

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

CAMINHOS DO ESTIMULISMO TEC-
NO-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: lgutierrez@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)

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

Lucio Gutiérrez Herane¹

1 Psicólogo e Doutor em Psicoterapia pela Pontifícia Universidade Católica do Chile. Psicanalista, supervisor de ensino e ex-presidente da Sociedade Chilena de Psicanálise ICHPA. Editor Associado do International Forum of Psychoanalysis (Taylor & Francis) e Membro Suplente do Comitê Executivo da International Federation of Psychoanalytic Societies IFPS. Delegado atual do ICHPA para FLAPPSIP.

O título deste texto alude ao capítulo “O Lugar em que Vivemos” de Realidade e Jogo de Donald Winnicott (1971a), em reconhecimento a uma ideia que considero central para abordar o que quero expressar neste trabalho, e que pode ser resumida assim: com as alteridades sintéticas enfrentamos pela primeira vez uma relação com uma forma de produção tecnológica que imita o que poderíamos chamar de alma. Passar de um mundo onde os padrões de relacionamento psíquico e psicossomático se organizam entre o vivo-subjetivado e o não vivo-não subjetivado, para um onde interagimos cotidianamente com alteridades sintéticas e subjetividades artificiais, tem profundas consequências em relação ao lugar em que vivemos. Esta ideia merece um breve percurso, que tentarei realizar ao longo deste escrito.

QUAL É “O LUGAR EM QUE VIVEMOS”?

Quando Winnicott faz alusão a essa ideia, ele o faz em termos abstratos, para designar onde estamos a maior parte do tempo ao experimentar a vida (Winnicott, 1971a, p. 140). É uma reformulação de suas ideias em torno do que chama de experiência cultural (Winnicott, 1971b), em termos mais simples e diretos. Isso não se refere aos artefatos ou objetos da cultura, mas ao habitar em uma dimensão do mundo que admite não apenas o subjetivo e o objetivado, mas uma área intermediária na qual o objetivo e o subjetivo convergem, constituindo um domínio de experienciar de qualidade distinta. Um onde ao mesmo tempo reconhecemos coletivamente e participamos pessoalmente, nutrindo-o desde a fantasia e o gesto criativo. Também, um onde podemos descansar da constante tarefa de diferenciação entre fantasia e realidade.

Nem sempre os indivíduos conseguem estabelecer uma área intermediária do experienciar como faceta estável de sua experiência humana. Em ocasiões, a relação com o mundo fica presa no extremo de tentar impor os objetos subjetivos aos outros, e tendemos a chamar de loucura essa manifestação. Ou, no outro extremo, uma relação com o mundo constrangida, numa espécie de compulsão à objetividade. Winnicott também inclui esse outro extremo dentro de sua consideração da loucura: uma loucura no hiperrealismo, na normopatía ou na objetivação dessubjetivante.

A área intermediária do experienciar, onde tem lugar a experiência cultural, é uma conquista do desenvolvimento emocional. Ocorre quando as coisas têm andado bem e se pôde consolidar uma relação vital e vigorosa com o mundo. Há um ponto central que menciona de passagem Winnicott (1971a), e é que a experiência cultural – assim como o brincar – depende de experiências vivas (p.146). Se temos de pensar seu desenvolvimento, nos remontamos às formas mais precoces de contato entre o infante e a mãe (mãe-ambiente). Podemos distinguir ao menos três momentos:

No contato mais simples: ocorre um encontro com o vivente entre a expectativa alucinatória de um objeto primário (peito) e a aparição objetiva do mesmo, graças à disposição sensível e responsiva da mãe (mãe ambiente). Ao mesmo tempo, dado o crescimento do infante e o irrepetível da vida, cada encontro será sempre suficientemente similar ao anterior, mas não idêntico. Esse encontro-desencontro enche de vigor a experiência de criação subjetiva do objeto.

No contato transicional: a expectativa de um objeto de criação subjetiva se materializa no objeto transicional como “primeira posse não-eu”, que fica dotado de qualidades viventes. Por sua vez, dada sua materialidade, o objeto transicional resiste a ficar subsumido no impulso criativo (subjetivo). Esse encontro-desencontro dá vigor à relação com a realidade material. Na medida em que esses encontros-desencontros persistem e são cuidados pelo ambiente, se desenvolvem padrões “pessoais” de relacionamento (psicossomático) com o ambiente. E com eles, a aceitação de uma realidade consensual. O contato transicional e o vigor na relação com o material tangível dependem intimamente da relação com o cuidador primário.

No contato objetivamente percebido: cumpre-se a expectativa de outro objetivo que se comporte como esperado, por conta das regulações de troca da realidade consensual e com base nos padrões de relacionamento psicossomático que vêm se desenvolvendo previamente. Mas ao mesmo tempo, o outro objetivamente percebido nunca coincide consigo mesmo. Na medida em que esse encontro-desencontro, onde o outro está sempre incompleto e inalcançável, seja tolerado, surge e se desenvolve o vigor relacional.

Com o risco de simplificar demais, trouxe esses três momentos para tocar o tema que nos interessa neste artigo. Nossos padrões de relacionamento psicossomático, e depois psíquico, de reconhecimento de uma “alteridade”, se baseiam em experiências de contato com o vivente. A base de nossa consideração de outro se assenta em processos não apenas de reconhecimento mental, mas numa história de relacionamentos tangíveis com o vivente. É essa história que dá confiança ao nosso sentido de reconhecimento de uma alteridade.

Em termos mais diretos, a confiança no sentido do vivente permite estar e ser (being) com outros sem a necessidade de produzir um funcionamento mental que assegure a diferenciação eu-outro. Viver na dimensão intermediária do experienciar se baseia nessa confiança.

