

TRAYECTOS DEL ESTIMULISMO TECNO-DIGITAL Y LA ALTERACIÓN DEL LUGAR EN QUE VIVIMOS

CAMINHOS DO ESTIMULISMO TECNO-DIGITAL E A ALTERAÇÃO DO LUGAR EM QUE VIVEMOS

TRAJECTORIES OF TECHNO-DIGITAL STIMULISM AND THE ALTERATION OF THE PLACE IN WHICH WE LIVE

Lucio Gutiérrez Herane
Sociedad Chilena de Psicoanálisis
ORCID: 0000-0003-4792-1256
Correo electrónico: Igutierrez@ichpa.cl

Fecha de recepción: 28-05-2024
Fecha de aceptación: 08-06-2024

Para citar este artículo / Para citar este artigo / To reference this article
Gutiérrez Herane L. (2024) TRAYECTOS DEL ESTIMULISMO TECNO-DIGITAL Y LA ALTERACIÓN DEL LUGAR EN QUE VIVIMOS
Intercambio Psicoanalítico 15 (1), DOI:doi.org/10.60139/InterPsic/15.1.3/
Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC By 4.0)

TRAYECTOS DEL ESTIMULISMO TECNO-DIGITAL Y LA ALTERACIÓN DEL LUGAR EN QUE VIVIMOS

Lucio Gutiérrez Herane¹

1 Psicólogo y Doctor en Psicoterapia, Pontificia Universidad Católica de Chile. Psicoanalista, docente supervisor y past-presidente de la Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA. Editor Asociado del International Forum of Psychoanalysis (Taylor & Francis) y Miembro Alterno del Comité Ejecutivo de la International Federation of Psychoanalytic Societies IFPS. Actual delegado ICHPA para FLAPPSIP.

Resumen: Este estudio examina las transformaciones en la relación con la realidad y el otro a partir de la inclusión de las alteridades sintéticas en la vida contemporánea. Se presenta la noción de “estimulismo tecno-digital”, como un proceso conjunto de orden psíquico y social que difumina las fronteras entre lo humano y lo sintético, y que permite pensar la aceptación de formas de cálculo e inteligencia artificial como subjetividades artificiales. Se trazan algunas líneas por las que se ha desplegado el estimulismo tecno-digital, incluyendo el video jugar, el uso de robots relacionales, la vida sexual digital y robótica, la masificación de las pantallas portátiles y las inteligencias artificiales generativas. Se especula sobre la infancia, donde las pantallas se convierten en referentes de alteridad, planteando interrogantes sobre su efecto en el desarrollo del Self. Finalmente, se discute el riesgo de que el estimulismo tecno-digital colonice el área intermedia de la experiencia, produciendo opacidades al sentido de lo viviente, nuevos malestares y enfermedades del alma.

Palabras clave: Virtual digital, alteridad sintética, Winnicott, área intermedia, ser viviente

Resumo: Este estudo examina as transformações na relação com a realidade e o outro a partir da inclusão das alteridades sintéticas na vida contemporânea. Apresenta-se a noção de “estimulismo tecno-digital”, como um processo conjunto de ordem psíquica e social que difunde as fronteiras entre o humano e o sintético, permitindo pensar a aceitação de formas de cálculo e inteligência artificial como subjetividades artificiais. Traçam-se algumas linhas pelas quais o estimulismo tecno-digital se desenvolveu, incluindo os videogames, o uso de robôs relacionais, a vida sexual digital e robótica, a massificação das telas portáteis e as inteligências artificiais generativas. Especula-se sobre a infância, onde as telas se tornam referentes de alteridade, levantando questões sobre seu efeito no desenvolvimento do Self. Finalmente, discute-se o risco de que o estimulismo tecno-digital colonize a área intermediária da experiência, produzindo opacidades no sentido do vivente, novos desconfortos e doenças da alma.

Palavras-chave: Virtual digital, alteridade sintética, Winnicott, área intermediária, ser vivente

Abstract: This study examines the transformations in the relationship with reality and the other through the inclusion of synthetic alterities in contemporary life. The notion of "techno-digital stimulism" is presented as a joint process of psychic and social order that blurs the boundaries between the human and the synthetic, allowing for the acceptance of forms of calculation and artificial intelligence as artificial subjectivities. Several lines along which techno-digital stimulism has unfolded are traced, including video gaming, the use of relational robots, digital and robotic sexual life, the massification of portable screens, and generative artificial intelligences. Speculation is made about childhood, where screens become references of otherness, raising questions about their effect on the development of the Self. Finally, the risk of techno-digital stimulism colonizing the intermediate area of experience is discussed, producing opacities to the sense of the living, new discomforts, and maladies of the soul.

Keywords: Virtual digital, synthetic alterity, Winnicott, intermediate area, living being

El título de este texto alude al capítulo "El Lugar en que Vivimos" de *Realidad y Juego* de Donald Winnicott (1971a), en reconocimiento a una idea que considero central para abordar lo que quiero expresar en este trabajo, y que puede resumirse así: con las alteridades sintéticas enfrentamos por primera vez una relación con una forma de producción tecnológica que imita lo que podríamos denominar el alma. Pasar de un mundo donde las pautas de relacionamiento psíquicas y psicosomáticas se organizan entre lo viviente-subjetivado y lo no viviente-no subjetivado, a uno donde interactuamos cotidianamente con alteridades sintéticas y subjetividades artificiales, tiene profundas consecuencias en relación con el lugar en que vivimos. Esta idea merece un breve recorrido, que intentaré realizar a lo largo de este escrito.

¿CUÁL ES "EL LUGAR EN QUE VIVIMOS"?

Cuando Winnicott hace alusión a esta idea lo hace en términos abstractos, para designar dónde estamos la mayor parte del tiempo al experimentar la vida (Winnicott, 1971a, p. 140). Es una reformulación de sus ideas en torno a lo que llama experiencia cultural (Winnicott, 1971b), en términos más simples y directos. Esto no refiere a los artefactos u objetos de la cultura, sino al habitar en una dimensión del mundo que admite no sólo lo subjetivo y lo objetivado, sino un área intermedia en la que lo objetivo y lo subjetivo confluyen, constituyendo un dominio del experientiar de calidad distinta. Uno donde al mismo tiempo reconocemos colectivamente y participamos personalmente, nutriéndole desde la fantasía y el gesto creativo. También, uno donde podemos descansar de la constante tarea de diferenciación entre fantasía y realidad. No siempre los individuos logran establecer un área intermedia del experimentar como faceta estable de su experiencia humana. En ocasiones, la relación con el mundo queda atrapada en el extremo de intentar imponer los objetos subjetivos a los demás, y tendemos a llamar locura a esta manifestación. O, en el otro extremo, una relación con el mundo constreñida, en una suerte de compulsión hacia la objetividad. Winnicott también incluye este otro extremo dentro de su consideración de la locura: una locura en el hiperrealismo, en la normopatía o en la objetivación desubjetivante.

