

HOY MÁS QUE NUNCA: INTENTAR UNA METAPSICOLOGÍA PARA LA TELE-COPRESENCIA Y LO TELE-VINCULATIVO¹

Lucio Gutiérrez

Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA

*Traducción del artículo publicado originalmente en inglés en la revista International Forum of Psychoanalysis. Referencia original: Gutiérrez Herane, L. A. (2023). Attempting a metapsychology for tele-copresence. International Forum of Psychoanalysis, 32(4), 240-246.

<https://doi.org/10.1080/0803706X.2023.2210794>

RESUMEN

Realizaremos algunas propuestas metapsicológicas sobre los procesos psíquicos tras la tele-co-presencia y la tele-vinculación, y exploraremos algunas de sus consecuencias tanto para el tele-psicoanálisis como para otras actividades humanas mediadas digitalmente. Plantearemos las nociones de Inmersión y Presencia digital como complejos hipnoides que involucran mecanismos defensivos y modos de investidura específicos. Y exploraremos introductoriamente algunos de sus ámbitos de aplicación, abriendo paso al estudio de una nueva agenda de investigación psicoanalítica.

PALABRAS CLAVE: Tele-copresencia, tele-vinculación, metapsicología, inmersión, virtual-digital

INTRODUCCIÓN

Las buenas adaptaciones a las crisis suelen traer consigo crecimientos. Una de las consecuencias que nos trajo la crisis provocada por la pandemia del

COVID-19 fue la necesidad de provocar una modificación en los modos de desplegarlos en diversas esferas de la actividad humana. Entre otras, el trabajo, la educación, la vida íntima y social, se vieron comprometidas de modos insospechados hasta entonces.

Es un extenso tema del que pienso que los sociólogos y antropólogos tienen más que decir que los psicoanalistas. (ejs. Bauman, 2003, 2005; Han, 2014; Johnson, 1997; Turkle, 1995, 2011) No nos detendremos ahora en intentar una empresa tan ambiciosa.

Mantendremos las cosas lo más directas posibles y eso nos lleva a comenzar desde un punto específico, que refiere a la mediación virtual del encuentro analítico. El problema más generalizado que enfrentó nuestra práctica analítica, ante la necesidad de un aislamiento forzoso en la pandemia COVID19, fue si continuar trabajando psicoanalíticamente, hacer otro tipo de trabajo terapéutico o bien detenernos. La mayoría continuó, fuese por motivos clínicos o extra-clínicos, altruistas o egoístas. La masividad de la adopción del trabajo psicoanalítico mediado provocó una validación, *de facto*, de la vía telemática. Que le considerásemos tele-psicoanálisis de pleno derecho, o psicoterapia psicoanalítica remota, u otra forma

¹ Versión extendida del texto escrito para el XXII Forum de IFPS, Panel Central, Viernes 21 de Octubre de 2022, Centro Psicoanalítico de Madrid, Madrid, España. Se ha mantenido su carácter de exposición oral.

más “diluida” de trabajo psicoanalítico, sería una discusión que en adelante quedaría transitando en medio de una práctica. Esto es algo que me ha parecido sumamente más interesante. Lo que otrora era una discusión fuertemente basada en prejuicios teóricos incorporaba ahora una experiencia en marcha.

El debate sobre la distancia y la mediación no es nuevo. Incorpora en un mismo problema una modificación técnica, de encuadre, del encuentro y de las condiciones de trabajo. En un sentido es una continuación de un viejo debate, ya plasmado en los paneles de la IPA en 1980, sobre el análisis por teléfono. Y antes de eso sobre el análisis por carta, el análisis intermitente por viajes, el análisis concentrado y por períodos. También se inscribe en la curiosa lista de modificaciones técnicas y tecnológicas, incluyendo el uso del diván, la contestadora telefónica, la sala de espera y las mensajerías instantáneas, entre otras.