O QUE RECONHECEMOS COMO ALTERIDADE?

Ao revisar as taxonomias de tudo aquilo que consideramos uma alteridade na história da humanidade, tendemos a assumir que se trata de um organismo vivente. E, se formos mais estritos, vivente, responsivo e com alguma forma de agência ou intencionalidade. A uma rocha não a consideramos um outro, exceto talvez em alguma variante religiosa específica. Também tendemos a deixar de lado o domínio das Bactérias e das Arqueias, e ficamos com os Eucariotos.

1 Estou me referindo ao reconhecimento enquanto alteridade, para além da importância e dignidade que a natureza merece.

2 Em referência a Stimula, denominação romana de Sêmele. Sêmele era uma princesa tebana, amante de Zeus, que ficou grávida dele enquanto Zeus a visitava em forma humana. A deusa Hera, esposa de Zeus, semeia dúvidas em Sêmele sobre se seu amante é o genuíno Deus dos Deuses. Sêmele faz Zeus prometer que lhe dará provas de sua grandeza. Contrariado, Zeus aceita e se mostra em sua grandeza como Deus do Trovão. Sêmele é queimada por seus raios, mas o filho de Sêmele, um semideus, sobrevive. Zeus o retira do corpo de Sêmele e o fixa em sua coxa, onde ele termina de ser gerado. Assim nasce o Deus Dionísio (o duas vezes nascido). Sêmele é significada depois como aquela que leva à ação e/ou ao excesso.

Este mito nos serve para ilustrar múltiplos aspectos de nossa exaltação narcisista em relação às tecnologias digitais, incluindo, entre outros, a expectativa de expansão do Eu; a ingenuidade em relação aos efeitos da mimese tecnológica de alteridade; a perda da noção de ferramenta e sua substituição pela elevação das tecnologias a um estatuto de alteridade supra-humana; e os riscos de empobrecimento e destruição subjetiva ao manter relações de hibridismo humano-tecnologia. A dissociação e a alucinação negativa, especialmente.

Já dentro dos Eucariotos, a possibilidade de conceber como alteridade um organismo do reino animal é muito maior que um do reino vegetal, que supera por sua vez os Fungos, e ainda mais os Protocistas e Moneras¹. Onde supomos responsividade vivente, agência e alguma forma de intencionalidade associada, tendemos a abrigar uma expectativa de alteridade.

Mas o que acontece quando o mundo objetivamente percebido nos expõe a objetos que simulam uma alteridade? Onde a cópia é tão fiel que alimenta a ilusão de outro vivente?

A chegada dos objetos robóticos e digitais à sociedade tocou precisamente esse ponto. O efeito da nossa exposição a esses objetos que simulam alteridade não foi inócuo, mas ficou relativamente invisibilizado. Até certo ponto pelos progressos técnicos que acompanham e os problemas que esses objetos resolvem, mas também em grande medida – como mencionaremos ao final – pela nossa expectativa e compromisso (narcisista) no processo.

ESTIMULISMO TECNO-DIGITAL: DESUBJETIVAÇÃO DO HUMANO E SUBJETIVAÇÃO DO SINTÉTICO

O que acontece poderia ser pensado de diversas formas. Anteriormente, escolhi o termo “estimulismo digital” (Gutiérrez, 2023)² para nomear um processo conjunto de ordem psíquica e social, onde nosso relacionamento com a realidade compartilhada se conjuga com o uso de defesas psíquicas a serviço da aceitação das tecnologias como formas de expansão narcisística das fronteiras do nosso Eu, em uma constante tensão entre o alcance e as gratificações dessa expansão, e as perdas que a acompanham.

O estimulismo tecno-digital se joga em dois grandes terrenos: a progressiva desubjetivação do humano e a elevação do sintético-tecnológico a um estatuto de outro. Todas as linhas que mais adiante assinalaremos, de um modo ou de outro, favorecem o estimulismo tecno-digital, seja através da indiferenciação humano-máquina, a subjetivação de agências sintéticas e/ou a desubjetivação dos humanos, forçando-os a protocolizar seus modos de ser com o fim de ajustarem-se às condições dos sistemas digitais.

Vários são os elementos que se colocam em jogo a esses efeitos. Na sua vertente social, a penetração dos diferentes objetos robóticos e digitais em campos sociais e produtivos se acompanha de uma institucionalização das práticas ao redor destes. Pouco a pouco, vão se naturalizando lugares e significações destes dentro das práticas humanas, chegando a complementar ou até mesmo substituir funções antes referidas exclusivamente aos seres vivos. Por exemplo, a naturalização de uma relação com um mascote virtual entre um grupo de pares de crianças, uma contraparte jogadora sintética em um videogame, ou ChatGPT como um assistente-hominizado, um membro a mais da equipe em tarefas de escritório.

Por outro lado, no que se refere ao plano da experiência subjetiva, toda uma série de mecanismos defensivos se coloca em movimento com o objetivo de potencializar a aceitabilidade das agências sintéticas. Há uma discrepância entre o julgamento de reconhecimento de um robô ou sistema informático como artificial, e um reconhecimento tácito de um sentido de agência no plano prático, como se fosse uma agência vivente. Essa discrepância pode ser mantida no Eu graças a operações defensivas correntes, como a dissociação e a alucinação negativa, especialmente³.

Há um aspecto especialmente relevante e refere-se ao que nos motiva a colocar em jogo tais mecanismos defensivos a serviço da aceitabilidade das agências sintéticas. Pergunto-me: é apenas pela idoneidade e eficácia da imitação tecnológica que aceitamos tão prontamente essas formas simuladas de comportamento inteligente como subjetividades? É apenas uma questão de fluxo (flow) e bom ajuste entre nossas expectativas e a resposta que dão as máquinas, o que nos leva a abraçá-las como novas formas de alteridade? Trata-se nada mais de uma espécie de aceitabilidade instrumental aos desejos e interesses contingentes, como realizar uma tarefa determinada?