El área intermedia del experientiar, donde tiene lugar la experiencia cultural, es un logro del desarrollo emocional. Se da cuando las cosas han marchado bien y se ha podido consolidar una relación vital y vigorosa con el mundo. Hay un punto central que menciona al pasar Winnicott (1971a), y es que la experiencia cultural – así como el jugar – depende de *experiencias vivas* (p.146). Si hemos de pensar su desarrollo, nos remontamos a las formas más tempranas de contacto entre el infante y la madre (madre-ambiente). Podemos distinguir al menos tres momentos:

En el contacto más simple: tiene lugar un encuentro con lo viviente entre la expectativa alucinatoria de un objeto primario (pecho) y la aparición objetiva del mismo, gracias a la disposición sensible y responsiva de la madre (madre ambiente). Al mismo tiempo, dado el crecimiento del infante y lo irrepetible de la vida, cada encuentro será siempre suficientemente similar al anterior, más no idéntico. Este encuentro-desencuentro llena de vigor la experiencia de creación subjetiva del objeto.

En el contacto transicional: la expectativa de un objeto de creación subjetiva se materializa en el objeto transicional como “primera posesión no-mí”, que queda dotado de cualidades vivientes. A su vez, dada su materialidad, el objeto transicional se resiste a quedar subsumido en el impulso creativo (subjetivo). Este encuentro-desencuentro brinda vigor a la relación con la realidad material. En la medida que estos encuentros-desencuentros persisten y son cuidados por el ambiente, se desarrollan patrones “personales” de relacionamiento (psicosomático)

con el ambiente. Y con ellos, la aceptación de una realidad consensuada. El contacto transicional y el vigor en la relación con lo material tangible dependen íntimamente de la relación con el cuidador primario.

En el contacto objetivamente percibido: se cumple la expectativa de otro objetivo que se comporte como es esperado, a razón de las regulaciones de intercambio de la realidad consensuada y en base a los patrones de relacionamiento psicosomático que vienen desarrollándose previamente. Pero al mismo tiempo, el otro objetivamente percibido nunca coincide consigo mismo. En la medida que este encuentro-desencontro, donde el otro está siempre incompleto e inasible, sea tolerado, surge y se desarrolla el vigor relacional.

A riesgo de sobre simplificar, he traído estos tres momentos para tocar el tema que nos interesa en este artículo. Nuestros patrones de relacionamiento psicosomático, y luego psíquico, de reconocimiento de una "alteridad", se basan en experiencias de contacto con lo viviente. La base de nuestra consideración de otro se asienta en procesos no sólo de reconocimiento mental, sino en una historia de relacionamientos tangibles con lo viviente. Es esa historia la que da confianza a nuestro sentido de reconocimiento de una alteridad.

En términos más directos, la confianza en el sentido de lo viviente permite estar y ser (*being*) con otros sin la necesidad de producir un funcionamiento mental que asegure la diferenciación yo-otro. Vivir en la dimensión intermedia del experientiar se basa en esta confianza.

¿QUÉ RECONOCEMOS COMO ALTERIDAD?

Al revisar las taxonomías de todo aquello que hemos considerado una alteridad en la historia de la humanidad tendemos a asumir que se trata de un organismo viviente. Y, si somos más estrictos, viviente, responsable y con cierta forma de agencia o intencionalidad. A una roca no la consideramos un otro, salvo quizás en alguna variante religiosa específica. También tendemos a dejar de lado el dominio de las Bacterias y las Arqueas, y nos quedamos con los Eucariotas.

Ya dentro de los Eucariotas, la posibilidad de concebir como alteridad a un organismo del reino animal es mucho mayor que uno del reino vegetal plantar, que supera a su vez a los Fungi, y aún más a los Protocististas y Moneras¹. Allí donde suponemos responsividad viviente, agencia y alguna forma de intencionalidad asociada, tendemos a albergar una expectativa de alteridad.

1 Me refiero al reconocimiento en tanto alteridad, más allá de la importancia y dignidad que merece la naturaleza.

¿Pero qué sucede cuando el mundo objetivamente percibido nos expone a objetos que simulan una alteridad? ¿Allí donde la copia es tan fiel que alimenta la ilusión de otro viviente?

La llegada de los objetos robóticos y digitales a la sociedad precisamente han tocado este punto. El efecto de nuestra exposición a estos objetos que simulan alteridad no ha sido inocuo, pero ha quedado relativamente invisibilizado. Hasta cierto punto por los progresos técnicos que acompañan y los problemas que resuelven estos objetos, pero también en gran medida por nuestras expectativa y compromiso (narcisítico) en el proceso.

ESTIMULISMO TECNO-DIGITAL: DESUBJETIVACIÓN DE LO HUMANO Y SUBJETIVACIÓN DE LO SINTÉTICO

2 En referencia a Stimula, denominación romana de Sémele. Sémele era una princesa tebana, amante de Zeus, que quedó esperando un hijo de él mientras Zeus la visitaba en forma humana. La diosa Hera, esposa de Zeus, siembra dudas en Sémele respecto de si su amante es el genuino Dios de los Dioses. Sémele le hace prometer a Zeus que le dará pruebas de su grandeza. A regañadientes, Zeus acepta y se muestra en su grandeza como Dios del Trueno. Sémele queda calcinada por sus rayos, pero el hijo de Sémele, un semidiós, sobrevive. Zeus lo retira del cuerpo de Sémele y lo fija en su muslo, donde termina de engendrarse. Así nace el Dios Dionisio (el dos veces nacido). Sémele es significada luego como la que mueve a la acción y/o al exceso.

Este mito nos sirve para ilustrar múltiples aspectos de nuestra exaltación narcisista en relación con las tecnologías digitales, incluyendo, entre otros, la expectativa de expansión del Yo; la ingenuidad respecto a los efectos de la mimesis tecnológica de alteridad; el extravío de la noción de herramienta y su reemplazo por la elevación de las tecnologías a un estatuto de alteridad suprahumana; y los riesgos de empobrecimiento y destrucción subjetiva al sostener relaciones de hibridez humano-tecnología.

Lo que sucede podría pensarse de diversas formas. He escogido anteriormente el término “estimulismo digital” (Gutiérrez, 2023)² para nombrar un proceso conjunto de orden psíquico y social, donde nuestro relacionamiento con la realidad compartida se conjuga con el uso de defensas psíquicas al servicio de la aceptación de las tecnologías como formas de expansión narcisística de las fronteras de nuestro Yo, en una constante tensión entre el alcance y gratificaciones de dicha expansión, y las pérdidas que le acompañan.