Hasta el día de hoy el problema por cierto que no encuentra una visión unitaria, asunto que habrán comprobado en sus propias instituciones psicoanalíticas. En los términos más generales posibles, algunos analistas consideran que lo tele-vinculativo altera irremediabilmente las condiciones más básicas del trabajo psicoanalítico, para otros conlleva problemas importantes pero a veces superables, y para otros no reviste problema alguno siendo un asunto de preferencias o adecuaciones. Algunos analistas le consideran un asunto estricto de indicación en consideración al paciente, otros a la diáda e incluso al momento de tratamiento. La filiación teórica puede tener mucho que ver con la aceptabilidad del dispositivo tele-analítico, pero también hay otras consideraciones como la experiencia del analista, la gravedad percibida del paciente, el conocimiento previo de la diáda, la familiaridad con la vida digital, en especial la vida social digital, las condiciones de conectividad y aparataje tecnológico, entre otras tantas.

Traigo todo este contexto para ilustrar que lo tele-vinculativo es un asunto complejo y que debe abordarse desde prismas que consideren seriamente dicha complejidad. Pienso que con la pandemia COVID-19 el tele-tratamiento llegó para quedarse, especialmente en las realidades en torno a la hibridación entre lo tangible presencial y lo virtual presencial. Entonces, *de facto* validados, los tratamientos que hoy estamos realizando necesitan un cierto sustento teórico que permita pensarles sin caer

en un reduccionismo a priori ni en una simple sumatoria de factores. Una teorización que nos ayude a pensar lo que la experiencia nos va mostrando y no simplemente adecuarnos a ella o construir un catálogo de consideraciones.

Allí la “bruja” metapsicología, como le decía Freud, puede ser especialmente relevante, en el sentido que nos permite leer las transformaciones técnicas sin arrastrar, necesariamente, una modificación sobre los pilares que sostienen nuestras prácticas. Es un modo de darnos flexibilidad para pensar la innovación sin comprometer la perspectiva sobre el sujeto, que siempre supone una consideración ética, política y existencial.

Desde este punto de partida expondré una serie de reflexiones, que reúnen desarrollos previos y convergentes en relación con el campo de las tele-vinculaciones corrientes, investigaciones en videojuegos, redes sociales, mi trabajo con padres en crianza contemporánea y por supuesto la situación clínica, tanto en tele-psicoanálisis como en la escucha de pacientes y sus variadas experiencias en el campo de la virtualidad.

LOS REPORTES DE USUARIOS DIGITALES, COLEGAS Y PACIENTES: UN PUNTO DE PARTIDA PRÁCTICO

El acercamiento que tomo se funda en un problema práctico, que ha resistido el paso del tiempo al conversar con colegas y con personas con experiencias en tele-vinculación.

Muchas personas refieren que una vinculación mediada telemáticamente no es simplemente “distinta” que una vinculación tangible presencial, sino que la connotan con un sentido negativo o de falta. Hay otras actividades que se pueden apreciar distintas, como escribir en un teclado o comprar en línea. Pero respecto al vincularse, la mayoría refiere una merma: un “algo” que se pierde respecto a lo central de la vinculación. Esto, al menos como lo sugieren algunas de nuestras investigaciones (Gutiérrez & Haye, 2017), no es una opinión privativa de personas supra 50 años, extranjeras o inmigrantes tardías a lo digital.

Y al preguntarles por ese “algo”, surgen toda una serie de formulaciones. Por ejemplo: “se pierde el cuerpo”, “se pierde la corporalidad”, “se pierde la persona”, “el otro está y no está”, “se pierde el sujeto”, “se pierde el encuentro”, “se pierde lo espontáneo”. Mi predilecta,

quizás por su claridad en enunciar el sentido de lo que quiero decir, es una persona fuera del ámbito psi que lo definió así: “hay un otro-menos-otro”. Una otredad disminuida.