Tendo a pensar que não. A tendência profunda ao tecno-animismo não se joga em temas de idoneidade tecnológica, fluxo sistêmico e motivações instrumentais. Há um aspecto que nos conecta com determinações de nossas moções de desejo mais íntimas. Acredito que ali tem lugar uma forte participação do afã de expansão narcisista e imortalidade do nosso Eu. É esse “Eu imortal” (Green, 1990[2001]) que proporciona o impulso definitivo para que nossa disposição em relação a esses desenvolvimentos tecnológicos passe do entusiasmo por uma nova ferramenta à negação de sua condição de ferramenta, elevando-a a um estatuto humano (Gutiérrez, 2023) ou, inclusive, supra-humano. É uma questão, nesse sentido e nesse plano de compromisso narcisista, que opera a nível de imbricação indivíduo-sociedade.

O avanço da aceitabilidade das agências sintéticas como novas formas de alteridade tinha ocorrido, até este momento histórico *Chat-GPT*, por caminhos bastante silenciosos. Instalavam-se mal-estares de difícil conciliação. E, como com outros emergentes, é a arte que se havia encarregado de figurar o elusivo e o familiarmente alheio. Em algum momento, a tematização principal veio da parte da ficção científica, que em tantas novelas e filmes antecipou problemas relacionados com alteridades sintéticas sob a figura do androide, ou uma inteligência artificial dotada de agência, intencionalidade ou subjetividade.

³ Isso, que pode ser abordado em profundidade a partir da perspectiva dos fenômenos de imersão e presença digital (Gutiérrez, 2023, 2024), é um tema por si só que foge ao foco deste artigo

Hoje o assunto está longe de ser um de futurismo. Levamos décadas de desenvolvimentos de objetos na linha da simulação de agência e de alteridade, e décadas de tramitação de sua aceitabilidade, assimilação e institucionalização no corpus social. A seguir, gostaria de assinalar algumas dessas linhas gerais que nos ajudarão a compreender de modo mais claro como se foi gestando essa consideração humana ao sintético como alteridade e algumas de suas consequências psíquicas.

ALGUMAS LINHAS DE ASSENTAMENTO DO ESTIMULISMO TECNODIGITAL

Alteridades robóticas: colonizações em crianças e idosos

A psicanalista e socióloga Sherry Turkle (1995, 2008, 2009, 2011) é provavelmente a pesquisadora que mais se referiu a este aspecto. Nos anos setenta, conheceu em primeira mão o programa ELIZA, criado por Joseph Weizenbaum, que simulava uma conversa terapêutica. Desde então, Turkle (2011) começou a observar a crescente sofisticação dos robôs de companhia e dos bichos de estimação robóticos orientados ao público infantil. Tamagotchi, Furby, Hatchimals, Hello Barbies e outros brinquedos robóticos evidenciam o desenvolvimento de uma geração que se relaciona com esses artefatos falando com eles, dando certas formas de cuidado, lidando com suas necessidades e exigências. Alguns podem “crescer”, “morrer” ou “mudar de humor”, dependendo de como são tratados. E até mesmo ter memória do que aconteceu em sua vida sintética.

Turkle (2011) chamou isso de o “momento robótico” no processo civilizatório, não pela existência de uma relação sofisticada com robôs, mas porque estavam se formando gerações que desfocariam as fronteiras do estabelecimento de laços afetivos com seres vivos e entelequias inanimadas.

Não é por acaso que esses objetos robóticos se voltassem para duas populações vulneráveis: crianças e idosos (especialmente com demência), já que tinham mais possibilidades de aceitação desses. As crianças, especialmente, abrem o campo de participação da agência sintética para as gerações futuras. No brincar infantil, a sobreposição entre o “amigo imaginário” e o bichinho de pelúcia envolve um modelo do que é intermediário. Esse “entre” fantasia e realidade objetiva desdobra uma forma socialmente aceita de animismo e dá a possibilidade de desfrutar dela. Este animismo será colonizado por uma nova agência. A “resposta” do bichinho de pelúcia já não será apenas a resposta por via imaginativa e aperceptiva (a criança que “fala” e “se fala” personificando a voz do bichinho, com a qual depois conversa). O bichinho de pelúcia robótico (um Furby, por exemplo) responderá, iniciará interações com a criança e responderá aos seus cuidados. O laço que fica estabelecido entre a animação do robô bichinho de pelúcia e a animação proporcionada pela personificação no jogo infantil (Klein, 1929) deixará o terreno preparado para a penetração da alteridade sintética no campo da experiência cultural futura.

Com os idosos, a questão será um pouco diferente, mas não por isso menos insidiosa. É a solidão e a perda de relacionamento com a realidade que as mascotes robóticas aproveitam. Os robôs de companhia como o cão robô *AIBO* (Sony), o gato *NeCoRo* (Omron) ou a foca *PARO* (Aist Robotics) vêm preencher a carência de outro, seja por abandono social ou como consequência de um deterioro cognitivo. Um pobre referencial, por certo, mas uma alternativa à solidão e ao isolamento. Não será a instalação da área intermediária, mas uma simulação do vivente que marcará a relação com eles. Se o idoso não o reconhece como robô, ou se o reconhece mas prefere ignorar, é até certo ponto indiferente a esses efeitos. Será um companheiro onde não há um.

Nesse sentido, as mascotes robóticas e outros robôs de assistência, apesar de serem reconhecidos como objetos não animados, podem ser igualmente objetos de afeto e depositários de projeções inconscientes (Melson et al. 2009; Scalzone, F. & Tamburrini, 2013). A suspensão do julgamento sobre seu caráter inanimado está a serviço das moções de desejo e das necessidades de apego ou contato mais profundas.