El estimulismo tecno-digital se juega en dos grandes terrenos: la progresiva desubjetivación de lo humano y el levantamiento de lo sintético-tecnológico a un estatuto de otro. Todas las líneas que más adelante señalaremos, de un modo u otro, favorecen el estimulismo tecno-digital, sea a través de la indiferenciación humano-máquina, la subjetivación de agencias sintéticas y/o la desubjetivación de los humanos, forzándoles a protocolizar sus modos de ser con el fin de ajustarse a las condiciones de los sistemas digitales.

Varios son los elementos que se ponen en juego a estos efectos. En su arista social, la penetración de los distintos objetos robóticos y digitales en campos sociales y productivos se acompaña de una institucionalización de las prácticas alrededor de éstos. Poco a poco se van naturalizando lugares y significaciones de éstos dentro de las prácticas humanas, llegando a complementar o incluso a reemplazar funciones antes referidas con exclusividad a los seres vivos. Por ejemplo, la naturalización de una relación con una mascota virtual entre un grupo de pares de niños, una contraparte jugador sintética en un videojuego, o ChatGpt como un asistente-hominizado, un miembro más del equipo en tareas de oficina. Por otra parte, en lo referido al plano de la experiencia subjetiva toda una serie de mecanismos defensivos se pone en movimiento con el objetivo de potenciar la aceptabilidad de las agencias sintéticas. Hay una discrepancia entre el juicio de reconocimiento de un robot o sistema informático como artificial, y un reconocimiento tácito de un sentido de agencia en el plano práctico, cual fuese una agencia viviente. Esta dis-

crepacia puede mantenerse en el Yo gracias a operaciones defensivas corrientes, disociación y la alucinación negativa, especialmente³.

Hay un aspecto especialmente relevante y refiere a lo que nos motiva a poner en juego tales mecanismos defensivos al servicio de la aceptabilidad de las agencias sintéticas. Me pregunto ¿es sólo por la idoneidad y eficacia de la imitación tecnológica que aceptamos tan prontamente estas formas simuladas de comportamiento inteligente como subjetividades? ¿Es sólo un asunto de flujo (*flow*) y buen ajuste entre nuestras expectativas y la respuesta que dan las máquinas, lo que nos lleva a abrazarlas como nuevas formas de alteridad? ¿Se trata nada más de una suerte de aceptabilidad instrumental a los deseos e intereses contingentes, como realizar una tarea determinada?

Tiendo a pensar que no. La tendencia profunda al tecno-animismo no se juega en temas de ideoneidad tecnológica, flujo sistémico y motivaciones instrumentales. Hay un aspecto que nos conecta con determinaciones de nuestras mociones de deseo más íntimas. Creo que allí tiene lugar una fuerte participación del afán de expansión narcisista e inmortalidad de nuestro Yo. Es ese "Yo inmortal" (Green, 1990[2001]) el que brinda el envión definitivo para que nuestra disposición hacia estos desarrollos tecnológicos pase del entusiasmo por una nueva herramienta a la negación de su condición de herramienta, elevándola a un estatuto humano (Gutiérrez, 2023) O, incluso, suprahumano. Es un asunto, en ese sentido y en ese plano de compromiso narcisista, que opera a nivel de imbricación individuo-sociedad.

El avance de la aceptabilidad de las agencias sintéticas como nuevas formas de alteridad había transcurrido, hasta este momento histórico *Chat-GPT*, por senderos bastante silenciosos. Se instalaban malestares de difícil conciliación. Y, como con otros emergentes, es el arte el que se había encargado de figurar lo elusivo y lo familiarmente ajeno. En algún momento la tematización principal vino de parte la ciencia ficción, que en tantas novelas y películas hubo de adelantar problemas relacionados con alteridades sintéticas bajo la figura del androide, o una inteligencia artificial dotada de agencia, intencionalidad o subjetividad.

Hoy el asunto está lejos de ser uno de futurismo. Llevamos décadas de desarrollos de objetos en la línea de la simulación de agencia y de alteridad, y décadas de tramitación de su aceptabilidad, asimilación e institucionalización en el corpus social. A continuación, quisiera señalar algunas de esas líneas generales que nos ayudarán a comprender de modo más claro cómo se ha ido gestando esa consideración humana a lo sintético como alteridad y algunas de sus consecuencias psíquicas.

³ Esto, que puede ser abordado en profundidad desde la perspectiva de los fenómenos de inmersión y presencia digital (Gutiérrez, 2023a, 2024), es un tema en sí mismo que escapa al foco de este artículo.

ALGUNAS LINEAS DE ASENTAMIENTO DEL ESTIMULISMO TECNO-DIGITAL

Alteridades robóticas: colonizaciones en niños y ancianos

La psicoanalista y socióloga Sherry Turkle (1995, 2008, 2009, 2011) es probablemente la investigadora que más ha referido este aspecto. En los setenta conoció en primera persona al programa ELIZA, creado por Joseph Weinzenbaum, que simulaba una conversación terapéutica. Desde entonces, Turkle (2011) comienza a observar la creciente sofisticación de los robots de compañía y las mascotas robóticas orientadas al público infantil. *Tamagotchi*, *Furbys*, *Hatchimals*, *Hello Barbies* y otros juguetes robóticos, ponen de manifiesto el desarrollo de una generación que se relaciona con estos artefactos hablándoles, dando ciertas formas de cuidado, enfrentando sus necesidades y exigencias. Algunos pueden "crecer", "morir" o "cambiar de ánimo", dependiendo de cómo sean tratados. E incluso tener memoria de lo acontecido en su vida sintética.

Turkle (2011) nombró esto como el "momento robótico" en el proceso civilizatorio, no por la existencia de una sofisticada relación con robots, sino porque se estaban gestando generaciones que desdibujarían las fronteras del establecimiento de lazos afectivos con seres vivientes y entelequias inanimadas.

No es casual que estos objetos robóticos apuntasen a dos poblaciones vulnerables: niños y ancianos (especialmente con demencia), ya que tenían más posibilidades de aceptabilidad de éstos.

Los niños, especialmente, abren el campo de participación de la agencia sintética a las generaciones venideras. En el jugar infantil, el traslape entre el "amigo imaginario" y el peluche involucra un modelo de lo intermedio. Ese "entre" fantasía y realidad objetiva despliega una forma socialmente aceptada de animismo y da la posibilidad de disfrutar con ella. Este animismo quedará colonizado por una nueva agencia. La "respuesta" del peluche ya no será sólo la respuesta por vía imaginativa y aperceptiva (el niño que "habla" y "se habla" personificando la voz del peluche, con la que luego conversa). El peluche robótico (un *Furby*, por ejemplo) le contestará, iniciará interacciones con el niño, y responderá a sus cuidados. El lazo que queda establecido entre la animación del robot peluche, y la animación proporcionada por la personificación en el juego de niños (Klein, 1929), dejará el terreno dispuesto a la penetración de la alteridad sintética en el campo de la experiencia cultural futura.