Por otra parte, tenemos también la evidencia clínica de que hay personas que lidian muy bien con lo tele-vinculativo. A algunas incluso les gusta. O lidian con un malestar sin que sea fuente de sufrimiento. En el plano de los tratamientos, tenemos reportes de que muchos han funcionado, y muy bien. Hay relaciones mediadas telemáticamente que han logrado formas importantes de intimidad. Pareciese que ese “algo” que se pierde puede ser superado por algunas diadas, al menos parcialmente, o “lo suficiente” para emplear un término considerado.

Entonces, me pregunto pues por las condiciones que han hecho posible que ese “algo” perdido pueda restituirse, o que su constatación no impida que se logren formas de intimidad y vinculación profunda en algunas diadas, mientras que en otras se vuelve un asunto insalvable.

INMERSIÓN Y PRESENCIA COMO LO DISTINTIVO DE LO VIRTUAL-DIGITAL

Me tomo ahora de investigaciones en interacciones humano-computador para traer la idea de que, en las actividades virtuales-digitales, sobre todo en algunas como los videojuegos, redes sociales y tele-conferencias, entramos en estados psicológicos altamente implicados en las interacciones a través de plataformas virtuales-digitales, que se han denominado Inmersión y Presencia. Inmersión y Presencia² son concebidas en términos generales como formas de ilusión perceptual de no-mediación (Lombard y Ditton, 1997, 2000) entre dos ambientes. Específicamente, tomando la metáfora de estar *bajo* el agua (inmersión) en diversos grados de profundidad; o bien en la reducción o eliminación de la percepción de la diferencia espacio-temporal entre dos ambientes, que se traduce en una percepción subjetiva de un *estar ahí* en el ambiente mediado (presencia).

De acuerdo con esta definición, el componente perceptual remite a un fenómeno que involucra respuestas continuas y en tiempo real de los sistemas

² No distinguiremos mayormente entre usos relacionados, en ocasiones separados fenomenológicamente o por gradientes de intensidad, entre Inmersión como absorción, involucramiento, incluso en ocasiones flujo. Pero sí le distinguiremos respecto de la idea de Presencia.

sensoriales, cognitivos y afectivos del ser humano a objetos y entidades del ambiente. La *ilusión de no mediación* ocurriría cuando la persona *falla en la percepción* o el reconocimiento de la existencia de un medio en su ambiente, *y responde como si este medio no estuviese allí* (Lombard y Ditton, 2000)³.

Por ejemplo,

- Un videojugador que en determinado momento se siente *adentro* del ambiente del juego. Si está corriendo un auto de carreras, se mueve con el comando. Si viene un objeto hacia la pantalla, se agacha (cuando hay controles hápticos esto es más intenso).
- Un usuario de un casco virtual que al acercarse a un precipicio en el ambiente virtual se tambalea, físicamente.
- Dos personas en videoconferencia que por momentos tienen la impresión de estar *en el mismo lugar*, un fenómeno central para el telepsicoanálisis y que se conoce como tele-presencia o tele-copresencia.

Por supuesto que si se les pregunta a estas personas sobre el estatuto de la realidad responderán objetivando las condiciones y reconociendo la distancia: el videojugador reconocerá que es un juego y que no está en él; el usuario del casco sabe que es una realidad virtual y no material, y los interlocutores reconocerán que no están en el mismo lugar, que no necesariamente comparten el mismo huso horario, pero que no obstante comparten el mismo momento. *El asunto es que, mientras transcurre la actividad, se percibe y se siente de otro modo.*

Es muy importante considerar que estas ideas, la de Inmersión y de Presencia, surgen de modelos psicológicos bastante básicos⁴. Son modelos cognitivistas de la psicología social norteamericana,

³ Las cursivas son mías.

⁴ Algunos desarrollos como el modelo de Presencia como expresión del self presentado por Riva y colaboradores (Riva, Waterworth & Waterworth, 2004; Riva, Waterworth, Waterworth & Mantovani, 2011) escapan de esta generalización. Más no su limitación como psicología positiva atrapada en lo motivacional consciente, que sub-representa enormemente el factor dinámico del psiquismo, no admite nociones como la sobre-determinación inconsciente o la fuerza del trabajo de lo negativo en lo psíquico.

en la más clásica tradición de los modelos de procesamiento de información. Nosotros, aquí lo que quiero comunicarles, les usaremos en otro sentido. Un sentido neo-freudiano, desde el que intentaremos dotarles una profundidad renovada.