As transformações do brincar no videogame: imersão e contraparte digital

Los videojuegos são outra atividade que marcou profundamente nossa consideração de um outro sintético e a possibilidade de nos relacionarmos com ele.

Quando jovem, lembro-me da fascinação que tive ao olhar pela vitrine de uma loja um computador com o jogo *Prince of Persia*. O personagem era um herói árabe, vestido de branco, que se movia com uma fluidez impressionante (ver fig. 1). Parecia estar sujeito às leis da gravidade e às dinâmicas do movimento dos corpos humanos. Podia saltar, tropeçar, lutar, pendurar-se em penhascos e recolher objetos do ambiente, exatamente como imaginaríamos que um humano faria nessas condições ambientais.

Naquela época, *Prince of Persia* despertava uma qualidade de assombro animista. Havia outros grandes videogames naquela época, e toda uma era tinha sido inaugurada anteriormente com *Super Mario Bros*. Mas aqui, a questão principal não era a diversão do videogame, mas sim o efeito de transporte para o mundo digital que o personagem conseguia, representando um humano que, pela primeira vez, se movia em um videogame muito semelhante a um humano. Esse efeito de transporte é o que conhecemos como imersão e presença digital (Gutiérrez, 2020, 2023a, 2024) e desempenha um papel importante em nossa aceitação das alteridades digitais.

Outro aspecto subjetivamente importante refere-se à transformação direta da experiência de jogar ao incorporar jogadores sintéticos. Recordemos com Winnicott (1971c) que o jogar é uma forma básica do viver, do qual a psicoterapia é apenas uma especialização. Esta forma básica de viver é central para os processos de apreensão e relacionamento com a realidade.

O jogar envolve o corpo (Winnicott, 1971c). Um corpo que, em atividade, apaga e sobrepasa as fronteiras do interno e externo. Não se pergunta à criança que está jogando se o que está jogando corresponde a uma criação subjetiva ou a uma percepção objetiva. Se ela responder, será às custas de interromper o jogo. Se ela tiver que distinguir, deixará de jogar. Se ela estiver jogando, a questão da distinção ou julgamento da realidade se torna irrelevante.

Mas também ocorre outro processo relacionado ao que se gesta a partir do brincar como forma básica de viver. Os jogadores participam juntos da experiência de diluição das fronteiras entre o interior e o exterior, eu e o outro, o representado e o experimentado, o quase-alucinatório e o objetivamente percebido⁴. Junto com o outro jogador, representamos mundos possíveis nos jogos de papéis, antagonizamos em relação às regras que nos contêm, desafiamos a ordem das coisas, difuminamos os limites do corpo (Callois, 2001[1958]).

Variedades de brincar entram em jogo em relação ao outro, e nessa atividade algo da noção do que reconhecemos como outro vivente e responsivo se estabelece. Quero ressaltar que isso que estou mencionando é anterior a qualquer ideia do brincar como campo de projeção da fantasia, embora isso possa ocorrer. Estou falando do jogo como atividade vital que ao longo do tempo vai estabelecendo modos básicos em que reconhecemos o outro.

Isso daria uma discussão longa. As crianças exploram-toque-conhecem "coisas". Algumas dessas "coisas" respondem com vida, outras não. As que respondem com vida, como um gatinho ou uma lesma, por exemplo, fascinam, comovem ou impactam. A cadeira, por outro lado, responde apenas mecanicamente. Talvez a criança faça a cadeira cair, e isso interesse por um tempo. Pode repetir bastante. Mas deve fazê-la cair. Ela se surpreende com a queda, com o barulho. Nesse momento, a criança é a cadeira que cai, apropria-se de seu movimento, de sua forma e da força da gravidade que a afeta. A cadeira cai, e a criança ri. E repete O gato ou a lesma, por outro lado, respondem de forma nova. Não só são afetados pela força da criança, mas também pelo próprio impulso vital. Sua resposta conecta-se com o que poderíamos chamar de o espontâneo vivente⁵. São seres vivos, espontâneos, responsivos. A criança se afeta diante da impossibilidade de apreender completamente a gaticidade ou a lesmicidade do animal. Escapa-lhe. Às vezes isso as maravilha, outras as assusta ou as irrita.

⁴ Isso é o que confere ao brincar sua qualidade inerentemente excitante e precária (Winnicott, 1971c).

⁵ Estou tentando destacar um ponto em que o verdadeiro Self de Winnicott e a noção de vida social de John Shotter (1993) convergem.

Um ponto a que quero chegar com isso é que na história da humanidade tivemos um certo entendimento tático do que é um jogo, e que consiste na separação entre o outro-jogador com quem se joga, certas regras ou regulamentações do jogo, e certas condições materiais que o tornam possível. E o outro-jogador temos suposto ser um ser vivo, responsivo, intencional.

O brincar, sendo uma forma básica de viver, encontra estabilizações mais ou menos protocolizadas nos chamados “jogos”. Os jogos são criados em seu momento ou são recriados com base em uma transmissão cultural intergeracional. Alguns sobrevivem ao tempo, muitos vão e vêm, alguns são um momento que se extingue. Huizinga (1954), o historiador filósofo, coloca no brincar a origem de nosso patrimônio e organização política e sociocultural. Se formos um pouco mais longe, poderíamos dizer que a produção e reprodução das formas mais básicas de organização das relações ego-alter, e o próprio estatuto do que definimos como alteridade, desenvolvem-se a partir do brincar. Brincando, habitamos o mundo e desenvolvemos uma forma de “conhecimento por familiaridade” em relação ao que entendemos como outro ou alteridade. É importante sublinhar este ponto: trata-se de um conhecimento por familiaridade, não um conhecimento por descrição ou objetivação lógica. Um rodeio necessário para retornar ao videogame. No videogame, pela primeira vez na história da humanidade, o outro-jogador como referência de alteridade, regras, regulamentações e contexto coincidem (Gutiérrez, 2019, 2020). O videogame é arte mimética, é jogo, é jogador e é techné, tudo junto. O outro-jogador pode ser outro humano protocolizado em um avatar e/ou um protocolo que opera como oponente ou colaborador, para mencionar algumas formas típicas.