Con los ancianos el asunto será un poco distinto, pero no por ello menos insidioso. Es la soledad y la pérdida del relacionamiento con la realidad lo que aprovechan las mascotas robóticas. Los robots de compañía como el perro robot *AIBO* (Sony), el gato *NeCoRo* (Omron) o la foca *PARO* (Aist Robotics), vienen a llenar la carencia de otro, sea por abandono social o a consecuencia de un deterioro cognitivo. Un pobre referente, por cierto, pero una alternativa a la soledad y el aislamiento. No será la instalación del área intermedia, sino una simulación de lo viviente la que marcará la relación con ellos. Si el anciano no le reconoce como robot,

o si le reconoce pero prefiere hacer la vista gorda, es hasta cierto punto indiferente a estos efectos. Será un compañero ahí donde no hay uno. En ese sentido, las mascotas robóticas y otros robots de asistencia, pese a ser reconocidos como objetos no animados pueden ser de igual modo objetos de afecto y depositarios de proyecciones inconscientes (Melson *et al.* 2009; Scalzone, F. & Tamburrini, 2013). La suspensión del juicio sobre su carácter inanimado está al servicio de mociones de deseo y las necesidades de apego o contacto más profundas.

Transformaciones del jugar en el video-jugar: inmersión y contraparte digital

Los videojuegos son otra actividad que ha marcado profundamente nuestra consideración de un otro sintético y la posibilidad de relacionarnos con éste.

De joven recuerdo la fascinación que tuve cuando miraba a través de la vitrina de una tienda un computador con el juego *Prince of Persia*. El personaje era un héroe arabesco, en ropas blancas, que se movía con una fluidez impresionante. Parecía afectado por las leyes de la gravedad y las dinámicas del movimiento de los cuerpos humanos. Podía saltar, tropezarse, pelear, colgarse de riscos y recoger objetos del entorno, tal y como uno se imaginaría lo haría un humano en esas condiciones ambientales.

En ese entonces, *Prince of Persia* despertaba una cualidad del asombro animista. Habría otros grandes videojuegos en esa época, y toda una era se había inaugurado previamente con *Super Mario Bros*. Pero aquí el asunto principal no era la diversión del videojuego, sino el efecto de transporte al mundo digital que lograba el personaje que, representando a un humano, por primera vez se movía en un videojuego muy similar a un humano. Ese efecto de transporte es lo que se conoce como inmersión y presencia digital (Gutiérrez, 2020, 2023a, 2024) y juega una parte importante en nuestra aceptabilidad de las alteridades digitales.

Otro aspecto que resulta subjetivamente importante refiere a la transformación directa de la experiencia del jugar al incorporar a jugadores-sintéticos. Recordemos con Winnicott (1971c) que el jugar es una forma básica del vivir (*a basic form of living*) del cual la psicoterapia es sólo una especialización. Esta forma básica del vivir es central a los procesos de aprehensión y relacionamiento con la realidad.

El jugar involucra el cuerpo (Winnicott, 1971c). Un cuerpo que en actividad desdibuja y traslapa las fronteras de lo interno y externo. No se le pregunta al niño que juega si lo que está jugando se corresponde con una creación subjetiva o bien con una percepción objetiva. Si responde, es a costa de interrumpir el juego. Si debe distinguir, deja de jugar. Si juega, el asunto de la distinción o juicio de realidad se vuelve irrelevante. Pero pasa también otro proceso que tiene que ver con lo que se gesta a partir del jugar como forma básica del vivir. Los jugadores participan juntos de la experiencia de dilución de las fronteras entre el adentro y el

afuera, yo y el otro, lo representado y experimentado, lo quasi-alucinatorio y lo objetivamente percibido⁴. Junto al otro jugador representamos mundos posibles en los juegos de roles, antagonizamos en relación con reglas que nos contienen, desafiamos al orden de las cosas, difumina mos los límites del cuerpo (Callois, 2001[1958]).

Distintas variedades del jugar se ponen en juego en relación con el otro, y en esa actividad algo de la noción de lo que se reconoce como otro viviente y responsivo va tomando lugar y forma. Quiero subrayar que esto que estoy mencionando es anterior a toda idea del jugar como campo de proyección de la fantasía, aunque eso pueda darse.

Esto daría para una discusión larga. Los niños exploran-tocan-conocen "cosas". Algunas de esas "cosas" responden con vida, otras no. Las que responden con vida, un gatito o una babosa por ejemplo, fascinan, conmueven o impactan. La silla, en cambio, responde sólo mecánicamente. Quizás el niño hace caer una silla, y eso interesa un tiempo. Puede repetirlo bastante. Pero *debe* hacerla caer. Se asombra con la caída, con el ruido. En ese momento el niño es la silla que cae, se apropiá de su movimiento, de su forma y la fuerza de gravedad que le afecta. La silla cae, y el niño ríe. Y repite.

El gato o la babosa, en cambio, responden novedosamente. No sólo se ven afectados por la fuerza del niño, sino que por el propio impulso vital. Su respuesta conecta con lo que podríamos llamar lo espontáneo viviente. Son seres vivos, espontáneos, responsivos⁵. El niño se afecta ante la vitalidad del otro y ante la imposibilidad de aprehender completamente la gatuneidad o la babosidad del animal. Deviene-gato o deviene-babosa, pero se le escapa. A veces esto les maravilla, otras les asusta o les enoja. Así se va forjando un cierto entendimiento de la diferencia entre lo vivo y lo no-vivo, lo responsivo y lo no-responsivo.

Un punto al que quiero llegar con esto es que en la historia de la humanidad hemos tenido un cierto entendimiento tácito respecto de lo que es "jugar con" y que involucra la separación entre el otro-jugador (responsivo, viviente, intencional) con quien se juega, ciertas reglas o regulaciones del juego, y ciertas condiciones materiales que lo hacen posible. El jugar, siendo una forma básica del vivir, encuentra estabilizaciones artefactuales más o menos protocolizadas en lo que llamamos "juegos". Los juegos se crean en su momento o son recreados en base a una transmisión cultural intergeneracional. Algunos sobreviven el tiempo, muchos van y vienen, algunos son un momento que se extingue. Huizinga (1954), el historiador filósofo, ubica en el jugar el origen de nuestro patrimonio y organización política y sociocultural.

4 Esto es lo que dota al jugar de su cualidad inherentemente excitante y precaria (Winnicott, 1971c)

5 Intento figurar un punto en el que el verdadero Self de Winnicott y la noción de vida social de John Shotter (1993) confluyen.

Un rodeo necesario para volver al video-jugar. En el video-jugar por primera vez en la historia de la humanidad el otro-jugador como referente de alteridad, las reglas, las regulaciones y los contextos coinciden (Gutiérrez, 2019, 2020). El videojuego es arte mimética, es juego, es jugador y es techné, todo junto. El otro-jugador puede ser otro humano protocolizado en un avatar y/o un protocolo que opera como contrincante o colaborador, por mencionar algunas formas típicas.