UNA LECTURA NEO-FREUDIANA DE LA INMERSIÓN Y LA PRESENCIA

Partiendo de la idea de catexia Freudiana, diremos que *la Inmersión y la Presencia corresponden a procesos de intensa investidura de la realidad que transcurren en estados alterados de conciencia*, y que encuentran su referencia psicoanalítica en la idea de estados hipnoides.

Precisamente esos que han ocupado un lugar muy especial para el psicoanálisis, como punto de origen en el rechazo al método hipnótico e hipnocatártico, así como a los estados de conciencia que se le asocian.

Hago notar esto pues con la cuestión de la Inmersión y la Presencia volvemos a la cuestión de lo hipnoide, esta vez sin mesmerizador tangible. Una suerte de trance hetero-inducido por una actividad excitatoria:

- en relación con una alteridad-plataforma o alteridad-ambiente (ej: Instagram, realidad virtual),
- en relación con una alteridad-sintética (ej: un videojuego con avatares que interactúan),
- O, como será en nuestro caso de estudio, en relación con una alteridad humana mediada digitalmente, una alteridad que busca también lo vinculativo. Allí especialmente el asunto del interés, sobredeterminado desde lo inconsciente, será un factor decisivo movilizador de estos estados hipnoides.

También, en trabajos anteriores (Gutiérrez, 2016, 2019, 2021) hemos propuesto que el conjunto de fenómenos de Inmersión y Presencia no pueden explicarse sin la puesta en marcha de mecanismos de defensa, especialmente la disociación y la escisión del yo, y en sus formas intermedias predominantemente la renegación.

Lo hipnoide de la Inmersión se basa en la disociación de la consciencia y a ella debemos sumar una exigencia funcional de escisión al Yo, en tanto tenemos una

doble escena de realidad ante la que el Yo debe responder dividiéndose. El usuario inmerso en el ambiente o dispositivo virtual-digital mantiene una *actitud* de aceptación hacia la realidad virtual-digital al modo como si fuese una realidad tangible (suspensión del descrédito), mientras que es capaz de apreciar objetivamente la distancia o diferencia entre la realidad virtual-digital y la realidad tangible.

Precisemos también que no todo proceso de Inmersión llega a la Presencia, sólo los más intensos. Para entender la Presencia debemos considerar una escisión del yo y cierto grado de alucinación negativa de la realidad, en su doble frontera objetual externa e interoceptiva (Green, 1995[1993]).

Diremos entonces: *la Inmersión involucra una intensa investidura y supone variadas formas de suspensión del descrédito de la forma de alteridad, haciendo uso para ello de la disociación y la escisión del Yo, entre otros mecanismos. La Presencia, además de una intensa investidura y la suspensión del descrédito, involucra específicamente a la alucinación negativa como parte del mecanismo definitorio.*

APLICACIONES

Acercarse al problema de lo virtual-digital desde la Inmersión y la Presencia ofrece un nuevo vértice de análisis de diversas problemáticas que le atañen.

LA INMERSIÓN Y LA PRESENCIA COMO COMPROMISOS DINÁMICOS

Los estados de Inmersión y Presencia no deben ser considerados estados de intensidad y cualidad constante. Su logro, intensidad y preservación en el tiempo dependen en gran medida del equilibrio entre la explotación de los mecanismos psíquicos ya descritos al servicio de las realizaciones de deseo, la actividad psicomotriz involucrada y la atención a los factores externos.

