



Bases de la psicoterapia e intervenciones *online*

Raúl Vaimberg Grillo

Resum

Desarrollamos concepciones teóricas en torno al aparato mental y la tecnología, el mito de Narciso y el espejo tecnológico, la realidad y la realidad virtual; revisamos brevemente concepciones de autores que facilitan la comprensión del mundo online como Marshall McLuhan, Derrick de Kerckhove y Pierre Lévy. Hemos demostrado en otras investigaciones que las psicoterapias online producen procesos y microprocesos terapéuticos a través de mecanismos de reparación y transformación; a partir de aquí establecemos las bases de la psicoterapia y de las intervenciones online en cuatro ejes fundamentales: 1) la relación entre la estructura tecnosocial y la estructura psicopatológica, 2) la relación entre virtualidad y presencialidad, 3) la utilización de las características principales de la comunicación online y 4) el rol de psicoterapeuta online.

Palabras clave: *Psicoterapia, online, virtualidad, presencialidad, proceso terapéutico*

Bases of Online Psychotherapy and Interventions

Abstract

We develop a theoretical concept concerning the mental apparatus and technology, the myth of Narcissus and the technological mirror, reality and virtual reality; we briefly check some authors' conceptions that facilitate the comprehension of the online world such as Marshall McLuhan, Derrick de Kerckhove and Pierre Lévy. We have demonstrated, through other research, that online psychotherapy enables processes and therapeutic microprocesses allowing for mechanisms of repair and transformation; after which we establish the bases of psychotherapy and of online interventions based on four fundamental axes: 1) the relationship between the techno-social structure and the psychopathological structure, 2) the relationship between virtual and physical presence 3) the use of

the main characteristics of online communication and 4) the psychotherapist's role online.

Keywords: *Psychotherapy, online, virtual presence, physical presence, therapeutic process*

Se calcula que los trastornos mentales representan el 12% de la carga mundial de morbilidad, pero solo una minoría de los afectados recibe tratamiento básico. Mientras que existen datos que prueban que en los países industrializados no todas las personas con trastornos mentales reciben un tratamiento adecuado, en muchos países en desarrollo los servicios de salud mental son totalmente inexistentes y grandes segmentos de la población no tienen acceso rápido a los centros de salud, ya que estos se restringen a los hospitales y están orientados predominantemente a las situaciones urbanas. La Organización Mundial de la Salud analizó los datos probatorios para el tratamiento eficaz de los trastornos mentales y llegó a la conclusión de que un enfoque combinado psicosocial y farmacológico probablemente sea el que dé mejores resultados (World Health Organization, 2009). En este contexto se hace indispensable producir instrumentos psicológicos innovadores, accesibles y económicos para poder responder a las acuciantes necesidades asistenciales existentes en el campo de la salud mental.

La intervención en salud mental a través de Internet y del uso de nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) deberá desarrollarse como un espacio interdisciplinario en el que converjan profesionales de la psicología, la psiquiatría, la neurociencia, la sociología, la antropología y los desarrollos multimedia, para ofrecer soluciones a los pacientes y a los profesionales. Por otro lado, se requieren investigaciones que aporten a estos nuevos recursos una adecuada consistencia teórica y metodológica y la posibilidad de evaluación de la efectividad terapéutica.

Creemos que el desarrollo y sistematización de métodos de abordajes grupales y mediados





tecnológicamente podrían producir cambios fundamentales en el desajuste entre necesidades y ofertas anteriormente evidenciados. Los métodos de psicoterapia grupal, por la riqueza de este tipo de abordajes en el intento de modelar las tendencias al individualismo y aislamiento propios de la sociedad contemporánea y los métodos de psicoterapia mediada tecnológicamente (PMT), debido a la gran difusión e incorporación de estos sistemas de comunicación especialmente en los niños, adolescentes y jóvenes (en el mes de marzo del año 2011 había 2.000 millones de usuarios de Internet en el planeta).

Esta gran difusión en la población justifica el desarrollo de métodos psicoterapéuticos mediados tecnológicamente, permitiendo aprovechar los usos de las TIC e incidiendo sobre los sentidos de estos (Vaimberg, 2005a).

Según la opinión de Turkle (1998), un sistema de redes que se expande con rapidez, conocido colectivamente como Internet, enlaza a millones de personas en nuevos espacios que están cambiando la forma con la que pensamos, la naturaleza de nuestra sexualidad, la forma de nuestras comunidades, nuestras verdaderas identidades.

Estos nuevos espacios virtuales, que en conjunto se denominan «ciberspacio» (Lévy, 1995), son contruidos a través de la conexión en red posibilitada por las TIC (tecnologías de información y comunicación). Estos espacios, según sus diferentes aplicaciones en la salud mental, pueden clasificarse de la siguiente manera:

1. En la prevención primaria, como medio para la promoción y prevención de la salud mental.
2. En la prevención secundaria y terciaria, como medio para la intervención en problemas de la salud mental.
3. Como medio para mejorar los sistemas públicos y de gestión de la salud mental.
4. Como medios para la formación de agentes de salud mental.

Existen, por otro lado, una larga lista de posibles aplicaciones específicas de este tipo de métodos como, por ejemplo, la utilización de las TIC en psicoterapias de personas o grupos portadores de limitaciones importantes a nivel físico, psicológico o de desplazamiento geográfico que dificultan o imposibilitan los métodos que requieren la presencia humana directa.

Telepsiquiatría o telepsicología son definidas por Brown (1998) por el uso de la tecnología de las telecomunicaciones para poner en contacto a los pacientes con los profesionales de la salud mental. Su propósito es posibilitar un diagnóstico efectivo,

educación, tratamiento, consultas, transmisión y almacenamiento de datos médicos del paciente, investigación y otras actividades relacionadas con la provisión de los cuidados de salud. Otros autores definen como telesalud el uso de las telecomunicaciones y la tecnología de la información, para proveer acceso a la evaluación de la salud, el diagnóstico, la intervención, la consulta, la supervisión, educación e información a distancia (Nickelson, 1998).

En los últimos veinticinco años se han ido produciendo investigaciones acerca de la implementación de tecnologías en los cuidados de la salud mental: fobia a volar (North, 1994); fobias sociales (North, 1998); miedo a hablar en público (Botella *et al.*, 2000); abuso de sustancias como la nicotina o la heroína (Kuntze *et al.*, 2001; Nemire *et al.*, 1999); trastornos de pánico (Klein, 2001); complemento con psicoterapia (Murdoch, 2000); anorexia nerviosa (Yager, 2001); trastornos de pánico con agorafobia (Bouchard *et al.*, 2000); grupos de autoayuda (Madara, 1990); juego patológico (Botella, 2005; García-Palacios *et al.*, 2002); cuidado de enfermedades crónicas complejas, como el VIH (Blanch *et al.*, 2007).

Los metaanálisis realizados parecen mostrar que las intervenciones híbridas son las que presentan una mayor eficacia y que la combinación, tanto de presencialidad y virtualidad, como de diferentes dispositivos de comunicación (Internet, teléfono móvil, PDA, etc.), contribuyen a la adhesión de los pacientes al tratamiento y, en definitiva, a la efectividad del proceso de intervención (Ritterband *et al.*, 2003) y la adherencia al tratamiento por parte del usuario, un dato corroborado en diferentes estudios (Griffits *et al.*, 2006).

En el campo de las psicoterapias psicoanalíticas se hallaron solo un par de referencias importantes en cuanto a la aplicación de métodos informatizados para el estudio de material clínico proveniente de psicoterapias psicoanalíticas presenciales (Maldavsky, 2008) y en cuanto al estudio de procesos y microprocesos en psicoterapia (Kächele, 1992).

Las preguntas que orientan este capítulo son: ¿cómo usar las tecnologías en psicoterapia y salud mental y qué sentido darle a las acciones que se emprenden en el ciberspacio destinadas a los objetivos de la psicoterapia y de la salud mental en general? Para avanzar en estas preguntas definimos en primer lugar PMT.

Definimos psicoterapia mediada tecnológicamente (PMT) como: tratamiento de tipo psicológico que, respondiendo a los objetivos





generales de la psicoterapia, se realiza a través de tecnologías de información y comunicación (TIC).

Después de revisar teorizaciones previas, desarrollamos conceptualizaciones que nos resultaron útiles acerca de: el aparato mental y las tecnologías, el narcisismo y el espejo tecnológico, las características de la comunicación *online* y, apoyándonos en diversos pensadores actuales profundizamos sobre el fenómeno estudiado. A partir de entonces describimos lo que consideramos las bases de la psicoterapia *online* y de las intervenciones *online*.

1. Concepciones teóricas previas

Partiendo de reelaboraciones teóricas a partir de diferentes pensadores, intentamos conceptualizar el campo de conocimientos que explican los fenómenos de comunicación mediada tecnológicamente, así como las importantes transformaciones que en los tiempos actuales se producen tanto en la sociedad como en el psiquismo.