Esta doble condición de juego-jugador es central: los chicos hoy crecen videojugando. Mucho de esto se juega en patrones o pautas que se van desarrollando conforme avanza la vida. Y entonces en la medida que vamos asimilando *cotidianamente* al video-jugar como modalidad del jugar, se incorporan como parte de las formas básicas de la alteridad a las respuestas interaccionales y anticipatorias que simulan responsividad. Surge así, en actividad, una referencia de alteridades sintéticas, que sin ser responsivas interactúan lo suficiente como mantener el videojuego en marcha.

Así, en la experiencia del video-jugar se produce la dilución de las fronteras entre humanos y máquinas jugadoras. Los videojugadores humanos se coordinan con avatares sintéticos y con otros humanos a la par, luchan contra avatares sintéticos y humanos a la par, desarrollan historias, tienen experiencias de excitación, de logro y frustración, se afectan con el destino de los avatares sintéticos. En fin, mientras videojuegan, la alteridad sintética cobra temporalmente una realidad inapelable.

Resulta complejo verbalizarlo. En la época de las salas Arcade y en la primera generación de consolas de videojuegos se usaba decir que el “computador” o “el juego” juega, se hablaba de jugar “contra el computador”, o “contra la máquina”. Pero hoy, en el momento *Fortnite* de los videojuegos, esto no alcanza bien. Sobre todo a la luz de las características de los videojuegos contemporáneos, integrados en la vida cotidiana, mezcla de espacio lúdico y social, campo de interacción con amistades, desconocidos humanos y agencias sintéticas por igual. Donde muchas veces el respaldo y soporte material del videojuego ya no es una computadora sino la nube a la que se accede desde múltiples dispositivos. Ese referente de alteridad sintética ni siquiera puede asociarse a un aparato tangible específico, lo que lo hace un fenómeno aún más transparente, omnipresente e integrado a la vida. Es un videojuego que está todo el tiempo disponible y todo el tiempo con algo nuevo sucediendo.

La vida sexual tecno-digital

Al igual que con los juguetes robóticos infantiles y con el video-jugar, la vida sexual entre de los humanos ilustra muy bien el alcance de las mezclas y fusiones entre formas humanas y sintéticas de alteridad.

Las premisas de los campos mencionados anteriormente se sostienen aquí: la vida sexual de los seres humanos se ha mantenido en sus formas pre-digitales, pero ha ido agregando una enorme variabilidad. El referente de alteridad en las prácticas sexuales contemporáneas puede ser un humano en un encuentro “clásico”, pero también un humano tele-mediado, una agencia sintética simuladora de humano o de algún personaje de fantasía, incluyendo formas mixtas o híbridas de las anteriores. Sólo por mencionar algunas variantes comunes.

Intentando un ordenamiento muy general:

Era Pre-Digital (antes de 1990)

Entre Humanos: Las relaciones sexuales se limitaban a encuentros físicos directos entre personas. La comunicación y el cortejo se realizaban en persona o a través de cartas y teléfonos fijos.

Masturbación: Se practicaba de manera privada. Los juguetes sexuales eran rudimentarios y generalmente hechos a mano. En los años 70 y 80, los primeros vibradores eléctricos comenzaron a ganar popularidad. Los años 90 sofisticaron los aparatos con la introducción de nuevas materiales.

Pornografía: Estaba disponible en forma de revistas, libros y películas en VHS. Títulos icónicos como *Playboy* y *Penthouse* dominaron el mercado.

Desarrollos relevantes: Surgen tiendas de productos para adultos y una creciente aceptación creciente de la pornografía en la cultura popular.

Era Digital 1.0 (1990-2005)

Entre Humanos: Surge Internet y cambia la dinámica del cortejo y las relaciones. Los foros y salas de chat en línea permitieron a las personas conocerse y explorar sus intereses sexuales de manera anónima.

Masturbación: Los juguetes sexuales comenzaron a comercializarse en línea, con marcas como *Hitachi Magic Wand* ganando notoriedad.

Pornografía: La pornografía en línea comenzó a expandirse con la llegada de sitios web como *Pornhub* y *YouPorn*. Esto permitió el acceso instantáneo a una vasta cantidad de contenido erótico y pornográfico.

Desarrollos Relevantes: Surgen los primeros encuentros sexuales mediados por tecnología (videollamadas, mensajes instantáneos). Aparición de webcams y sitios de “camming” (modelos en cámaras web interactuando con la audiencia, que monetizan sus shows).

Era Digital 2.0 (2005-2020)

Entre Humanos: El uso de aplicaciones de citas como *Tinder*, *Grindr*, y *OkCupid* revolucionó cómo las personas se conocían y se relacionaban. Se facilita enormemente el concepto del encuentro casual.

Masturbación: La tecnología de juguetes sexuales avanzó con la introducción de dispositivos conectados a Internet, como *We-Vibe* y *Fleshlight Launch*, que permitían la tele-estimulación (interacción remota) entre parejas. Y dispositivos como *Real Touch*, orientados a la masturbación

sincronizada a videos. Se desarrollan las primeras aplicaciones e interfaces capaces de vincular videos "deep fake"⁶ con estos aparatos.

Pornografía: El contenido de pornografía se diversificó aún más con la aparición de sitios de suscripción como *OnlyFans*, donde los creadores podían monetizar su contenido erótico. También hubo un aumento en el contenido amateur y personalizado.

Sexo con Robots: Los primeros desarrollos en robots sexuales comenzaron a aparecer, con empresas como *RealDoll* creando muñecas de silicona altamente realistas.

Experiencias con avatares: surgen aplicaciones como *Bitmoji AR* (2017) de Snapchap, que permite a los usuarios superponer sus avatares personalizados en el mundo real utilizando la cámara de sus teléfonos. Otros sitios específicamente dedicados a la creación de avatares como personajes y/o objetos sexuales en mundos virtuales

Desarrollos Relevantes: Crece el uso de la realidad virtual (VR) en pornografía, con dispositivos como *Oculus Rift* ofreciendo experiencias sexuales inmersivas.

Era Digital 3.0 (2020-presente)

Entre Humanos: El uso de la tecnología se ha vuelto omnipresente, con aplicaciones y dispositivos de salud sexual que monitorean y mejoran la experiencia sexual. Aplicaciones como *Feeed* y *3Fun* permiten explorar relaciones no monógamas y de grupo.

Masturbación: Los dispositivos ahora integran inteligencia artificial y aprendizaje automático para personalizar la experiencia. Productos como *Lelo F1s* y *Kiwoo Keon* ofrecen interactividad avanzada en relación con videos de contenido sexual profesionales, amateurs o "deep fakes".

Pornografía: La pornografía en realidad aumentada (AR) y la personalización de contenido se han convertido en tendencias.