Así como Freud planteaba que el sueño en tanto formación de compromiso es el resultado de un trabajo psíquico que permite mantener el dormir al tiempo que tramitar las mociones de deseo, diremos que en la Inmersión y la Presencia *un aspecto central del trabajo psíquico involucrado consiste en tolerar la situación bi-escindida realidad tangible-material // realidad virtual-digital, negativizando la primera e intensificando el interés hacia la segunda.*

El compromiso logrado entre las mociones de investidura hacia la realidad virtual-digital y la realidad tangible-material puede verse alterado, facilitado o interferido, por factores externos (por ej. las características de la interfaz, de la conectividad o la competencia técnica de los usuarios) o internos (ej. ansiedades no elaboradas), pero el factor eficiente tendrá que ver con los procesos de investidura involucrados.

En ese sentido, entendemos cuestiones como el que las resistencias clásicas al tratamiento operen sobre la renuencia vivencial al tele-análisis, o que sobredeterminen una queja acerca de las conectividades (ej. “no se escucha bien”), entre tantas otras. Y en el sentido opuesto, cómo un problema de conectividad tecnológica pueda ser interpretado por la diáda como una dificultad en la escucha o que redunde directamente en la experiencia de estar trabajando en torno a los emergentes de la sesión.

Debemos comprender entonces que la Inmersión y la Presencia se mantienen sólo en la medida que, a modo de una formación de compromiso, cierto equilibrio de fuerzas en tensión puede preservarse lo suficiente y en la medida que las condiciones ambientales y psíquicas así lo permitan.

A diferencia de las redes sociales y los videojuegos, en tele-análisis se logran momentos de Presencia sin acciones externas de captura atencional. En una sesión analítica puede que se diga poco o nada, y que no se construya una “narrativa” interesante. No hay “llamadas a la acción” psicomotriz (p. ej. presionar botones, dar “likes”, responder preguntas “gancho” de Instagram o responder al estímulo del juego de turno) ni tampoco esperamos que se produzcan grandes procesos de captura de la atención en relación con una gratificación narcisístico-especular (p. ej. recibir y estar a la espera de recibir “likes”).

Entonces, si la escena psicoanalítica y su interfaz digital no están organizadas en torno a la acción, el espectáculo y la gratificación inmediata ¿desde donde se sostiene un empuje con la intensidad suficiente para lograr momentos de Presencia? No nos queda otra que volver los orígenes: será en relación con el interés hacia la cura y las dinámicas de la transferencia - las representaciones-meta del tratamiento y del tratante (Freud, 1900) – donde encontramos un fundamento

para procesos de intensa Presencia en una sesión tele-analítica⁵.

PSICOPATOLOGÍA

Otra temática directamente relacionada es la de los fenómenos y procesos psicopatológicos. Desde los más directos como las ahora llamadas “Adicciones a Internet y Videojuegos”, que se fundamentan en la búsqueda constante de la experiencia de Presencia al servicio de dinámicas de compensación y equilibrio yoico, pasando por las variadas formas de realización de deseo al servicio de estados perversos de fantasías concretizadas, el replegamiento y refugios psíquicos en lo digital, la realización de fantasías en acción propias a la experiencia lúdica rigidizada neurótica (Gutiérrez, 2019, 2019b), hasta las formas más clásicas de empobrecimiento de la capacidad de amar y trabajar que aprovechan la invisibilización social del fenómeno.

Especialmente, los variados usos y explotaciones del videojuego al servicio de las necesidades del yo pueden ser comprendidos con mayor profundidad desde esta teorización. Un inmenso campo de estudio se nos abre al intentar comprender en profundidad lo que he podido llamar “estados digitales de la mente” (Gutiérrez, 2023a) y su relación con la psicopatología contemporánea.

CREACIÓN Y JUEGO

Por cierto que no toda implicación virtual-digital resulta en un proceso psicopatológico y habría que decir que toda otra dimensión se corresponde con las ideas de hábitat virtual, creatividad, juego y encuentro social, que también se basan en una suficiente experiencia de la Inmersión y la Presencia.