Las cuestiones vinculadas a la economía, el poder y la cultura en la sociedad red fueron desarrolladas por varios autores, tomando especialmente la obra de Castells (2000), por la amplitud, profundidad y multidisciplinariedad con las cuales aborda el tema.

En cuanto a la nueva subjetividad, las aportaciones de Turkle (1997) constituyen otra de las bases conceptuales importantes. Para este autor, Internet conecta a millones de personas en nuevos espacios que están cambiando la manera en que pensamos y la manera en que constituimos nuestras comunidades. Una parte importante de nuestra vida se desarrolla en diferentes pantallas, favoreciéndose nuevas maneras de pensar, de relacionarse y la vivencia misma de nuestra identidad.

En esta nueva subjetividad, la idea motriz de McLuhan (1983) de «Este mundo es una aldea global» destaca la característica de que las distancias geográficas implican pocas diferencias en cuanto a las posibilidades de comunicarse. Este nuevo dimensionamiento del espacio y del tiempo, para grupos de personas solitarias o con discapacidades, puede ser una característica importante y beneficiosa. Para grupos de personas con características antisociales, puede significar un riesgo.

Para otro autor, vivimos en un mundo globalizado, en la aldea global, en la cual todos estamos conectados y vamos en el mismo barco, sin

embargo, no todos viajamos en el mismo tipo de camarote (Talarn, 2007: p. 39). La igualdad de posibilidades en el uso de Internet dependerá de la accesibilidad a la red y de la habilidad técnica para su uso; en definitiva de las condiciones socioeconómicas del país y del grupo en cuestión.

La noción de «ciberespacio» nace en la novela *Neuromante* de Gibson (1984). El protagonista de su obra, un héroe futurista, se trasladaba por una matriz constituida por conexiones entre diferentes instituciones. El sueño del protagonista consistía en pasar a formar parte, confundirse, hibridarse con las formas de vida virtuales, digitales que constituían su ciberespacio.

El ciberespacio es un gran hipertexto que representa la culminación de los textos electrónicos. Pierre Lévy (1995), por otro lado, defiende una hipótesis no catastrófica, la de que la virtualización constituye la esencia o el punto preciso de una mutación entre las evoluciones culturales en marcha en este giro hacia el tercer milenio. Para este autor, cada nueva disposición, cada «máquina tecnosocial», añade un espacio-tiempo, una cartografía especial. La virtualización inventa un espacio-tiempo mutante y velocidades cualitativamente nuevas.

Se establece una polarización entre autores tecnofílicos y tecnofóbicos. Baudrillard (2005) describe una sustitución de la realidad por la simulación, una cultura de la simulación y un predominio del aislamiento social.

Bauman (2005) desarrolla su conceptualización acerca de la «Sociedad Líquida» preguntándose si esta nueva forma de relación humana, que él denomina «conexión», podrá llenar el vacío dejado por los antiguos vínculos.

Sobre la relación entre la estructura de la personalidad y la comunicación mediada tecnológicamente recurrimos a diferentes autores. Freud, en diversos artículos, aborda la interrelación entre psicología y sociedad. En *Psicología de las masas y análisis del yo* (Freud, 1921), estudia la psicología colectiva, la oposición entre los fenómenos sociales y otros procesos, denominados narcisistas, en los que la satisfacción de las aspiraciones y deseos, elude la influencia de otras personas o prescinde de éstas en absoluto.

A partir de investigaciones que realizamos en el pasado utilizando títeres y máscaras en el abordaje terapéutico de pacientes portadores de patologías psicóticas crónicas y agudas, hicimos algunas transposiciones teóricas, apoyadas en la similitud estructural entre el fenómeno comunicativo, que se produce con la utilización de un títere o de una





máscara, y la comunicación a través de las tecnologías (Vaimberg, 1984; 1986; 2005a; 2005b y 2005c).

De acuerdo con Suler (2005) pueden ser necesarios nuevos principios sociopsicológicos para explicar estas variadas e inusuales dinámicas de grupo en el ciberespacio. Para diseñar y mejorar comunidades en línea se requerirá una mezcla sinérgica de teoría psicológica tradicional e innovadora.

Utilizamos el concepto de «espejo tecnológico» que surge, por un lado, de la concepción freudiana de narcisismo y, por otro, de las nuevas aportaciones de los estudios neurofisiológicos, como la concepción de un funcionamiento integrado del sistema nervioso (Luria, 1977) y la descripción de nuevos modelos neurofisiológicos como las «neuronas en espejo» (Rizzolatti, 2004).

Otros autores, como Kerckhove (2005), nos ubican en la frontera de la creación de una personalidad digital, en la cual la mente, a través de la proyección planetaria del sistema nervioso en la red, permite el inicio de una conciencia global, integrada por la simultaneidad e interconectividad de los sistemas mentales individuales.

De los estudios de interés más recientes se observó el desarrollo de *Vepsy Web Site*, un proyecto de investigación en la Unión Europea para el desarrollo de la telemedicina y entornos virtuales en el campo de la psicología clínica, en el cual no se encontraron estudios sobre psicoterapia grupal y tampoco sobre programas mixtos virtuales. En una interesante revisión de Riva (2005b: p. 220-223), se describen las tendencias de los últimos años a partir de diversos artículos.

2. Aparato mental y tecnología

Según las características de la estructura de la personalidad del individuo conectado a la red, se producen diferentes vivencias subjetivas de la experiencia vivida en los entornos virtuales, así como diferentes modos de trasladarse por la interfaz entre los entornos virtual y presencial, *online-offline*.

Podemos afirmar que la relación con la tecnología se instaló en lo humano como una prótesis dentro de la representación del propio aparato mental. En la relación de tipo narcisista, el otro existe sólo como una parte de uno mismo (el otro queda incluido en uno mismo). En la relación de tipo de apoyo, una parte del yo genera una extensión a la manera del pseudópodo de una

ameba, que va al encuentro de la relación con el otro, experimentado ahora como algo externo al yo. En la relación de tipo prótesis tecnológica las tecnologías a modo de prótesis producen una extensión de los atributos del yo, intermediando en la relación con el otro, produciendo variaciones en las dimensiones temporales y espaciales y en el aparato sensorio-perceptivo en general.

En las relaciones mediadas por tecnología de un grupo de psicoterapia, las prótesis tecnológicas de cada uno de sus participantes construyen un espacio virtual transpersonal denominado ciberespacio en el cual se realiza la mediación tecnológica.

Se establece un tipo de relación patológica en casos de adictividad a las tecnologías (diferentes autores hablan de adicción o tiempo excesivo de conexión a partir de cuatro horas diarias). Hay una minoría de personas que durante períodos de tiempo más o menos prolongados pueden desarrollar síntomas de malestar psicológico y deterioro social causado por la cantidad y cualidad de conexión a Internet. Estas relaciones adictivas suelen coincidir con otras patologías y especialmente con situaciones graves de aislamiento social. El alto grado de absorción del yo en el fenómeno de ciberadictividad, produce retracción de las relaciones objetales y suplantación de las experiencias intersubjetivas por otras de menor riesgo psicológico pero también de menor vitalidad.

En grados mayores de patología, en pacientes psicóticos portadores de síntomas integrados en el denominado «aparato de influencia», el paciente queda englobado e indiscriminado en la red tecnológica que pasa a formar parte de la experiencia delirante (delirios de influencia a través de temáticas vinculadas a las tecnologías).

3. El mito de Narciso y el espejo tecnológico

En la relación de tipo narcisista el otro no es el otro, sino solo una parte de sí mismo. Como le ocurre a Narciso que no pudo desarrollar un lugar para el otro, para amarlo o ser amado por él. O bien el otro ocupa todo el lugar como le ocurre a Eco, tal vez, en este caso, deberíamos hablar de «ecoísmo» en lugar de narcisismo.

El mito de Narciso, reelaborado por Freud en uno de los artículos fundamentales de su metapsicología, representa el dilema irresoluble entre el propio amor y el amor a los demás. El amor propio en su exceso, atrapamiento en el propio yo y destructividad representaría la esencia de la





patología del narcisismo. Por otro lado, el amor a los demás en su exceso, atrapamiento en el otro y pérdida del propio cuerpo, representaría la patología de lo que podríamos denominar el «ecoísmo».

La vida psíquica comienza con una experiencia de fusión que conduce a la fantasía de que solo existe un cuerpo y una psique para dos personas. La fantasía de cuerpo único tiene un prototipo biológico en la vida intrauterina. Cuando la relación madre-hijo es «suficientemente buena» (*good-enough*, según la terminología de Winnicott), se desarrolla una diferenciación progresiva en la estructuración psíquica del niño pequeño entre su propio cuerpo y esta primera representación del cuerpo exterior que es el cuerpo materno. El lenguaje comienza a sustituir los modos más primitivos de comunicación corporal, creando la posibilidad de evocar el vínculo con la madre a través de la palabra. En la medida en que disminuye el contacto corporal va siendo sustituido por el lenguaje, por la comunicación simbólica.