Sexo con Robots: Los robots sexuales han avanzado significativamente en términos derealismo y capacidad de respuesta. *Harmony AI* es un ejemplo de un robot sexual capaz de gestos faciales, emular emociones y placer, e interactuar de manera conversacional con su usuario.

Desarrollos Relevantes: Uso de datos y análisis para mejorar la salud sexual y las relaciones. Integración de dispositivos de salud sexual con aplicaciones de bienestar general. Creciente aceptación y exploración de identidades y orientaciones sexuales diversas.

En el ordenamiento se puede apreciar cómo las formas de la vida sexual no sólo se han diversificado enormemente entre humanos, sino que incluyen a robots, aparatos de tele-estimulación, hibridizaciones humano-avatar, y formas de agencia sintética antes inexistentes. Se producen

6 Técnica de medios sintéticos que utiliza inteligencia artificial para crear imágenes o videos de personas falsos y muy realistas.

entre cruzamientos entre las interacciones humanas mediadas digitalmente y las interacciones con agencias sintéticas, así como entre la vida sexual tangible y la vida sexual tecno-digital.

El impacto subjetivo a largo plazo de tramitar las investiduras sexuales en relación con objetos robóticos y digitales que simulan intencionalidad, deseo y placer, está aún por verse. Por ahora, el trayecto de la naturalización de agencias sintéticas de alteridad en la vida sexual de los seres humanos ha transitado principalmente por el camino de la pornografía a través de la borradura de las fronteras entre los videos reales y fakes, y la borradura de la agencia que estimula al otro en las interacciones virtuales, pudiendo ser otro humano o una agencia sintética.

Los portables: colonizaciones en torno a la velocidad, el protocolo y la saturación social

El desdibujamiento que hace entrar a las alteridades sintéticas en el registro de lo otro animado quasi viviente queda alimentado por otro vértice sumamente importante. Nuevamente, el asunto no está en el orden del conocimiento por descripción sino en las prácticas que de hecho se dan. Y es la relación que mantenemos hoy, revolución Iphone mediante, con las pantallas portátiles.

El asunto venía anticipándose hacía tiempo, pero hizo falta el desarrollo de ciertas condiciones de penetración de la conectividad para que encontrara el punto para que comenzara a producir efectos de transformación de las prácticas cotidianas respecto al amar y trabajar, por referirnos a los criterios clásicos. El avance tecnológico en los portátiles y las plataformas de comunicación social cambió las relaciones en torno a la expectativa de respuesta de un otro, tanto por la multiplicidad de referentes como por la velocidad, que le acerca a lo instantáneo.

Entonces, el proceso de exigencia y saturación social del Yo, que en los noventa ya denunciaba Kenneth Gergen (1991), se encuentra hoy en un punto crítico. Se espera del otro una relación que viene protocolizada en tiempo y espacio por las condiciones de las plataformas que usamos y por la relación que mantenemos con ellas a través de los portátiles, entre otros. Estas protocolizaciones, por ejemplo, definen posibilidades en torno a los tiempos y modos de comunicar, y se constituyen semióticas particulares en torno a ellas.

Todo esto es asimilado por los usuarios e inadvertidamente sus discursos se ven transformados en relación con estas posibilidades. Una posición ideológica en 140, 280 o 10000 caracteres. Una coquetería a punta de imágenes y likes. Un “me dejó en visto”, y podríamos continuar con el largo inventario de nuevas semióticas que competen más a la teoría de comunicación que a nosotros, pero que tiene efectos subjetivos muy profundos cuando consideramos que algunos relacionamientos con la realidad transitan en estos “entres”.

Sabemos bien, a estas alturas, de que habitamos las redes sociales en relación con algoritmos que precipitan respuestas, bots que crean otras y humanos que se ven limitados por sus protocolizaciones digitales. Sin embargo, a la hora de responder al discurso del otro, tendemos a reaccionar como si las retóricas fuesen llevadas siempre por humanos, y sin mediación digital. Como si todo lo dicho se armase palabra a palabra, ante el rostro del otro, y a paso de humano. No podemos evitar afectarnos por los comentarios de estos *bots*, aun cuando sabemos que probablemente se trata de *bots*. El desgaste subjetivo que acompaña ese proceso puede llevar a desestimar también a los humanos allí presentes. La noción de alteridad sintética fundida con humanos mediados es pan de cada día en toda red social que frecuentemos, desde los comentarios en las noticias al “pensamos que podría gustarte” o “basado en tus preferencias” de Instagram o Spotify. No quiero detenerme en las particularidades de cada una, sino hablar del efecto general que tiene habitar en un mundo donde esta condición forma parte del cotidiano. La capacidad anticipatoria y la respuesta predictiva algorítmica de las máquinas comienza a deslizarse como un imperativo al humano en el mundo virtual-digital.

Por otra parte, el proceso de aceptación de una alteridad sintética se acompaña de una desubjetivación del intercambio entre humanos. Por dar algunos ejemplos, en la exigencia al otro de una lectura precisa de nuestra intencionalidad y preferencias, al modo algorítmico. En la tendencia a un relacionamiento vertiginoso, basado en el impacto y el intercambio de imágenes. O en el desconocimiento de la pérdida que significa la limitación dada por las condiciones de los protocolos digitales. Obviamente si le preguntamos a alguien, podrá reconocer todo esto. Pero, de hecho, en la vida social online se actúa desconociéndole. Las personas hoy dicen “hablé con” alguien para referirse a un intercambio textual por Whatsapp. Se ha despojado al arte de la conversación de su fuerza vital polifónica, para acercarlo al intercambio monológico de enunciados. El recurso de emoticones, stickers, gif, y otros, es un pobre sustituto que intenta hacer suplencia ante el extravío de la riqueza polifónica de nuestro lenguaje.

Los asistentes y las inteligencias artificiales generativas

Otra línea, muy en boga hoy, refiere a una materialización de la idea de alteridad sintética presente en los llamados asistentes virtuales e inteligencias artificiales generativas. Desde chatbot ELIZA en 1966, pasando por el infame el Clippy de Office a fines de los 90's, Siri, Alexa o Google Assistant hoy, hasta las últimas versiones de ChatGPT, la idea de una agencia sintética ayudante que simula intencionalidad viene a ser la más cercana materialización de la vieja Robotina de *Los Jetsons*.

Además de todos los indicios de caracterización humana y las respuestas que discursivamente simulan producción de sentido, el cálculo generativo de las nuevas inteligencias artificiales incorpora no sólo respuestas precisas sino la “customización”⁷ a los intereses, estilos y características de quien los utiliza.

Estas customizaciones favorecen la idea de un otro a través de la ilusión de domesticación mutua (uso la idea a la manera del Principito de Exupery, es decir, como proceso de conocimiento y reconocimiento mutuo). Son, por supuesto, pseudo-domesticaciones por acomodos calculados, pero el efecto que producen en el sujeto es intenso. Su simulación no puede pasar desapercibida ya que aprovecha las claves largamente asentadas de los patrones que nos sugieren que hemos sido escuchados y comprendidos cognitivamente por alguien.