Esta dupla condição de jogo-jogador é central: as crianças de hoje crescem videogamando. Muito disso se joga em padrões ou pautas que se vão desenvolvendo conforme avança a vida. E então, na medida em que vamos assimilando cotidianamente o videogame como modalidade do brincar, incorporam-se como parte das formas básicas da alteridade as respostas interacionais e antecipatórias que simulam responsividade. Surge assim, em atividade, uma referência de alteridades sintéticas.

Na experiência do videogame, produz-se a diluição das fronteiras entre humanos e máquinas jogadoras. Os videogamadores humanos coordenam-se com avatares sintéticos e com outros humanos ao mesmo tempo, lutam contra avatares sintéticos e humanos ao mesmo tempo, desenvolvem histórias, têm experiências de excitação, de realização e frustração, afetam-se com o destino dos avatares sintéticos. Enfim, enquanto videogam, a alteridade sintética tem realidade inapelável.

Resulta complexo verbalizar isso. Na época das salas de Arcade e na primeira geração de consoles de videogames, costumava-se dizer que o “computador” ou “o jogo” jogava, falava-se em jogar “contra o computador” ou “contra a máquina”. Mas hoje, na era do Fortnite dos videogames, isso não se aplica tão bem. Sobretudo à luz das características dos videogames contemporâneos, integrados na vida cotidiana, uma mistura

de espaço lúdico e social, campo de interação com amigos, desconhecidos humanos e agências sintéticas igualmente. Onde muitas vezes o suporte material do videogame já não é um computador, mas sim a nuvem acessada por múltiplos dispositivos. Esse referencial de alteridade sintética nem sequer pode ser associado a um aparelho tangível específico, o que o torna um fenômeno ainda mais transparente, onipresente e integrado à vida. É um videogame que está disponível o tempo todo e constantemente com algo novo acontecendo.

A vida sexual tecno-digital

Assim como com os brinquedos robóticos infantis e os videogames, a vida sexual entre humanos ilustra muito bem o alcance das misturas e fusões entre formas humanas e sintéticas de alteridade.

As premissas dos campos mencionados anteriormente são mantidas aqui: a vida sexual dos seres humanos manteve-se em suas formas pré-digitais, mas foi adicionando uma enorme variabilidade. O referente de alteridade nas práticas sexuais contemporâneas pode ser um humano em um encontro "clássico", mas também um humano tele-mediado, uma agência sintética simuladora de humano ou de algum personagem de fantasia, incluindo formas mistas ou híbridas das anteriores. Apenas para mencionar algumas variantes comuns.

Tentando uma ordenação muito geral:

Era Pré-Digital (antes de 1990)

Entre Humanos: As relações sexuais eram limitadas a encontros físicos diretos entre pessoas. A comunicação e o cortejo eram realizados pessoalmente ou através de cartas e telefones fixos.

Masturbação: Era praticada de forma privada. Os brinquedos sexuais eram rudimentares e geralmente feitos à mão. Nos anos 70 e 80, os primeiros vibradores elétricos começaram a ganhar popularidade. Nos anos 90, os aparelhos foram sofisticados com a introdução de novos materiais.

Pornografia: Estava disponível em forma de revistas, livros e filmes em VHS. Títulos icônicos como *Playboy* e *Penthouse* dominaram o mercado.

Desenvolvimentos Relevantes: Surgem lojas de produtos para adultos e uma crescente aceitação da pornografia na cultura popular.

Era Digital 1.0 (1990-2005)

Entre Humanos: A internet surge e muda a dinâmica do cortejo e das relações. Os fóruns e salas de chat online permitiam que as pessoas se conhecessem e explorassem seus interesses sexuais anonimamente.

Masturbação: Os brinquedos sexuais começaram a ser comercializados online, com marcas como *Hitachi Magic Wand* ganhando notoriedade.

Pornografia: A pornografia online começou a se expandir com a chegada de sites como *Pornhub* e *YouPorn*. Isso permitiu o acesso instantâneo a uma vasta quantidade de conteúdo erótico e pornográfico.

Desenvolvimentos Relevantes: Surgem os primeiros encontros sexuais mediados por tecnologia (videoconferências, mensagens instantâneas). Aparecimento de webcams e sites de “camming” (modelos em câmeras web interagindo com a audiência, que monetizam seus shows).

Era Digital 2.0 (2005-2020)

Entre Humanos: O uso de aplicativos de namoro como *Tinder*, *Grindr* e *OkCupid* revolucionou a forma como as pessoas se conheciam e se relacionavam. Facilita-se enormemente o conceito de encontro casual.

Masturbação: A tecnologia de brinquedos sexuais avançou com a introdução de dispositivos conectados à internet, como *We-Vibe* e *Fleshlight Launch*, que permitiam a tele-estimulação (interação remota) entre casais. E dispositivos como *Real Touch*, orientados para a masturbação sincronizada a vídeos. Desenvolvem-se as primeiras aplicações e interfaces capazes de vincular vídeos “deep fake”⁶ com esses aparelhos.

Pornografia: O conteúdo de pornografia se diversificou ainda mais com o aparecimento de sites de assinatura como *OnlyFans*, onde os criadores podiam monetizar seu conteúdo erótico. Também houve um aumento no conteúdo amador e personalizado.