Para McDougall (1987), en las patologías narcisísticas nos encontramos frente a un «teatro de lo imposible», en el cual se representa el anhelo de ser uno, el embeleso narcisista, en el que la separación, la sexualidad y la muerte son negadas como realidades externas. Estos pacientes se quejan de incapacidad para amar, insatisfacción, estados imprecisos de vacío, depresión y angustia.

En las relaciones mediadas tecnológicamente, si la estructura de la personalidad tiene características narcisistas, es probable que no pueda establecerse contacto con el otro, ya que el otro no será sino un reflejo de sí mismo o, en la vertiente ecoísta, el yo solo será un reflejo del otro, un eco.

Desde esta comprensión o conceptualización de la relación con el otro en las relaciones de tipo narcisista podemos comprender una serie de patologías de la comunicación en Internet. Al no verse la imagen del otro, así como los elementos corporales que intervienen en la comunicación (especialmente el tacto), por un lado se favorece la relación narcisista; por otro, la distancia que establece la comunicación escrita produce una asincronía en el tiempo y una deslocalización en el espacio que favorecen la discriminación con el otro. Nos encontramos frente a un espejo tecnológico que reflejará una imagen diferente a la del estanque de Narciso.

Los juegos solitarios, en los cuales se compite consigo mismo, pueden mantener a un joven conectado al ordenador en una absoluta retracción narcisista, algo parecido ocurre en el observador de películas pornográficas. Los juegos *online*

favorecen el contacto virtualizado con el otro, aunque las tramas de los juegos *online* varían significativamente la proactividad o la pasividad que genera la dinámica de estos juegos. Los juegos de ordenador crean realidades ficcionales de muy diversas características, en las cuales se puede proyectar, recrear, controlar o intentar resolver algunas de las características del mundo interno del individuo.

En los últimos tiempos *Second Life* (abreviado SL) lanzado en el año 2003, en agosto del 2010 ya tenía registrados veinte millones de cuentas, aunque un alto porcentaje de estas permanecen inactivas debido a los altos requisitos de hardware y software. También se puede mencionar el hecho de que muchas personas en SL tienen múltiples cuentas con el fin de desenvolverse con distintos roles. Es en cierta medida utilizado como una «plataforma de entrenamiento» donde poner a prueba y desarrollar habilidades sociales con las que ya se cuenta. Crea toda una serie de mundos virtuales intermedios entre la realidad y la fantasía, que comienzan a establecer tramas mixtas, virtuales y presenciales, que parecen ir mostrando el futuro, al menos de los próximos años.

Según opinión de Turkle (1997), Internet puede enriquecernos en el mundo real; considera que las futuras acciones en psicología consistirán en producir más teorización y metodologías de trabajo para que las personas realicen mejores conexiones entre el mundo virtual y el resto de sus vidas. Creemos que es en esta dirección en la cual es necesario que avancemos en el terreno de la psicoterapia *online*, de las intervenciones *online* y de la investigación en estos campos.

El mito de Narciso

Lo que tradicionalmente se llama mitología forma una masa de relatos fabulosos de todo género, el pensamiento mítico griego es con mucho el más rico y el que finalmente impondrá sus formas, muchos relatos parecen la adaptación de antiquísimos temas míticos comunes a los pueblos indoeuropeos de grupos lingüísticos emparentados (particularmente los celtas y los indoiranios).

Se conviene llamar mito a una narración que se refiere a un orden del mundo anterior al orden actual y destinada a explicar una ley orgánica de la naturaleza de las cosas. Un relato que merece el nombre de mito debe situarse en grado mayor o menor en el mundo de las esencias.

Con la última generación de investigadores, se abrieron nuevas direcciones en la interpretación de





los mitos. Hoy se admite de buen grado que expresan, ocultándolas con mayor o menor transparencia, realidades de diverso orden, inseparables de las «estructuras» profundas de la sociedad y del espíritu humano. Bajo sus distintas formas, encarnarían impulsos esenciales y secretas aspiraciones; contendrían, por ejemplo, lecciones políticas, advertencias y consejos, inteligibles para quienes sepan «leerlos» en su verdad profunda; en ellos encontraríamos, en fin, una especie de fotografía de los antiguos (o eternos) estadios de la condición humana (Grimal, 1981).

El relato más conocido del mito de Narciso es el de Ovidio, *Las metamorfosis*, III, año 43 a.C. La tragedia comienza a gestarse ya desde la concepción del niño Narciso, puesto que él es producto de la violencia sexual. El dios río Cefiso, después de raptar y violar a la náyade Liríope, engendró en ella a un joven de espléndida belleza, a quien dieron por nombre Narciso. Preguntado sobre si el recién nacido tendría una larga vida, Tiresias, el sabio capaz de predecir el futuro, contestó crípticamente: «Sí, siempre y cuando nunca se conozca a sí mismo».

Muchos jóvenes y muchas muchachas desearon a Narciso, pero era tan dura la soberbia que había en su tierna belleza, que ningún joven ni ninguna muchacha lo pudieron tocar nunca. Un día le vio una ninfa habladora, que sin embargo no podía estar callada mientras otro hablaba, ni podía hablar ella en primer lugar: era la resonante Eco. Hasta entonces Eco no había sido solo voz, sino también un cuerpo, ahora, lo único que podía hacer era repetir, de entre muchas palabras solo las últimas. Eco ya solo duplica los sonidos cuando alguien termina de hablar, y reproduce las palabras que oye.

Así pues cuando Eco vio a Narciso se enamoró de él y empezó a seguirle furtivamente. Un día es rechazada por Narciso quien huyendo le dice: «¡Antes moriría que entregarme a ti!». Ella no contesta sino: «¡Entregarme a ti!». Despreciada se oculta en los bosques y desde entonces habita en cavernas solitarias. No se la ve en ningún monte, aunque todos la oyen: es el sonido que vive en ella.

Había un estanque de aguas plateadas y cristalinas. El joven Narciso, fatigado por la caza y por el calor, se dejó caer allí, atraído por el aspecto del lugar y por el estanque. Mientras bebe con asombro se admira a sí mismo. Se desea a sí mismo sin saberlo: «Lo que buscas no está en ninguna parte, esta imagen que ves reflejada no es más que una sombra, no es nada por sí misma; contigo vino, contigo se queda y contigo se iría si tu pudieras irte».

«Pero ¡si es que soy yo! ¡Ahora me he dado cuenta y ya no me engaña mi reflejo! ¡Ardo de amor por mí! Lo que deseo está conmigo, mi propia riqueza me hace pobre. ¡Ojalá pudiera separarme de mi cuerpo! Pero no me pesa la muerte porque así terminará mi dolor. Ahora dos pereceremos juntos en una sola alma.»

Cuando vieron que su cuerpo ya no estaba: en su lugar encontraron una flor con el centro amarillo, rodeado de pétalos blancos a la que se dio su nombre: el narciso.

Narcisismo es en alusión al mito de Narciso, amor a la imagen de sí mismo. Amor que dirige el sujeto a sí mismo tomado como objeto. Freud introdujo dicho concepto en el área del psicoanálisis a través de su obra *Introducción del narcisismo* en el año 1914, noción que ya había utilizado con anterioridad en su obra, pero con una definición más difusa. En este artículo incursiona de manera profunda en el problema de las relaciones entre el yo y los objetos externos o dicho de otra manera del dilema irresoluble entre el amor propio y el amor a los demás.

La creación del término puede atribuirse a Näcké en 1999 que con el término «Narcismus» describió una perversión sexual y a Ellis quien en 1998 explica con el término «Narcissus-like» (a la manera de Narciso) una actitud psicológica.

Freud toma la descripción de Näcké para designar una conducta por la cual el individuo da a su propio cuerpo un trato parecido al que daría al cuerpo de un objeto sexual y cobra el significado de una perversión al absorber toda la vida sexual de la persona.

En síntesis Freud otorgará al narcisismo diferentes sentidos: 1) una perversión sexual consistente en quedar la vida sexual absorbida por tomar al propio cuerpo como un objeto sexual, 2) una personalidad egoísta, 3) la esquizofrenia, básicamente por la creación de un delirio de grandeza y por la introversión de la libido consistente en su desligamiento del mundo exterior y la depositación sobre el propio yo, 4) lo contrario del enamoramiento, 5) formas colectivas de narcisismo, en las cuales, partiendo del narcisismo y a través de una idealización, se forma un ideal común de una familia, estamento o nación.

El narcisismo puede aludir a una serie de rasgos propios de la personalidad normal, quedando vinculado al concepto de autoestima, una razonable cantidad de narcisismo sano permite balancear la percepción individual de las propias necesidades en relación con los otros o bien el equilibrio entre el amor a sí mismo, el amor a los





otros y la búsqueda del amor de los otros.