Todo un camino se nos abre en la comprensión de las relaciones entre el jugar y la Inmersión en el campo del área intermedia de la experiencia humana. Una interesante pregunta emerge: ¿En qué medida el uso

⁵ Esto permite entender también que la Presencia en una sesión telemática se da a modo de “momentos”, y que éstos sean tan dependientes de las condiciones del proceso analítico y las consideraciones dinámicas que le atañen, además de las condiciones relacionales, situacionales y tecnológicas. Una pregunta relacionada es si un trabajo analítico por vía telemática puede constituirse en un proceso psicoanalítico propiamente dicho. Y de ser así, cuál sería el rol de los momentos de Presencia en ello. La estimación que se hace de la necesidad y del valor de una regresión para todo análisis, así como un trabajo de figurabilidad compartido, se encuentran implicados en esta pregunta.

de mecanismos de defensa es parte de una vida sana y creativa? Quizás la respuesta encuentre una diversidad de posiciones desde las convicciones teóricas y personales.

PSICOPATOLOGÍAS DE LA VIDA VIRTUAL-DIGITAL COTIDIANA

Las “psicopatologías de la vida (virtual-digital) cotidiana” también nos muestran abundancia de temáticas en las que observamos los efectos de la Inmersión y Presencia, con distinciones que no siempre son claras.

Veamos algunos ejemplos:

- Resulta inútil decirle a un joven que videojuega “sólo 5 minutos más” ya que asentirá, mientras juega, pero no tendrá nociones mayores sobre el paso del tiempo, problema recurrente en las conversaciones cotidianas en crianza. ¿Es que el joven “oye pero no escucha” dado su excesivo involucramiento? ¿O es que “ni oye ni escucha”?
- Un videojugador sólo al finalizar una partida reconoce en sí mismo hambre, cansancio y una urgencia de micción. ¿Las ha sentido pero desestimado (inmersión) o no se ha producido un registro cualitativo de la tensión orgánica (presencia)?
- Un usuario de Instagram no se percató de que lleva 30 minutos en la aplicación y se sorprende, pensando que sólo han transcurrido 5 minutos. Esta distorsión de la conciencia temporal ¿se trata de una desatención por involucramiento o de una genuina alucinación negativa del tiempo?
- Un usuario de Whatsapp camina por la calle “en modo automático” se tropieza o se golpea con un poste (la psicología pop ha acuñado el término *Smartphone zombie*, un problema por estos días en urbes muy pobladas). Esta ataxia temporal ¿a qué responde?

CRIANZAS DISTRAÍDAS. SOBRE LO “ASPERO”⁶

Un último aspecto que quisiera mencionar, más especulativo pero relevante en miras al porvenir, es el que refiere a los efectos de la Inmersión y la Presencia en relación con el desarrollo emocional primitivo y al desarrollo emocional corriente, desde el punto de vista de las relaciones cuidadores primarios – infans, y luego cuidadores primarios - niños. Anteriormente he llamado a este asunto el problema de las “crianzas distraídas” (Gutiérrez, 2017).

Una escena, tan perturbadora como corriente: un cuidador primario sosteniendo a su bebé mientras mira sus redes sociales en el smartphone. Otro moviendo el coche o mientras juega un videojuego casual. Si el desarrollo emocional primitivo corriente supone procesos de regulación mutua del orden más delicado posible, ¿cómo alterarán dichos procesos el entorpecimiento atencional, muchas veces inobservado, que padecen los cuidadores primarios? Haciéndonos cargo seriamente del proceso de la Inmersión y la Presencia convendría levantar la mayor de las alertas como una potencial amenaza al desarrollo emocional corriente.

Al menos desde una teorización de este orden debemos decir que las capturas atencionales en Inmersión y mucho más en Presencia son mucho más intensas y de mayor fijeza que leer el periódico, conversar con otra persona u otras actividades que en la época pre-digital eran las más corrientes como aquellas que se hacían “junto” a los cuidados primarios. El responder a las demandas del infante y el niño tardan más, se vuelven menos sensibles y fluidas.