Nuevamente, los usuarios de las interfaces basadas en grandes modelos de lenguaje y cálculo generativo como Chat GPT saben que se trata de un sistema entrenado para dar respuestas a modo humano. No obstante, en la práctica el efecto de subjetivación del sistema es impresionantemente poderoso. En otro escrito⁸ he presentado una larga ilustración personal de esta cuestión.

Aquí me permitiré una breve viñeta de una situación de juego espontáneo:

Carola, Marta y Josefa, de 9 años, se encuentran en una habitación jugando apasionadamente:

“Alexa, pon la canción ¡Carola es la mejor!” dice entre risas Marta a la asistente virtual Amazon Alexa.

Carola ríe también y luego le dice “¡No!, Cállate Alexa” “¡Alexa, pausa!”. La tercera del grupo, Josefa, dice “Alexa, ¡vuelve a ponerla! ¡Sube el volumen 1!”. Alexa responde, “No encuentro la canción...” Josefa le pide otra y Alexa pone la canción Footloose. Bailan un rato.

Marta interviene “¡Carola! (lapsus) no... Alexa, pausa!”. Todas ríen. Más tarde, en el patio, se escucha decir a Carola “¡Pausa! ¡Pausa!”

El lapsus denuncia la serie en la que Alexa participa como una más de las chicas. Como una asistente animada, una compañera de juegos, la que pone la música en al grupo. Pero notamos también que los comandos dirigidos a Alexa han pasado a ser parte de los juegos de lenguaje entre las niñas en el patio. ¿Será que Alexa se ha subjetivado o es que las chicas se han protocolizado?

⁷ Uso el término porque la traducción “personalización” puede mal entenderse en el marco de una audiencia informada en la teoría Winnicottiana.

⁸ Gutiérrez (2023b). Estimulismo digital: notas sobre el Sr. Cortina y la dualidad yo mortal-inmortal. Equinoccio. Revista de psicoterapia psicoanalítica, 4(2), 13-36. DOI: doi.org/10.53693/ERPPA/4.2.1

Crianzas distraídas: carencias y el deseo en el otro digital

Una última arista, incipiente, refiere a las crianzas distraídas por la tecnología. No me referiré a los efectos del uso de las pantallas en niños, niñas y jóvenes, que se liga a los puntos anteriores y refuerza la naturalización de la alteridad sintética. Sino a un asunto anterior, a saber, a la interferencia en la satisfacción de las necesidades emocionales básicas del infante en la situación tempranísima, y al posicionamiento de los dispositivos portátiles como objetos enigmáticos, portadores de un irre-presentable.

Partamos de la situación de necesidad, donde el bebé se nutre tanto de la madre que le alimenta como de la madre que le mira, que le da cuidados suficientes, que le protege de excesos o faltas de estímulo. Esa madre que le brinda al bebé, en su mirada, un espejo donde el bebé desarrolla la bases del Self (Winnicott, 1971d).

Pensemos en una situación de falla ambiental acumulativa (Masud Khan, 1963). La madre ha estado inmersa en el celular y por la fuerza de la disociación no ha podido percibirse del tiempo transcurrido ni del espacio mental que le ha ocupado (Gutiérrez, 2023b, 2024). No se percata que su sensibilidad está afectada. Ante el llamado de su bebé, se tarda un poco más de lo que sería suficientemente bueno. Debe dejar el estado inmersivo y eso mueve a un malestar. Responde, pero llega des-acompañada a la mutualidad de la mirada. Si esto se repite y mantiene en el tiempo:

La ritmidad en la relación madre-bebé se pierde, el patrón relacional no se establece.

La madre como escudo protector ante los estímulos cumple su función en lo más significativo, pero no para las perturbaciones menores. O se vuelve tantalizante⁹ en un a veces sí, a veces no, impredecible. Esto alimenta una pauta de (in)sensibilidades y confusiones mentales y/o psico-somáticas futuras.

Con la atención alternante entre el bebé y la pantalla, la experiencia de continuidad del *estar* y *ser* se cambia por una interacción atencional simple, que va y viene.

9 Winnicott(1974,1975) hace referencia a la madre “tantalizante” en alusión al castigo de nunca alcanzar la satisfacción presente en el mito griego de Tántalo. Con esto, quería dar cuenta de un ambiente impredecible, que oscila entre lo suficientemente bueno y lo insuficiente. La naturaleza errática de esta provisión ambiental resulta traumática, con cualidades especiales de confusión (ver también Abram, 2021).

La madre amamanta, cumple la nutrición. Pero lo hace torpemente, con su sensibilidad y su responsividad entorpecidas.

El encuentro del bebé en los ojos de su madre se logra ásperamente. La mirada como espejo del bebé se torna opaca o fragmentaria. Vendrán con ello dificultades posteriores, en la instalación o mantención de objetos transicionales.

El espacio potencial, allí desplegado, no es vigoroso, sino pobre.

Sumado a estas fallas, está el orden del apuntalamiento de lo sexual en los portátiles. Laplanche (1987)¹⁰ teoriza que en los fundamentos de nuestro proceso de subjetivación se encuentra en el proceso de seducción originaria, a saber, aquel que tiene lugar en la situación primaria madre-infante donde el infante recibe no sólo la nutrición sino un conjunto de mensajes que operarán como significantes que no pueden anudarse a una producción de sentido unificado. Merced a que la madre se encuentra cruzada por la sexualidad inconsciente, la ternura y los cuidados maternos incluirán estos mensajes que quedarán como "significantes enigmáticos", a completarse en el futuro, en la adultez, en el rodeo por el circuito del otro.

¿Pero qué sucede si los referentes principales de ese otro de interés, de atención, de placer y de juego están en un smartphone?

Si esto deviene patrón, cabe esperar que los chicos al crecer -identificación mediante- tendrán a las pantallas como un referente inconsciente de alteridad. Pantallas como objetos enigmáticos donde sucede lo importante, lo que captura la mirada y con ella el deseo.

Ambos registros, el de la necesidad y el del deseo, pueden conjugarse de manera especialmente insidiosa.

LA (ALTER)ACIÓN DEL LUGAR EN QUE VIVIMOS

He intentado esbozar algunas líneas por las que se ha ido asentando el estimulismo tecno-digital en nuestra cultura actual. Creo que a través de su inclusión como referentes de interés e interacción cotidiana desde la temprana infancia y en adelante —a través de los padres, en los videojuegos, en el juego e interacción con robots relacionales, en la vida tecno-sexual, en la relación quasi-omnipresente con los smartphones, y en la conversación cotidiana con asistentes virtuales-digitales— se está desarrollando una alteración significativa de los referentes sobre los cuales se tienen experiencias culturales.