Sin embargo el narcisismo puede también manifestarse como una forma patológica extrema en algunos desórdenes de la personalidad, como el trastorno narcisista de la personalidad, en que el paciente sobreestima sus habilidades y tiene una necesidad excesiva de admiración y afirmación. Estos desórdenes pueden presentarse en un grado tal, que se vea severamente comprometida la habilidad de la persona para vivir una vida feliz o productiva al manifestarse dichos rasgos en la forma de egoísmo agudo y desconsideración hacia las necesidades y sentimientos ajenos.

En el DSM-IV (manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Psiquiátrica Americana), existe un subapartado dentro de los trastornos de personalidad denominado trastorno narcisista de la personalidad (TNP), entendiéndose tal como una disfunción grave de personalidad.

El TNP se caracteriza por un patrón generalizado de grandiosidad (en la fantasía o en el comportamiento), necesidad de admiración y carencia de empatía, con un comienzo en la adultez temprana y presente en una variedad de contextos, indicado por cinco (o más) de los siguientes:

1. Tiene un sentido grandioso de su propia importancia.
2. Le absorben fantasías de éxito ilimitado, poder, brillantez, belleza o amor ideal.
3. Se considera especial y único, y solo puede ser comprendido, y solo debería asociarse con otras personas especiales o de alto estatus personal o institucional.
4. Requiere excesiva admiración (es un síntoma que denota una baja autoestima y una gran preocupación por hacer bien el trabajo y por cómo son vistos por los demás).
5. Tiene un gran sentido de sus propios derechos. Piensa que se le debe todo. Tiene un sentido de «categoría» con irrazonables expectativas de un trato especialmente favorable o de una aceptación automática de sus deseos.
6. En sus relaciones interpersonales es explotador. Se aprovecha de los demás para conseguir sus propios fines (esperan que se les dé todo lo que deseen, sin importar lo que ello suponga para los demás, y pueden asumir que los demás están totalmente interesados en su bienestar).
7. Carece de empatía y es reacio a reconocer o identificar las necesidades y sentimientos de los demás.

8. Es frecuentemente envidioso de los demás o cree que los demás le tienen envidia (pueden llegar a devaluar a personas que hayan recibido una felicitación al pensar que ellos son más merecedores de la misma).

9. Muestra actitudes y comportamientos arrogantes y altivos o prepotentes.

Resulta desconcertador para muchos el hecho de que el narcisista suele exhibir una aparente autoestima formidable, y socialmente aparece como una persona muy segura, sabedora de lo que quiere y completamente resuelta. En realidad con ello el narcisista está camuflando su vacío interno, su carencia real de autoestima. Algunos clínicos explican la personalidad narcisista sobre la base de una carencia emocional temprana. La consecuencia es que los narcisistas necesitan mirarse continuamente en el espejo de los demás para saber quiénes son, y al descubrir una pésima imagen de ellos mismos se ven en la necesidad de ocultarla y esconderla. Desarrollan entonces en compensación una imagen artificialmente sobrevalorada hasta lo patológico.

Por otra parte, diversos filósofos y sociólogos caracterizan la segunda mitad del siglo XX y lo que va del XXI como una época «narcisista». Esta caracterización se refiere a lo que también se llama «posmodernidad». Ante el fracaso de la mayoría de las estructuras sociales de la modernidad, y especialmente después de las dos guerras mundiales, parece que Occidente entró en un proceso de metamorfosis, conducido por un proceso de personalización, en el que el narcisismo juega un papel clave: 1) cultura del yo, 2) pérdida del sentido, indiferencia ante cualquier realidad que implique tomar postura, 3) apatía de la juventud, 4) sobreinformación, consumo, 5) sobrevaloración del cuerpo en cuanto a su componente visual por encima del emocional, 6) negación del paso del tiempo y de la realidad de la muerte y 7) deslocalización y desterritorialización del espacio.

¿Qué elementos podemos tomar para diferenciar el narcisismo normal del patológico? Teniendo en cuenta que muchas personalidades narcisistas son generadoras de obras de gran utilidad social consideramos que en la base del narcisismo normal existe la posibilidad de dirigir la energía no solo a adquirir admiración y reconocimiento sino también a generar acciones de utilidad social y que favorezcan la construcción del mundo circundante. Por otro lado, los comportamientos abusivos determinan una frontera clara hacia el narcisismo patológico. El amor propio en su exceso,





atrapamiento en el propio yo y destructividad representaría la esencia de la patología del narcisismo. Por otro lado el amor a los demás en su exceso, atrapamiento en el otro y pérdida del propio cuerpo, representaría la patología de lo que podríamos denominar el ecoísmo.

En las relaciones mediadas tecnológicamente (RMT), si la estructura de la personalidad de la persona conectada a la red tiene características narcisistas, es probable que no pueda establecerse contacto con el otro, ya que el otro no será sino un reflejo de sí mismo, o en la vertiente ecoísta, el yo solo será un reflejo del otro, un eco.



Figura 1. Michelangelo Merisi da Caravaggio o Caravaggio, Narciso, 1599, Galería Nacional de Arte Antiguo, Roma.

El espejo tecnológico

Definimos «espejo tecnológico» como aquel formado por una variedad de artefactos tecnológicos distribuidos por todo el planeta e interconectados a través de redes electrónicas, capaz de reflejar todo aquello que es capaz de registrar, memorizar e hipertextualizar.

Las características de este espejo tecnológico son las de la hipertextualidad. El hipertexto es un documento electrónico leído en una pantalla que permite crear asociaciones entre diferentes autores, instancias y formas de texto como: oral, escrito, imagen, vídeo, fotografía, sonidos, gráficos. Diversos textos pueden aparecer en la pantalla simultáneamente, pudiendo el lector realizar una edición propia o una interpretación activa y personal del hipertexto. La riqueza o pobreza del entramado hipertextual y las características de la conexión entre el espacio virtual y el espacio presencial abrirán diferentes posibilidades, que fortalecerán el

posicionamiento narcisista o facilitarán la salida del mismo.

El espejo tecnológico, a partir de sus características de hipertextualidad y dependiendo del uso que se haga de él, puede favorecer el tránsito desde el narcisismo hacia la relación con el otro y la conexión entre el mundo interno y el mundo externo, permitiendo nuevas formas de construcción y creación colectivas.

Nos preguntamos si con el aumento progresivo de la complejidad del sistema, irá adquiriendo este espejo tecnológico cualidades que lo acerquen a las de la conciencia. Por ejemplo, si indicamos en el buscador Google, que busque la sigla «www», estaríamos indicando al sistema que se busque a sí mismo. Cuando iniciamos este estudio el resultado fue 10.000 millones de veces, cuatro años después esta cifra asciende a más de 25.000 millones. El sistema nervioso central posee un número aproximado de 100.000 millones de neuronas, solo unas cuatro veces más, por otro lado podríamos equiparar las sinapsis neuronales a los *links* existentes entre las diferentes páginas webs. En estos momentos el sistema es capaz de buscarse, observarse así mismo, así como registrar su propia historia de registros de una forma rudimentaria.

En las RMT el tipo de percepción que desaparece en todos los casos es el contacto físico con el otro, esta ausencia del tacto y otras veces de la imagen o de la voz, por un lado, parecen favorecer la relación narcisista y, por otro, la distancia física que establece la RMT produce una asincronía en el tiempo y una deslocalización en el espacio, que favorecen la discriminación del otro. Nos encontramos frente a un espejo tecnológico, que reflejará una imagen diferente a la del estanque de Narciso. La pantalla operando como un espejo tiene en sí misma la posibilidad, según las características del narcisismo de las personas en conexión, de funcionar como un espejo narcisista en el cual no es posible la relación con el otro o bien como un espejo que amplía nuestras posibilidades de comunicación y encuentro virtual y presencial.

Neuronas en espejo. *The mirror-neuron system*

Una categoría de estímulos de gran importancia para los primates y humanos es aquella formada por acciones hechas por otros individuos. Si queremos sobrevivir debemos entender las acciones de los otros. Sin la comprensión de la acción la organización social es imposible. Hay otra facultad que depende de la observación de las acciones de los otros, es el aprendizaje imitativo,





esta facultad está en las bases de la cultura humana (Rizzolatti, 2004).

Las neuronas en espejo son una clase particular de neuronas visual motoras que descargan cuando el mono hace una acción particular y cuando observa otro individuo (humano o mono) haciendo una acción similar. El mecanismo de las neuronas en espejo juega un papel fundamental en las acciones de comprensión e imitación.

¿Cómo las neuronas en espejo logran la comprensión de acciones hechas por otros? El mecanismo propuesto es simple. Cada vez que un individuo ve una acción hecha por otro individuo las neuronas que representan esa acción son activadas en el córtex del observador. Esto automáticamente provoca representaciones motoras de las acciones observadas concordantes o equivalentes a aquellas que son espontáneamente generadas durante la acción activa. Por tanto, el sistema en espejo transforma la información visual en conocimiento.