Los cuidados primitivos suficientes, tanto desde su contacto viviente como desde sus funciones protectoras (Khan, 1963), dan lugar a la experiencia de mutualidad que cobra carne a modo de patrones que dan continuidad a la experiencia y que permiten un vigoroso sentido de sí mismo. En los patrones de crianzas distraídas por la Inmersión y Presencia conjeturo una fuente potencial para el desarrollo de marcadas técnicas de replegamiento y otras formas de disociación en los niños contemporáneos (Gutiérrez, 2019, 2019b).

⁶ Por motivos de extensión, esta última sección no se presentó durante la exposición del trabajo.

Noten que me refiero a que la disociación surge como efecto de la distracción digital de los cuidadores primarios, no directamente del uso de la tecnología en los niños. Las crianzas distraídas producen posteriores desarrollos distraídos. Desarrollos que sin ser Asperger tienden a lo “áspero” y a lo torpe en el contacto humano. Su extensión a los propios chicos a modo del uso indiscriminado de los dispositivos digitales como “chupetes digitales” será la validación y consolidación de ese modo de estar sin estar, de un “otro-menos-otro”, que ya estaba presente en los padres. Un estar a medias, en lo que refiere al contacto viviente con la realidad despierta.

EL AQUÍ, AHORA, CONMIGO RECUPERADO

Cierro volviendo al problema original y recordando al argentino Jorge Ahumada (1999), quien decía que todo tratamiento analítico es siempre una situación aquí, ahora, conmigo. Pienso que el holismo del aquí, ahora, conmigo es parte central para entender ese “algo” perdido del que les hablaba al principio. Cuando se descompone en lo telemático en dos aquí y dos ahora, el otro queda “menos otro” pues se ha extraviado el “conmigo”. Ha perdido la estela del contacto (Gutiérrez, 2023b).

Deberemos entender a la Inmersión y a la Presencia como los fenómenos que dan cuenta de procesos de investidura y defensa combinados que hacen posible restituir, al menos parcialmente y para algunas díadas analíticas, la condición de holismo que hace posible el conmigo en lo virtual-digital, y recomponer parcialmente ese “algo” que da la posibilidad a todo tratamiento de prosperar.

En Inmersión y en Presencia el jugar se vuelve apasionante, al punto de la anulación del tiempo, y la tele-terapia se siente conjunta, al punto de la anulación de la distancia.

Pero, por otra parte, será en estados de Inmersión y Presencia que se desarrollarán los procesos psicopatológicos más insidiosos que observamos hoy por hoy en relación con la vida digital. La necesidad de abordarles pertinentemente se nos vuelve imperante.

Ante todo, relevo la importancia de considerarlos fenómenos a la base de la mayoría de nuestras actividades virtual-digitales contemporáneas, y que seguirán mereciendo nuestra atención en los años venideros.

REFERENCIAS

- Ahumada, J. (1999). La contrainducción en la práctica analítica: aspectos epistémicos y técnicos (pp.269–96). En J. Ahumada, *Descubrimientos y Refutaciones. La lógica de la indagación psicoanalítica*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Bauman, Z. (2003). *Liquid Love*. Londres: Polity Press.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Londres: Polity Press.
- Freud, S. (1900) The Interpretation of Dreams. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud 4:ix-627*. [Recuperado de www.pep-web.org].
- Green, A. (1995[1993]). El trabajo de lo negativo y lo alucinatorio (la alucinación negativa). En A. Green, El trabajo de lo negativo (pp.221-294). Buenos Aires: Amorrortu. [original: Green, A. (1993). *Le travail du négatif*. Paris: Les Editions de Minuit].
- Gutiérrez, L. (2016). Silicon in ‘pure gold’?: theoretical contributions and observations on teleanalysis by videoconference. *International Journal of Psychoanalysis*, 98(4), 1097-1120.
- Gutiérrez, L. (2017). Distracciones digitales y relación con el desarrollo emocional primitivo. Ponencia en el Encuentro Winnicott México 2017, Ciudad de México. Domingo 26 de Noviembre de 2017 (12.15 – 13:45).
- Gutiérrez, L. (2019). Variedades clínicas del video jugar. *Revista de la Sociedad Argentina de Psicoanálisis*, 23: 54-73. [Revista de la Sociedad Argentina de Psicoanálisis-Número-23.pdf](http://www.sociedadargentina.depsicoanalisis.org.ar/revista-de-la-sociedad-argentina-de-psicoanalisis-numero-23.pdf)
- Gutiérrez, L. (2019b). Desalucinación y replegamiento digital: puntualizaciones sobre los videojuegos en la sesión analítica. *Gradiva*, 37-48. <https://ichpa.cl/gradiva-no-1-2019/>
- Gutiérrez, L. (2021). Virtualidad, inmersión digital y porvenir del sufrimiento psíquico. *Gradiva*, X(2):30-39. <https://ichpa.cl/gradiva-no-2-2021/>
- Gutiérrez, L. (2023a). Inmersión, Presencia y Estados Digitales de la Mente. Documento no publicado.
- Gutiérrez, L. (2023b). ¿Es posible el contacto humano