Sexo com Robôs: Os primeiros desenvolvimentos em robôs sexuais começaram a aparecer, com empresas como *RealDoll* criando bonecas de silicone altamente realistas.

Experiências com avatares: surgem aplicações como *Bitmoji AR* (2017) do *Snapchat*, que permite aos usuários sobrepor seus avatares personalizados no mundo real usando a câmera de seus telefones. Outros sites especificamente dedicados à criação de avatares como personagens e/ou objetos sexuais em mundos virtuais.

Desenvolvimentos Relevantes: Cresce o uso da realidade virtual (VR) na pornografia, com dispositivos como *Oculus Rift* oferecendo experiências sexuais imersivas.

Era Digital 3.0 (2020-presente)

Entre Humanos: O uso da tecnologia tornou-se onipresente, com aplicativos e dispositivos de saúde sexual que monitoram e melhoram a experiência sexual. Aplicativos como *Feeld* e *3Fun* permitem explorar relações não monogâmicas e de grupo.

Masturbação: Os dispositivos agora integram inteligência artificial e aprendizado de máquina para personalizar a experiência. Produtos como *Lelo F1s* e *Kiiroo Keon* oferecem interatividade avançada em relação a vídeos de conteúdo sexual profissional, amador ou “deep fakes”.

Pornografia: A pornografia em realidade aumentada (AR) e a personalização de conteúdo tornaram-se tendências.

⁶ Técnica de mídia sintética que utiliza inteligência artificial para criar imagens ou vídeos de pessoas falsas e muito realistas.

Sexo com Robôs: Os robôs sexuais avançaram significativamente em termos de realismo e capacidade de resposta. *Harmony AI* é um exemplo de um robô sexual capaz de gestos faciais, emular emoções e prazer, e interagir de forma conversacional com seu usuário.

Desenvolvimentos Relevantes: Uso de dados e análises para melhorar a saúde sexual e as relações. Integração de dispositivos de saúde sexual com aplicativos de bem-estar geral. Crescente aceitação e exploração de identidades e orientações sexuais diversas.

Na ordenação, pode-se perceber como as formas da vida sexual não apenas se diversificaram enormemente entre humanos, mas também incluem robôs, aparelhos de tele-estimulação, hibridizações humano-avatar e formas de agência sintética antes inexistentes. Ocorreram interseções entre as interações humanas mediadas digitalmente e as interações com agências sintéticas, assim como entre a vida sexual tangível e a vida sexual tecno-digital.

O impacto subjetivo a longo prazo de conduzir os investimentos sexuais em relação a objetos robóticos e digitais que simulam intencionalidade, desejo e prazer ainda está por ser visto. Por enquanto, o trajeto da naturalização de agências sintéticas de alteridade na vida sexual dos seres humanos tem transitado principalmente pelo caminho da pornografia através do apagamento das fronteiras entre os vídeos reais e os fakes, e o apagamento da agência que estimula o outro nas interações virtuais, podendo ser outro humano ou uma agência sintética.

Os portáteis: colonizações em torno da velocidade, do protocolo e da saturação social

O desvanecimento que faz com que as alteridades sintéticas entrem no registro do outro animado quase vivo é alimentado por outro vértice extremamente importante. Novamente, a questão não está na ordem do conhecimento por descrição, mas sim nas práticas que de fato ocorrem. E é a relação que mantemos hoje, através da revolução do iPhone, com as telas portáteis.

A questão vinha sendo antecipada há muito tempo, mas foi necessário o desenvolvimento de certas condições de penetração da conectividade para que encontrasse o ponto de partida para começar a produzir efeitos de transformação das práticas cotidianas em relação ao amar e trabalhar, para nos referirmos aos critérios clássicos. O avanço tecnológico nos dispositivos portáteis e nas plataformas de comunicação social mudou as relações em torno da expectativa de resposta de um outro, tanto pela multiplicidade de referências quanto pela velocidade, que a aproxima do instantâneo. Um outro rápido que se aproxima da resolução alucinatória.

Então, o processo de exigência e saturação social do Eu, que já era denunciado por Kenneth Gergen (1991) nos anos noventa, encontra-se hoje em um ponto crítico. Espera-se do outro uma relação que vem protocolizada em tempo e espaço pelas condições das plataformas que usamos e pela relação que mantemos com elas através dos dispositivos portáteis, entre outros. Estas protocolizações, por exemplo, definem possibilidades em torno dos tempos e modos de comunicação, e constituem semióticas particulares em torno delas.

Tudo isso é assimilado pelos usuários e, inadvertidamente, seus discursos são transformados em relação a essas possibilidades. Uma posição ideológica em 140, 280 ou 10000 caracteres. Uma coqueteria à base de imagens, likes, emoticons e seus tempos. Deixei “em visto”, e assim por diante, que compete mais à teoria da comunicação do que a nós, mas que tem efeitos subjetivos muito profundos quando consideramos que alguns relacionamentos com a realidade transitam nesses “meios”.

Sabemos bem, a esta altura, que habitamos as redes sociais em relação a algoritmos que precipitam respostas, bots que criam outras e humanos que são limitados por suas protocolizações digitais. No entanto, na hora de responder ao discurso do outro, tendemos a reagir como se as retóricas fossem sempre conduzidas por humanos, e sem mediação digital. Como se tudo o que é dito fosse construído palavra por palavra, diante do rosto do outro, e a passo humano.