Las neuronas en espejo representan las bases neuronales de un mecanismo que crea un lazo directo entre el que envía el mensaje y el que lo recibe. Gracias a este mecanismo las acciones hechas por otro individuo se convierten en mensajes que son entendidos por un observador sin ninguna mediación cognitiva.

Otros autores sugieren que el cerebro produce dinámicamente representaciones contextualizadas (simulaciones) y que estas representaciones son producto de una codificación común compartida por la percepción, la acción, y los conceptos (Knoblich *et al.* 2005).

La creación de reflejo social puede desempeñar un papel importante para la formación del yo, con «espejos exteriores» nos referimos a los espejos sociales que los individuos encuentran en sus entornos. Con «espejos interiores» nos referimos a los espejos como dispositivos de representación que operan dentro de las mentes. Estos dos tipos de espejos interactúan entre sí en formas que dan lugar a la formación del yo.

En la figura 2, paradójicamente, se ve mejor la imagen virtual que la real, tal vez cierta posibilidad de saber más acerca de nosotros mismos y de lo que nos rodea, pase por construir el conocimiento no solo a partir de uno mismo sino en un «entre nosotros», como sugieren las conceptualizaciones acerca de inteligencia colectiva (Lévy, 2004).

Así como existen unas neuronas y un funcionamiento cerebral capaz de reflejar en espejo las acciones realizadas por otro y a partir de allí iniciar el proceso de conocimiento, la red informática distribuida a través del planeta bien

podría entenderse como un gran sistema nervioso planetario y transindividual. Una de sus funciones sería la de un espejo tecnológico, capaz de reflejar fenómenos individuales y fenómenos sociales e incidir en la generación de conocimiento.

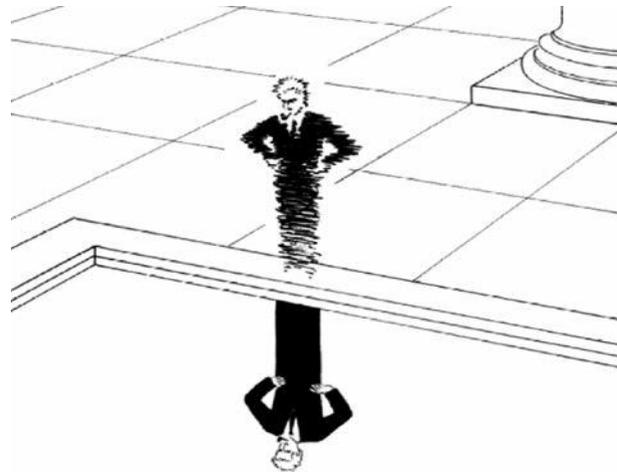


Figura 2. Imagen real e imagen virtual. Viñeta aparecida en el New York Times (octubre, 2004) en un artículo en homenaje a la muerte de Jacques Derrida.

Desarrollamos el concepto de grupo como una construcción psíquica común de los miembros de un grupo, producto de la articulación de los grupos internos de los participantes y de los procesos sociales y culturales. Los grupos en el ciberespacio reciben el soporte de las tecnologías de la información y comunicación. En este espacio virtual el espejo tecnológico se constituye a partir de la articulación de los espejos externos, que reflejan los procesos intersubjetivos y sociales (grupo externo), y de los espejos internos, que reflejan los procesos intrasubjetivos (grupo interno).

Este espejo tecnológico podría ser un paso importante para la comprensión y procesamiento de fenómenos sociales (un ejemplo es el seguimiento a través de la red social de Twitter de las convocatorias realizadas en España a partir del 15 M). También puede ser un escenario idóneo para el retorno de lo reprimido, ya que en la red mucho se revela, aunque queda escondido en medio de la desmesurada cantidad de información.

El espejo tecnológico, a partir de sus diferentes características y dependiendo del uso que se haga de él, puede favorecer el tránsito desde el narcisismo hacia la relación con el otro, la conexión entre el mundo interno y el mundo externo y permitir nuevas formas de construcción, creación colectiva y subjetivación social.





4. Realidad y realidad virtual

En cuanto a la realidad virtual (RV), distintos autores transmiten posturas diferentes y a veces contradictorias. Kerckhove, desde una visión optimista y futurista, nos ubica en la frontera de la creación de una personalidad digital, en la cual la mente, a través de la proyección planetaria del sistema nervioso en la red, permite el inicio de una conciencia planetaria, integrada por la simultaneidad e interconectividad de los sistemas mentales individuales (Kerckhove, 2005).

En el otro extremo, desde una postura de crítica ideológica, Baudrillard (2005) describe una sustitución de la realidad por la simulación, la imagen pasa de ser una representación de la realidad a ser su propio simulacro, enmascarando la ausencia de la realidad profunda. El fin de lo social queda, para este autor, íntimamente vinculado a este fenómeno, en el cual los *media* y la información juegan en dos sentidos: producen más cosas sociales en apariencia y neutralizan las relaciones sociales y lo social mismo en profundidad.

Entre estos dos extremos, aparece una situación más compleja, en la cual triangularán en la explicación del fenómeno observado la estructura psicopatológica del individuo conectado a los medios tecnológicos, las características y atribuciones de la tecnología misma y, por último, el medio socioeconómico y cultural en el cual se produce el fenómeno.

A partir del análisis de entrevistas realizadas a pacientes portadores de trastornos mentales severos, observamos que la RV y la realidad, desarrollan procesos independientes y articulados entre sí, pudiendo producirse traslados de uno a otro entorno. En cada uno de estos traslados se generan diversos tipos de transformaciones (Vaimberg, 2005a).

El yo del individuo co-construye la realidad virtual, por otro lado, desde el espacio intersubjetivo, la personalidad virtual, se traslada hacia el yo del individuo aportando elementos del entorno virtual que producen transformaciones en el yo.

Por lo que respecta a la psicología clínica, se ha progresado de forma notable y la RV ya ha llegado a la realidad cotidiana y ha demostrado ser útil (Botella *et al.*, 2005; Riva, 2003; Wiederhold y Wiederhold, 1998). El futuro parece tener como horizonte la ciberterapia, entendida como la integración de la terapia en línea basada en la red junto con otros procedimientos de realidad virtual y otras TIC (Riva *et al.*, 2004).

5. Gutenberg, McLuhan, Kerckhove y Pierre Lévy

De la galaxia Gutenberg a la galaxia McLuhan

La difusión de la televisión en las tres décadas que siguieron a la Segunda Guerra Mundial creó una nueva galaxia de comunicación. Lo que representó la televisión es el fin de la galaxia Gutenberg, o sea de un sistema de comunicación dominado por la mente tipográfica y el orden fonético del alfabeto. La tipografía presenta una capacidad sofisticada de pensar conceptual, deductiva y secuencialmente; una elevada valoración de la razón y el orden; una aversión hacia la contradicción; una gran capacidad de distanciamiento y objetividad; y tolerancia hacia una respuesta postergada. Mientras que el entretenimiento es la supraideología de todo discurso de la televisión que está ahí para nuestra diversión y placer. La televisión es un medio caracterizado por su capacidad de seducción, su simulación sensorial de la realidad y su fácil comunicabilidad con el menor esfuerzo psicológico.

El tema clave es que los medios de masas son un sistema de comunicación de un sentido único. Al ser tejido simbólico de nuestras vidas, tienden a funcionar sobre la conciencia y la conducta como la experiencia real obra sobre los sueños. El presente y el futuro de la televisión están caracterizados por la descentralización, diversificación y personalización. Dentro de los parámetros más amplios del lenguaje macluhaniano, el mensaje del medio está moldeando diferentes medios para diferentes mensajes.

Los medios de comunicación de masas de la galaxia McLuhan han incorporado interactividad y comunicación. La red es especialmente adecuada para el desarrollo de múltiples lazos débiles. Los lazos débiles son adecuados para proporcionar información y abrir oportunidades con un coste bajo. La ventaja de la red es que permite forjar lazos débiles con extraños. Son redes sociales interpersonales, la mayoría de ellas basadas en vínculos débiles, muy diversificados y especializados, pero aun así capaces de generar reciprocidad y apoyo por la dinámica de la interacción sostenida, combinan la rápida diseminación de los medios de comunicación de masas con la ubicuidad de la comunicación personal y permiten múltiples pertenencias a comunidades parciales.





Un ejemplo, la ciudad digital de Ámsterdam, creada en los noventa del pasado siglo por una iniciativa compartida de los antiguos líderes del movimiento de ocupas y el gobierno municipal, mostró el extraordinario potencial de las redes de comunicación por ordenador como instrumentos de debate de bases autoorganizado y público en el ámbito local.

A pesar de toda la ideología sobre el potencial de las nuevas tecnologías para mejorar la educación, la salud y la cultura, la estrategia prevaleciente apunta hacia el desarrollo de un gigantesco sistema de entretenimiento electrónico, considerado la inversión más segura desde la perspectiva empresarial.