a través de lo virtual-digital? Propuestas para pensar el espacio-tiempo en teleanálisis y el rol central de la vestalización digital (en prensa). En C.G. Fenieux (ed.), *tiempo y Espacio. Perspectivas desde el Psicoanálisis y el Arte*. Santiago: Pólvora.

Gutiérrez, L. & Haye, A. (2017). La Experiencia De Conversar Por Videoconferencia: Análisis Exploratorio De Contenidos. *Revista Sul Americana de Psicología*, 5(2):195-225.

<https://ediciones.ucsh.cl/index.php/RSAP>

Han, B-Ch. (2014): *En el enjambre*. Barcelona: Herder.

Johnson, S. (1997). *Interface Culture. How new technology transforms the way we create and communicate*. Nueva York: HarperCollins Publishers.

Khan, M.R. (1963). The Concept of Cumulative Trauma. *Psychoanal. St. Child*, 18:286-306.

Lombard et al. (2000), "Measuring presence: a literature based approach to the development of a standardized paper-and-pencil instrument." Project abstract submitted for presentation at *Presence 2000: The Third International Workshop on Presence*. Available online at

<<http://nimbus.temple.edu/~mlombard/P2000.htm>>.

Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer Mediated Communication*, 3(2), <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>

Riva, G., Waterworth, J. A., & Waterworth, E. L. (2004). The layers of presence: A bio-cultural approach to understanding presence in natural and mediated environments. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 402-416.

Riva, G., Waterworth, J.A., Waterworth E.L. Mantovani, F. (2011). From intention to action: The role of presence. *New Ideas in Psychology*, 29, 24-37.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Turkle, S. (2011). *Alone Together*. Massachusetts: MIT Press.

Winnicott, D. W. (1945). Primitive Emotional Development. In *Collected Papers*. New York: Basic Books, 158.

AUTOR: Lucio Alberto Gutiérrez Herane. Psicólogo, Magister y Doctor en Psicoterapia de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Magister en Psicología mención Psicoanálisis de la Universidad Adolfo Ibáñez. Formado en Psicoanálisis en la Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA (www.ichpa.cl). Miembro titular, supervisor, docente, y Past-presidente de ICHPA (2020-2022). Miembro cofundador de Asociación Winnicott Chile y miembro reemplazante del comité ejecutivo de la International Federation of Psychoanalysis Societies IFPS. Trabaja en su consulta privada y en docencia posgrado en variados programas nacionales. Sus líneas de estudio e investigación se desarrollan en torno a la clínica y metapsicología de lo intermedio, la difusión del pensamiento psicoanalítico y la virtualización de la experiencia humana.

Dirección: Alonso de Córdova 5870 ofs. 1204-1205, Las Condes, Santiago – CHILE.

Webpage: www.luciogutierrez.cl / Correspondencia: lgutierrez@ichpa.cl