10 También la expansión y desarrollo propio de Silvia Bleichmar (por ejemplo, Bleichmar, 1984)

Hoy muchas alertas están levantadas, y tenemos muchas discusiones respecto de los alcances éticos, políticos, sociales, económicos, entre otros, de la adopción de estas nuevas tecnologías (especialmente las inteligencias generativas) en la sociedad. La admiración por lo que parece ser la nueva revolución tecnológica se mezcla con temores ante lo que vendrá, incluyendo a los más fatalistas que abogan por el riesgo de la destrucción de la humanidad por parte de las inteligencias artificiales.

No sé si estamos en condiciones de ir tan lejos. Pero sí podemos mirar lo que ya está sucediendo y ponerlo en perspectiva. Habitar un mundo colonizado por tecnologías robóticas y virtuales-digitales que ofrecen simulaciones de alteridad puede ofrecer muchos beneficios en el plano productivo y hedónico.

Pero en términos del "lugar en que vivimos", la seducción de la excitación que ofrecen confluye con la pobreza uniformizante, monológica, protocolizada que entregan. Un descentramiento de los referentes tangibles, psicosomáticos, espontáneos, vivientes de lo que constituye una alteridad, no resulta neutro. *Constituye un gran riesgo subjetivo, que podríamos circunscribir en términos del desarrollo de posibles confusiones y opacidades en el sentido de lo viviente.*

Jugar y tener experiencias culturales habían sido, en la historia de la civilización, campos que daban por asumido al otro responsive, viviente, intencional. Esos supuestos tambalean con las seducciones del estimulismo tecno-digital contemporáneo.

Nada de esto está resuelto, diría. Aún vemos que los niños prefieren un buen juego de roles, las escondidas o un partido de fútbol, por sobre video-jugar contra una máquina. La relación con juguetes robóticos sigue siendo bastante insatisfactoria. Y la consideración a las asistentes artificiales es parcial e instrumental. Pero, por otra parte, las agencias sintéticas ya son material para los sueños y los pensamientos de los niños y jóvenes. La conversación en persona está perdiendo terreno sobre el diálogo digital, y la vida en las redes sociales tiende a predominar hacia la adolescencia, entre otros aspectos que podemos constatar. Nuevas formas de malestar subjetivo ya emergen. Nuevas enfermedades del alma (Kristeva, 1995) necesariamente vendrán también¹¹.

11 Quisiera agradecer a mi colega Angélica Álvarez por sus correcciones y comentarios.

Referencias

- Abram, J. (2021). On Winnicott's concept of trauma. *The International Journal of Psychoanalysis*, 102(4), 778–793. <https://doi.org/10.1080/00207578.2021.1932079>
- Bleichmar, S. (1984). Notas para el abordaje de la constitución de la inteligencia en psicoanálisis. En S.Bleichmar (autora), *En los orígenes del sujeto psíquico. Del mito a la historia* (pp.43-62). Buenos Aires: Amorrortu.
- Callois, R. (2001[1958]). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Gergen, K. (1991). *The Saturated Self. Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. New York: Basic Books.
- Green, A. (1990[2001]). Epílogo. El yo, mortal-inmortal. En A. Green, *Narcisismo de vida, narcisismo de muerte* (pp.239-263). London: Free Association Books [original: Green, A. (1983). *Narcissisme de vie, narcissisme de mort*. Paris: Les Editions de Minuit].
- Gutiérrez, L. (2019). Variedades clínicas del video-jugar. *Revista de la Sociedad Argentina de Psicoanálisis*, 23: 54-73.
- Gutiérrez, L. (2020). What do videogaming and videogame addictions may teach us about contemporary patients?. Presentación individual en el XXI Forum of Psychoanalysis, 07 Febrero 2020, ISCTE, Portugal, Lisbon.
- Gutiérrez (2023a). Attempting a metapsychology for tele-copresence, *International Forum of Psychoanalysis*, DOI: 10.1080/0803706X.2023.2210794
- Gutiérrez (2023b). Estimulismo digital: notas sobre el Sr. Cortina y la dualidad yo mortal-inmortal. *Equinoccio. Revista de psicoterapia psicoanalítica*, 4(2), 13-36. DOI: doi.org/10.53693/ERPPA/4.2.1
- Gutiérrez (2024). Theoretical and Metapsychological Aspects of Digital Immersion and Presence: Towards a Psychoanalytic Understanding of Being "in" a Virtual Environment and "with" the Other on the Screen. *International Journal of Psychoanalysis* (aceptado, a la espera de asignación de issue)
- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 1972.
- Khan, M.R. (1963). The concept of cumulative trauma. *Psychoanalytic Study of the Child*, 18, 286-306.
- Klein, M. (1929) Personification in the Play of Children. *International Journal of Psychoanalysis*, 10: 193-204.
- Kristeva, J. (1995). *New Maladies of the Soul*. Columbia University Press
- Laplanche, J. (1987). Significantes enigmáticos. En J. Laplanche (autor), *Nuevos fundamentos para el psicoanálisis. La seducción originaria* (pp. 128-130). Buenos Aires: Amorrortu.
- Melson, G.F., Kahn, P.H., Beck, A. & Friedman, B. (2009). Robotic Pets in Human Lives: Implications for the Human-Animal Bond and for Human Relationships with Personified Technologies. *Journal of Social Issues*, 65(3):545—567.
- Scalzone, F. & Tamburini, G. (2013). Human-robot interaction and psychoanalysis. *AI & Soc* 28, 297-307. <https://doi.org/10.1007/s00146-012-0413-3>.
- Shotter, J. (1993). *Conversational Realities*. Londres: Sage.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (2008). Always-on/Always-on-you: The Tethered Self. En James E. Katz (ed.), *Handbook of Mobile Communication Studies* (pp. 121-137). Cambridge, MA: MIT Press.
- Turkle, S. (2009). *Simulation and Its Discontents*. Massachusetts: MIT Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together—Why we Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Winnicott, D.W. (1971a). The Place Where We Live. En D.W.Winnicott (autor), *Playing and Reality* (pp. 140-148). London: Routledge.
- Winnicott, D.W. (1971b). The Location of Cultural Experience. En D.W.Winnicott (autor), *Playing and Reality* (pp. 128-139). London: Routledge.
- Winnicott, D.W. (1971c). Playing: a theoretical statement. En D.W.Winnicott (autor), *Playing and Reality* (pp. 51-70). London: Routledge.
- Winnicott, D.W. (1971d). Mirror-role of Mother and Family in Child Development. En D.W.Winnicott (autor), *Playing and Reality* (pp. 149-159). London: Tavistock/Routledge.
- Winnicott, D. W. (1974) Fear of Breakdown [1963]. *International Review of Psychoanalysis*, 1:103-107.
- Winnicott, D. W. (1975) La mente y su relación con el psiquesoma [1949]. En D.W.Winnicott (autor), *Escritos de Pediatría y Psicoanálisis* (pp. 325-340). Buenos Aires: Paidos.