A noção de alteridade sintética fundida com humanos mediados é pão de cada dia em qualquer rede social que frequentemos, desde os comentários nas notícias até o “pensamos que poderia gostar” ou “baseado nas suas preferências” do Instagram ou Spotify. Não quero deter-me nas particularidades de cada uma, mas falar do efeito geral que tem habitar num mundo onde esta condição faz parte do cotidiano. A capacidade antecipatória e a resposta preditiva algorítmica das máquinas começa a deslizar como um imperativo ao humano no mundo virtual-digital. Por outro lado, o processo de aceitação de uma alteridade sintética se acompanha de uma desubjetivação da troca entre humanos.

Por outro lado, o processo de aceitação de uma alteridade sintética é acompanhado por uma desubjetivação da troca entre humanos. Para dar alguns exemplos, na exigência ao outro de uma leitura precisa de nossa intencionalidade e preferências, ao modo algorítmico. Na tendência a um relacionamento vertiginoso, baseado no impacto e na troca de imagens. Ou no desconhecimento da perda que significa a limitação dada pelas condições dos protocolos digitais. Obviamente, se perguntarmos a alguém, ele poderá reconhecer tudo isso. Mas, de fato, na vida social online, atua-se desconhecendo isso. As pessoas hoje dizem “falei com” alguém para se referir a uma troca textual pelo WhatsApp. O arte da conversa foi despojado de sua força vital polifônica, aproximando-se da troca monológica de enunciados. O recurso de emoticons, stickers, gifs, e outros, é um pobre substituto que tenta compensar a perda da riqueza polifônica de nossa linguagem.

Os assistentes e as inteligências artificiais generativas

Outra linha, muito em voga hoje, refere-se a uma materialização da ideia de alteridade sintética presente nos chamados assistentes virtuais e inteligências artificiais generativas. Desde o chatbot ELIZA em 1966, passando pelo infame Clippy do Office no final dos anos 90, Siri, Alexa ou Google Assistant hoje, até as últimas versões do ChatGPT, a ideia de uma agência sintética auxiliar do humano e que simula intencionalidade vem a ser a mais próxima materialização de Robotina dos *Jetsons*.

Além de todos os indícios de caracterização humana e as respostas que discursivamente simulam produção de sentido, o cálculo generativo das novas inteligências artificiais incorpora não apenas respostas precisas, mas também a “customização” aos interesses, estilos e características de quem as utiliza.

Essas customizações⁷ favorecem a ideia de um outro através da ilusão de domesticação mútua (uso a ideia à maneira do Príncipezinho de Exupéry, ou seja, como processo de conhecimento e reconhecimento mútuo). São, obviamente, pseudo-domesticações por acomodações calculadas, mas o efeito que produzem no sujeito é intenso. Sua simulação não pode passar despercebida, já que aproveita as chaves longamente estabelecidas dos padrões que nos sugerem que fomos ouvidos e compreendidos cognitivamente por alguém.

Novamente, embora os usuários das interfaces baseadas em grandes modelos de linguagem e cálculo generativo como o ChatGPT saibam que se trata de um sistema treinado para dar respostas à maneira humana. No entanto, na prática, o efeito de subjetivação do sistema é impressionantemente poderoso. Em outro escrito⁸, apresentei uma longa ilustração pessoal desta questão.

Aqui permito-me uma breve vinhetada de uma situação de jogo espontâneo:

Carola, Marta e Josefa, de 9 anos, estão em um quarto jogando apaixonadamente:

“Alexa, coloca a música Carola é a melhor!” diz entre risos Marta à assistente virtual Amazon Alexa.

⁷ Uso o termo porque a tradução

“personalização” pode ser mal

compreendida dentro do contexto de uma audiência informada na teoria de Winnicott.

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

Carola ri também e então diz “Não! Cala a boca, Alexa” “Alexa, pausa!”. A terceira do grupo, Josefa, diz “Alexa, coloca de novo! Aumenta o volume 1!”. Alexa responde, “Não encontro a música...” Josefa pede outra e Alexa coloca a música Footloose. Elas dançam um pouco. Marta intervém “Carola! (lapsus) não... Alexa, pausa!”. Todas riem. Mais tarde, no quintal, ouve-se Carola dizer “Pausa! Pausa!”

O lapsus denuncia a série em que Alexa participa como mais uma das meninas. Como uma assistente animada, uma companheira de jogos, aquela que coloca a música no grupo. Alguns usos da linguagem foram levados do protocolo com Alexa para a conversa do grupo fora das interações com o dispositivo de assistência virtual. Mas também notamos que os comandos dirigidos a Alexa passaram a ser parte dos jogos de linguagem entre as meninas no quintal. Será que Alexa se subjetivou ou é Marta que se sintetizou?

Crianças distraídas: carências e o desejo no outro digital

Uma última trajetória que desejo mencionar refere-se às crianças distraídas pela tecnologia. Não me referirei aos efeitos do uso das telas em crianças e jovens, que é um tema por si só e reforça a naturalização da alteridade sintética. Mas a um assunto anterior, a saber, à interferência na satisfação das necessidades do infante na situação temprana, e ao posicionamento dos dispositivos portáteis como objetos enigmáticos, portadores de um irrepresentável.

Partamos da situação de necessidade, onde o bebê se nutre tanto da mãe que o alimenta quanto da mãe que o olha, que lhe dá cuidados suficientes, que o protege de excessos ou falta de estímulo. Esa mãe que, em seu olhar, proporciona ao bebê um espelho onde o bebê desenvolve as bases do self (Winnicott, 1971d).

Pensem em uma situação de falha ambiental cumulativa (Masud Khan, 1963). A mãe tem estado imersa no celular e, pela força da dissociação, não conseguiu perceber o tempo transcorrido nem o espaço mental que isso lhe ocupou (Gutiérrez, 2023b, 2024). Não percebe que sua sensibilidade está afetada. Ao ouvir o chamado de seu bebê, demora um pouco mais do que seria suficientemente bom. Ela deve deixar o estado imersivo, o que gera um mal-estar. Responde, mas chega descompassada à mutualidade do olhar. Se isso se repete e se mantém no tempo:

- A ritmicidade na relação mãe-bebê se perde, o padrão relacional não se estabelece.