Kerckhove y el lenguaje

Según Kerckhove (2005), en función de la tecnología mediante la cual vehiculamos el lenguaje, podemos definir tres etapas en las que se modifica el propio lenguaje y las capacidades cognitivas de las personas: la tradición oral, el lenguaje escrito y la era de la electricidad.

La era de la electricidad, que amplía, acelera y redistribuye el lenguaje mediante tecnologías cada vez más complejas, puede subdividirse a su vez en tres fases: una primera fase analógica, seguida de una fase digital, hasta la aparición de la tecnología inalámbrica.

La mediación de una pantalla es el principal enlace con la información y evolucionó, desde la comunicación unidireccional a las tecnologías interactivas de intercambio y participación en el proceso, para llegar a compartir información a través de las redes.

Hubo un refinamiento gradual del código de las 26 letras del alfabeto al 01 de los medios digitales. El alfabeto puede traducir gran parte de la experiencia humana en 26 letras pero solo refiriéndola a la forma lingüística. Si la resolución del sistema para representar la experiencia se refina mediante un código exclusivamente compuesto de ceros y unos, entonces las cosas pueden traducirse por un solo signo, *on* u *off*. La traducción en secuencias de ceros y unos permite no solo traducir el significado verbal y el lenguaje hablado, sino también el tacto, la visión y el oído. En el entorno digital multisensorial el 0 y el 1 se convierten en los mínimos denominadores comunes de todas nuestras experiencias físicas y mentales, reales y virtuales. Es una de las características más interesantes de esta segunda fase de la electricidad.

La etapa digital es solo la segunda fase de la

electricidad. La primera, que por supuesto continúa mientras se desarrolla la segunda, es la fase analógica, que implica luz, calor y energía. En la fase analógica, las señales, como las de la radio, el teléfono, la televisión, los discos de vinilo de larga duración, se amplifican y se transportan, pero no se modifican ni se recrean en el punto de destino. En la segunda fase, la señal digital se crea, se procesa y se distribuye instantáneamente a demanda, como si se tratara de un pensamiento. En el modo analógico, la electricidad emula las funciones musculares del cuerpo y en el modo digital emula el pensamiento. Y ahora nos encontramos en plena tercera fase, la condición inalámbrica, donde todo el sistema electrónico regresa al cuerpo del usuario.

Pierre Lévy y la virtualización

El ciberespacio es un gran hipertexto, el hipertexto representa la culminación de los textos electrónicos. Lévy (1995) defiende una hipótesis no catastrófica, la de que la virtualización constituye la esencia o el punto preciso de una mutación entre las evoluciones culturales en marcha en este giro hacia el tercer milenio.

Para este autor, cada nueva disposición, cada «máquina tecnosocial», añade un espacio-tiempo, una cartografía especial. La virtualización inventa espacio tiempo mutante y velocidades cualitativamente nuevas. La virtualización, además de la desterritorialización, es el paso del interior al exterior y del exterior al interior. Este «efecto Moebius» se desarrolla en diversos ámbitos, en las relaciones entre público y privado, propio y común, subjetivo y objetivo, mapa y territorio, autor y lector.

De acuerdo con Lévy, pensamos que la relación con la realidad, a partir de la emergencia de la cultura humana, es resultado de un proceso de virtualización. Para Lévy, la virtualización del tiempo se genera a través del lenguaje, la virtualización de la acción a través de la técnica y la virtualización de la violencia a través del pacto social.

En los trastornos mentales severos se produce una desvirtualización de la relación con la realidad, o bien esta virtualización nunca ha podido desarrollarse plenamente. En la comunicación mediada tecnológicamente se producen tres grandes fracturas: 1) la fractura en el tiempo y la virtualización de este a través del lenguaje permite acceder en la mente a la fantasía de comunicarse con el otro de un modo continuo, 2) la fractura que se





produce en la acción y la virtualización de la acción a través de la tecnología permite acceder en la fantasía al control del espacio y a la regulación de la intensidad de la emoción y del movimiento y 3) la ruptura con la violencia capaz de destruir, devorando el cuerpo del otro, permite la virtualización del cuerpo y el establecimiento de un pacto que en la mente permite acceder a la creación de un mundo en el cual no estar solo.

6. Las bases de las psicoterapias e intervenciones *online*

Entremos de lleno en el punto fundamental de este artículo. Después de demostrar (Vaimberg, 2010) que las psicoterapias *online* producen proceso terapéutico a través de mecanismos de reparación y transformación terapéutica definimos algunas orientaciones que consideramos fundamentales para el adecuado desarrollo de las PMT:

6.1. Estructura tecnosocial y estructura psicopatológica

Las intervenciones online son más efectivas si se produce una adecuada articulación entre las características técnicas y sociales de la estructura de comunicación virtual y las características de la estructura psicopatológica de la persona o de los grupos conectados a un determinado dispositivo tecnosocial.

La estructura tecnosocial que da soporte al espacio virtual adquiere variaciones significativas si consideramos cada uno de los sentidos implicados, por ejemplo las características textual (solo texto) o hipertextual (texto, imagen y sonido) del dispositivo, las funciones superiores humanas implicadas, por ejemplo las características de sincronidad (tipo chat) o de asincronidad (tipo foro) que son explicadas en la tabla 3. Por último las características de interactividad en cuanto a las facilidades para la conexión *online* con otros participantes y en cuanto a la riqueza de la hipertextualidad y del desarrollo de posibilidades de creatividad colectiva *online*.

La estructura de la personalidad del individuo conectado a la red produce diferentes vivencias subjetivas con las cuales el individuo se percibe a sí mismo y a la relación con el otro en los entornos virtuales. Estas vivencias subjetivas determinan diferentes modos de trasladarse por la interfaz entre los entornos virtual y presencial, *online-offline*. En breve síntesis vamos a definir tres matrices subjetivas que nos permiten analizar los fenómenos observados.

Matriz integrada en el ciberespacio. En la percepción de sí mismo, hay continuidad o armonía, la persona dice que no nota grandes diferencias entre su personalidad y su personalidad digital (los aspectos de su personalidad que se manifiestan en los entornos virtuales), la misma sensación se produce en la percepción que el otro tiene de la persona, no notándose grandes diferencias cuando se produce un traslado desde el entorno virtual al presencial o viceversa.

Matriz fragmentada en el ciberespacio. Se desarrollan diferentes personalidades digitales o fragmentos de la personalidad, cada uno de los cuales contiene algún aspecto de la personalidad general. Cada fragmento se configura con dinámicas propias que otorgan, a cada uno de ellos, algún tipo de cohesión interna y su correspondiente modalidad de relación con el otro. En patologías severas se observan diversos grados de desconexión entre los diferentes fragmentos al estilo de las personalidades múltiples. Algunos internautas tienen diferentes *nicks* con diferentes personalidades que utilizan en diferentes foros, o que cambian en función de la dinámica de las relaciones que establecen.

En el siguiente ejemplo se transcriben las palabras de una paciente que participa en un foro de salud mental:

Hi: ...El cambiar de nombre, por un lado, me permite volver a empezar de 0, una ventaja en quienes se hicieron una idea de mí y me tienen en -1 y de no tener las puertas cerradas. Y así tengo más vías posibles de respuesta. Por otro, me hace sentir un alejamiento liberador de lo escrito anteriormente, que es más joven e inmaduro y menos sano. Es una mitad protección y mitad un intento de cambio a mejor, que es sentido como más rápido cuando y/o porque no tiene que quitarse los pendientes de otro nombre...

En este texto podemos observar los aspectos protectores y enriquecedores de la fragmentación de la propia identidad. Por otro lado, en estructuras de personalidad perversas, esta posibilidad de fragmentar la identidad genera riesgos, la desinhibición en el medio *online* hace posible la expresión de aspectos reprimidos (sexualidad y agresividad) o simplemente coartados por la amenaza de sanción social. Esta amenaza de sanción se desdibuja en la vivencia de simulación que genera el entorno Internet, como si las normas y sanciones también fueran simuladas. Por ejemplo, la pornografía infantil *online* tanto por parte de los que comercian con ella como de los potenciales usuarios bien podría explicarse de esta manera.



Matriz fusionada en el ciberespacio. En la matriz fusionada se producen confusiones importantes a partir de la indiscriminación de los aspectos del propio yo, del otro y de los entornos presencial y virtual, pudiendo producirse verdaderos delirios a partir de lo que en la psiquiatría clásica, desde hace muchos años, se denomina «aparato de influencia».

Acerca del aparato de influencia, Tausk (1919) nos ha dicho que: «Los esquizofrénicos describen máquinas que pueden influir sobre ellos: una máquina podría enviar veneno por los grifos de la casa; el televisor puede convertirse en una máquina de influir, que envía mensajes cifrados».

La máquina de influir responde a un narcisismo tecnológico que desafía las leyes de la técnica. Así, no se trata de que el sujeto imagine una determinada máquina sino que cualquier cosa puede transformarse en máquina de influir.

Recuerdo un paciente con diagnóstico de psicosis esquizofrénica que en su domicilio intentaba interrumpir todo tipo de acceso a la electricidad. En su delirio sabía que una confabulación de origen indeterminado intentaba a través de la pantalla de su ordenador controlar su mente. Sus intentos de autoprotección se veían frustrados debido a que los mensajes comenzaban a llegar a través del aire y no solo por los cables.

En general, el desbordante grado de angustia que genera este fenómeno en personas que funcionan a partir de una matriz fusionada, hace que este tipo de personalidades no se manifiesten habitualmente en la red.

En resumen, consideramos que el tipo de dispositivo tecnosocial utilizado deberá estar relacionado con las características psicopatológicas del paciente individual o grupal y además con el tipo de aplicaciones que pretendemos realizar (véase la tabla 1).

Características de la estructura tecnosocial	Psicoterapia individual <i>online</i>	Psicoterapia grupal <i>online</i>	Prevención, <i>large group</i> , abordaje de conflictivas sociales
Lenguaje	Textual	Hipertextual	P2P (creación colectiva)
Sincronicidad	Sincrónico	Asincrónico	Mixto
Interconectividad	Uno o dos usuarios	Multiusuario	Estructuras en red multigrupales

Tabla 1. Estructuras tecnosociales.

6.2. Relación virtualidad-presencialidad

En la medida de lo posible se tenderá a los encuadres mixtos, virtuales y presenciales ya que

son los que más favorecen la potenciación de los respectivos beneficios y la disminución de los respectivos riesgos.

Las características de los entornos virtuales, presenciales y mixtos así como sus ventajas y desventajas se resumen en la tabla 2.

	Entorno presencial	Entorno virtual	Entorno presencial-virtual
Espacio	Tridimensional Real	Bidimensional Virtual	Tridimensional y bidimensional Real y virtual
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> • Sincrónico • Espectador presente durante la representación • La escena se encuentra permanentemente <i>in status nascendi</i>, es efímera e irreproducible 	<ul style="list-style-type: none"> • Sincrónico o asincrónico • Espectador presente permanentemente • Posibilidad de retardo entre escenas, de conexión y desconexión, de entrar y salir de la escena y de recuperar el registro histórico y las diferentes versiones producidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sincrónico y asincrónico
Registro	Registro subjetivo	Registro subjetivo y objetivo	Registro subjetivo y objetivo
Percepción	Multisensorial	Visual y auditivo (es importante la ausencia del sentido del tacto)	Multisensorial integrado y fragmentado
Pros	<ul style="list-style-type: none"> • El registro sincrónico y multisensorial facilita la permanente modulación del fenómeno de la comunicación intersubjetiva • Posibilita la experiencia emocional compartida así como los fenómenos colectivos en general 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitación del encuentro en cuanto a las variables tiempo y espacio • Posee una gran capacidad de memoria aunque no necesariamente de recuerdos • El efecto de desinhibición o pantalla permite que las personas proyecten en él sus miedos o problemáticas • En los chats y en los foros se genera un tiempo de demora variables entre el mensaje y su respuesta que puede resultar beneficioso para la reflexión, la expresión de ideas y sentimientos y la posibilidad de investigar sobre uno mismo 	<ul style="list-style-type: none"> • El espacio virtual continuo entre sesiones presenciales permite que la interacción se prolongue más allá del espacio-tiempo de la sesión presencial, facilitando la cohesión grupal, la adherencia terapéutica y el abordaje de determinadas situaciones (traumas, duelos, traslados geográficos, dificultades físicas temporales) • A partir del permanente traslado entre los dos entornos virtual y presencial, surge un espacio de elaboración en torno a ambos espacios • La experiencia de fragmentación psíquica, producida por las características de la comunicación <i>online</i>, se ha visto atenuada por la modalidad mixta del sistema de comunicación empleado <i>online/offline</i>
Contras	<ul style="list-style-type: none"> • En determinadas estructuras psicopatológicas la presencia directa puede fomentar la experiencia de transparencia del yo e invasión del otro • Se producen mayores complicaciones relacionadas con el encuentro presencial en cuanto a horarios, ausencias y traslados geográficos 	<ul style="list-style-type: none"> • La estructura de la comunicación virtual posibilita interpretaciones erróneas del sentido de lo dicho • La vivencia de presencia permanente creada por el foro virtual genera el surgimiento de mecanismos defensivos paranoides y vivencias de control • La pasividad y el silencio en el foro son más difíciles de interpretar • La desinhibición o efecto pantalla permiten expresar aspectos violentos o perversos 	<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidad de escisiones entre la experiencia presencial y la experiencia virtual • Aquellos miembros que no participan activamente en el espacio virtual pueden sentirse desplazados en las sesiones presenciales



Las relaciones de articulación, traslado y generación de espacios de transición y elaboración entre estos diferentes entornos constituirán una parte importante del aprovechamiento de las nuevas tecnologías para producir efectos terapéuticos y transformadores en la salud mental.

6.3. Utilización de las características de la comunicación *online*

Es necesario estudiar y aplicar adecuadamente las características especiales producidas por la virtualización de fenómenos psicológicos (transicionalidad, interactividad, constructividad psicológica y social, el superyó virtualizado, los fenómenos transferenciales y empáticos, la integración o la fragmentación del yo).

La pantalla de ordenador se erige como un espacio transicional que dará lugar a diversidad de proyecciones determinadas por las características de personalidad de los participantes conectados así como las características de los grupos conectados *online*.

La pantalla en blanco es capaz de funcionar inconscientemente como un espacio materno. Se observaron dos grandes modalidades: 1) espacio materno nutricional, un espacio que acoge, está presente y alienta la fantasía de que con seguridad alguien aparecerá allí y dará respuesta a nuestro mensaje, 2) espacio materno indiscriminado que impedirá la conexión con el ciberespacio ya que será vivido como una experiencia de abandono, agorafóbica o claustrofóbica, generando la inmediata desconexión del espacio o por el contrario la impulsiva depositación de contenidos que permitan comprobar que deja de estar vacío.

La pantalla ocupada suele funcionar como espacio paterno, observándose dos grandes grupos de modalidades: 1) espacio paterno proveedor o protector que permite vivenciar el espacio de comunicación como aquel con el cual se abren posibilidades de generar encuentros, intercambios de información, producciones en colaboración y 2) espacio paterno hipercrítico o agresivo generador de la vivencia de imposibilidad de escribir o de imposibilidad de leer los contenidos del espacio virtual, la posibilidad de recibir una crítica desmesurada o la peligrosidad de que el registro de la información volcada quede fuera de control y con la imposibilidad de ser borrada. La lectura de los contenidos puede generar un colapso frente a la dificultad que genera la sensación de responsabilidad de dar respuesta a todos los mensajes recibidos.

Sobre la pantalla en blanco y la pantalla ocupada también podrán funcionar las proyecciones inconscientes de una fratria: 1) una fratria que genera la posibilidad de un encuentro solidario y de apoyo mutuo, 2) una fratria peligrosa en la cual se produce una paranoidización del espacio virtual, con competitividad extrema, denigración, manipulación o exclusión del otro, divulgación de contenidos personales y utilización de los aspectos vulnerables para generar dolor, apropiación de la identidad del otro y sustitución de sus contenidos por otros.

Los fenómenos transferenciales observados en los foros grupales *online* presentan características similares a los observados presencialmente y algunas características particulares vinculadas a que en general los foros psicoterapéuticos *online* presentan una mayor intensidad de fenómenos transferenciales laterales y una menor intensidad de fenómenos transferenciales sobre la figura del terapeuta que son desplazados sobre el grupo y particularmente sobre las características inconscientes proyectadas sobre el espacio virtual anteriormente descritas.

Podemos resaltar como características generales de la comunicación *online*: inmersión; efecto de desinhibición, efecto pantalla o enmascaramiento; tiempo atemporal; espacio deslocalizado; fragmentación del yo. Cada una de estas cualidades merecen ser analizadas con detenimiento para poder ser aprovechadas en todas sus potencialidades terapéuticas y, por otro lado, cuidadas en cuanto a sus características potencialmente nocivas. Las recomendaciones generales de fomentar la interactividad, la autonomía, la libertad de contenidos, el cuidado de las manifestaciones agresivas y un adecuado equilibrio de los traslados sucesivos entre los entornos virtuales y presenciales son suficientes para rescatar los aspectos positivos del ciberespacio.

Inmersión

Para Rheingold (1996), la idea de la inmersión tiene que ver con el uso de la tecnología para crear modelos que pueden configurar la ilusión o sensación de estar dentro de un escenario creado por ordenador. A decir de Suler (2005): «Los usuarios describen su ordenador como si fuera una extensión de su mente o de su personalidad».