- A mãe, como escudo protetor contra estímulos, cumpre sua função no mais significativo, mas não para as perturbações menores. Ou se torna tantalizante⁹, em um às vezes sim, às vezes não, imprevisível. Isso alimenta um padrão de (in)sensibilidades e confusões mentais e/ou psicossomáticas futuras.

⁹ Winnicott (1974, 1975) faz referência à mãe “tantalizante” em alusão ao castigo de nunca alcançar a satisfação presente no mito grego de Tântalo. Com isso, ele queria explicar um ambiente imprevisível, que oscila entre suficientemente bom e insuficiente. A natureza errática dessa provisão ambiental resulta traumática, com qualidades especiais de confusão (ver também Abram, 2021).

- Com a atenção alternando entre o bebê e a tela, a experiência de continuidade do estar e ser se transforma em uma interação atencional simples, que vai e vem.
- A mãe amamenta, cumpre a nutrição. Mas o faz desajeitadamente, com sua sensibilidade e responsividade prejudicadas.
- O encontro do bebê nos olhos de sua mãe se dá de forma áspera. O olhar como espelho do bebê se torna opaco ou fragmentário. Com isso, viriam dificuldades posteriores na instalação ou manutenção de objetos transicionais.
- O espaço potencial ali desdobrado não é vigoroso, mas pobre.

Somando-se a essas falhas, está o ordenamento do sexual nos portáteis. Laplanche (1987)¹⁰ teoriza que nos fundamentos de nosso processo de subjetivação encontra-se o processo de sedução originária, ou seja, aquele que ocorre na situação primária mãe-infante onde o infante recebe não apenas a nutrição, mas um conjunto de mensagens que operarão como significantes que não podem ser anexados a uma produção de sentido unificado. Devido a que a mãe é atravessada pela sexualidade inconsciente, a ternura e os cuidados maternos incluirão essas mensagens que permanecerão como “significantes enigmáticos”, a serem completados no futuro, na vida adulta, no rodeio pelo circuito do outro. Mas o que acontece se os principais referentes desse outro de interesse, de atenção, de prazer e de jogo estão em um smartphone? Se isso se tornar um padrão, é de se esperar que as crianças, ao crescerem - por meio da identificação - terão as telas como um referente inconsciente de alteridade. Telas como objetos enigmáticos onde ocorre o importante, o que captura o olhar e, com ele, o desejo. Ambos registros, o da necessidade e o do desejo, podem se conjugar de maneira especialmente insidiosa.

A (ALTER)AÇÃO DO LUGAR EM QUE VIVEMOS

Tenho tentado esboçar algumas linhas pelas quais o estimulismo tecno-digital foi se estabelecendo em nossa cultura atual. Acredito que, por meio de sua inclusão como referentes de interesse e interação cotidiana desde a infância e além — através dos pais, nos videogames, no jogo e interação com robôs relacionais, na vida tecno-sexual, na relação quase onipresente com os smartphones e na conversa cotidiana com assistentes virtuais-digitais — está se desenvolvendo uma alteração significativa dos referentes sobre os quais se têm experiências culturais.

¹⁰ Também o desenvolvimento e a expansão de Silvia Bleichmar nesse assunto (por exemplo, Bleichmar, 1984).

Hoje, muitas alertas estão levantadas e temos muitas discussões a respeito dos alcances éticos, políticos, sociais, econômicos, entre outros, da adoção dessas novas tecnologias (especialmente as inteligências generativas) na sociedade. A admiração pelo que parece ser a nova revolução tecnológica se mistura com temores em relação ao que está por vir, incluindo os mais fatalistas que defendem o risco de destruição da humanidade pelas inteligências artificiais.

Não sei se estamos prontos para ir tão longe. Mas podemos olhar para o que já está acontecendo e colocá-lo em perspectiva. Habitar um mundo colonizado por tecnologias robóticas e virtuais-digitais que oferecem simulações de alteridade pode trazer muitos benefícios no âmbito produtivo e hedônico.

Mas, em termos do “lugar onde vivemos”, a sedução da excitação que oferecem conflui com a pobreza uniformizante, monológica, protocolizada que entregam. Um descentramento dos referentes tangíveis, psicossomáticos, espontâneos, vivos do que constitui uma alteridade, não é neutro. *Constitui um grande risco subjetivo, que poderíamos circunscrever em termos do desenvolvimento de possíveis confusões e opacidades no sentido do vivente.*

Jogar e ter experiências culturais haviam sido, na história da civilização, campos que davam como certo o outro responsivo, vivente, intencional. Esses pressupostos vacilam com as seduções do estimulismo tecnodigital contemporâneo.

Nada disso está resolvido, eu diria. Ainda vemos que as crianças preferem um bom jogo de papéis, esconde-esconde ou uma partida de futebol, em vez de jogar video game contra uma máquina. A relação com brinquedos robóticos ainda é bastante insatisfatória. E a consideração pelos assistentes artificiais é parcial e instrumental. Mas, por outro lado, as agências sintéticas já são material para os sonhos e pensamentos das crianças e jovens. A conversa pessoal está perdendo terreno para o diálogo digital, e a vida nas redes sociais tende a predominar na adolescência, entre outros aspectos que podemos constatar. Novas formas de mal-estar subjetivo já estão emergindo. Novas doenças da alma (Kristeva, 1995) inevitavelmente virão também¹¹.

¹¹ Gostaria de agradecer à minha colega Angélica Álvarez por suas correções e comentários.

Referências

- 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. & Tamburrini, 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: Paidós.