En términos psicoanalíticos, el espacio virtual puede ser considerado un espacio transicional, una extensión del espacio intrapsíquico. Puede ser experimentado como una zona intermedia entre uno





mismo y el otro, que es en parte uno mismo y en parte el otro.

Efecto de desinhibición, efecto pantalla o enmascaramiento

La conexión a Internet produce efectos de desinhibición en dos sentidos. En primer lugar en sentido beneficioso, debido a la facilitación que produce en la expresión de ideas y sentimientos y en la posibilidad de investigar sobre uno mismo. En segundo lugar, en un sentido dañino, los efectos de la desinhibición permiten expresar aspectos violentos o perversos.

Dicha desinhibición parece ser generada por: 1) el ocultamiento de la identidad, 2) la simplificación del mensaje comunicativo y simultáneamente por la simplificación de la descodificación de los mensajes emitidos por el otro y 3) las características inestables y efímeras del medio.

Cuando la persona puede separar sus acciones de su mundo real y de su identidad, siente una disminución de la vulnerabilidad, así como una disminución de la responsabilidad por los efectos de las acciones realizadas. La persona puede tener la sensación de que su comportamiento no es totalmente suyo. Se produce una disociación operativa entre la persona y el personaje que se representa en un determinado escenario. En la comunicación *online*, como efecto de la desinhibición, algo se revela, pero, al mismo tiempo, como resultado de la simplificación sensorceptiva, algo se oculta.

La quietud y la contemplación prolongada de la pantalla del ordenador pueden producir efectos de desdibujamiento de la percepción de la propia identidad.

Espacio deslocalizado

Esta extensión de la aldea o la plaza en el ciberespacio es una de las características de mayor potencialidad. Vimos funcionar las redes sociales como complemento de las convocatorias y seguimiento de las actividades del 15 M así como de muchos otros fenómenos de la vida social y pública contemporáneas. Las distancias geográficas implican pocas diferencias en cuanto a las posibilidades de comunicarse. Para grupos solidarios, personas con problemas o discapacidades, esta puede ser una característica importante y beneficiosa. Para grupos de personas con características antisociales, el espacio globalizado puede ser una cualidad que implique riesgos sociales. La cohesión grupal en grupos de

PMT grupal se vió especialmente favorecida por esta característica de la comunicación *online*.

Tiempo atemporal

En cuanto a la coordenada temporal en el mundo virtualizado el tiempo es atemporal, es posible una comunicación sincronizada por personas sentadas frente al ordenador al mismo tiempo (un ejemplo es el chat). Por otro lado existe la posibilidad de una comunicación diferida en el tiempo. En los dos casos de la comunicación sincrónica y asincrónica, existe entre un mensaje y su respuesta una demora desde segundos a minutos o días, un tiempo efectivamente diferente del que existe en una comunicación cara a cara. Este tiempo de demora genera un espacio para la reflexión y la espera que puede resultar beneficioso. Por otro lado la percepción subjetiva del tiempo parece alterarse, a veces las esperas parecen tensas o difíciles de tolerar, otras veces el tiempo se acelera, y la cadencia de los mensajes se altera, o los vínculos se mezclan en el tiempo, pasado y presente y futuro.

En la tabla 3 se resumen los pros y contras de las comunicaciones terapéuticas sincrónica y asincrónica mediadas por ordenador.

Tipo de CTMO	Pros	Contras
Sincrónica	<ul style="list-style-type: none"> • La posibilidad de organizar sesiones con un tiempo específico y limitado • La sensación de presencia que se crea al estar con una persona en tiempo real • Las interacciones pueden ser más espontáneas y con menor censura • Las pausas en la conversación, las llegadas tarde, lo no mostrado, no se pierden como objetivos de análisis 	<ul style="list-style-type: none"> • La dificultad de organizar sesiones en un tiempo particular • Hay menos zona de reflexión (es menor el tiempo entre intercambios para pensar y componer la respuesta)
Asincrónica	<ul style="list-style-type: none"> • No hay dificultades en la organización de la variable tiempo del encuadre. Las diferentes zonas horarias no son un problema • Existe la posibilidad de responder cuando se está preparado y se puede responder, también es más fácil no responder • Hay una mejor zona de reflexión que permite al terapeuta y al paciente pensar y componer una respuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Se pierden las fronteras de un encuentro limitado en el tiempo • Hay un sentimiento reducido de presencia, porque no se está juntos en el mismo momento • Se pierde algo de la espontaneidad de la interacción • Las pausas en la conversación y las llegadas tarde pierden su significado, aunque el espaciado y la longitud de las respuestas en la comunicación asincrónica pueden servir de indicadores

Tabla 3. Pros y contras de la comunicación terapéutica sincrónica y asincrónica mediada por ordenador





(CTMO).

Fragmentación del yo

La característica de virtualidad del foro permite que las personas proyecten en él sus miedos o problemáticas aunque de una manera fragmentada, existe la posibilidad de desarrollar distintos yoes o fragmentos del yo en el ciberespacio, en diferentes foros o utilizando diferentes *nicks*. Las diferentes modalidades del espacio tecnosocial en cuanto a las características sensorio-perceptivas del dispositivo facilitan la expresión de diferentes posibilidades del yo. Ya comentamos como esta fragmentación puede significar nuevos aspectos defensivos protectores o enriquecedores del yo o bien el levantamiento de la represión y la expresión de aspectos agresivos y destructivos y desintegradores del mundo interno.

6.4. El rol de psicoterapeuta online

El rol de psicoterapeuta online seguirá las normas establecidas por el código de deontología médica y por el código deontológico del psicólogo. Cuestiones éticas relacionadas con la confidencialidad en la red y con la garantía de las acreditaciones profesionales necesarias deben ser atendidas con especial cuidado. Algunas características especiales de la dinámica de la comunicación y de los procesos psicoterapéuticos que se producen online requieren un entrenamiento teórico-técnico específico que incluye que una parte de la formación del rol de psicoterapeuta se realice online.

Conclusiones

- Ya es tiempo de que se desarrollen instrumentos mediados tecnológicamente que puedan favorecer progresos en los campos de la sociología, de la creatividad, de la salud mental y de la gestión de la democracia.

- En salud mental, la tendencia que creemos que debe alentarse es la de la orientación de las nuevas tecnologías hacia dispositivos de prevención y atención que permitan la interactividad, la creación activa de contenidos, la libertad en la circulación de estos y la creación de posibilidades de generar constructividad y solidaridad humanas.

- Las PMT, a pesar de las dudas que generan y de la imposibilidad de sustituir el encuentro presencial, demostraron ser de gran utilidad y abren posibilidades futuras de dimensiones difíciles de

valorar.

- Los desarrollos de PMT en pacientes con limitaciones en su desplazamiento físico o en la percepción (auditiva o visual), pendiente de investigaciones más amplias, constituirían dispositivos de gran utilidad en la comunicación y en los fenómenos de cohesión grupal y social.

- El desarrollo de PMT para pacientes jóvenes diagnosticados de trastornos mentales severos, posibilitaría aportar herramientas terapéuticas de gran utilidad en el abordaje de estas patologías y especialmente en esa franja de edad. También sería conveniente desarrollar foros de PMT en grupos de niños y de adolescentes, tanto en el tratamiento como en la prevención, ya que ellos utilizan la comunicación mediada por ordenador, como un medio natural de comunicación.

Raúl Vaimberg Grillo

23694rvg@comb.cat

rvaimberg@gmail.com

Bibliografía

- BAUDRILLARD, J. (2005). *Cultura y simulacro*. (7.ª ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
- BAUMAN, Z. (2005). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- BLANCH, J. *et al.* (2007). Telemedicina y VIH. En: Hernández, E. y Gómez-Zúñiga, B. (coords.), *Intervención en salud en la Red. UOC Papers*. Recuperado 25 de marzo de 2007, en <http://www.uoc.edu/uocpapers/4/dt/esp/blanch.pdf>
- BOTELLA, C., BAÑOS, R. M., VILLA, H., PERPINA, C., AND GARCIA-PALACIOS, A. (2000). Telepsychology: Public speaking fear treatment on the internet. *CyberPsychology and Behavior*, 3, 959-968.
- BOTELLA, C., JUAN, M. C., BAÑOS, R. M. (2005). ¿Mixing realities? An application of augmented reality for the treatment of cockroach phobia. *CyberPsychology and Behaviour*, 8, 162-171.
- BROWN, F. W. (1998). Rural telepsychiatry. *Psychiatric Services*, 49, 963-964.
- CASTELLS, M. (2000). *La era de la información. La Sociedad Red*. Vol. 1. Madrid: Alianza Editorial.
- FREUD, S. (1921). *Psicología de las masas y análisis del yo*. Obras Completas. (2.ª ed. en castellano), vol. 18. Buenos Aires: Amorrortu.
- GARCIA-PALACIOS, A., HOFFMAN, H., CARLIN, A., *et al.* (2002). Virtual reality in the treatment of spider phobia: a controlled study. *Behavior Research and Therapy*, 40, 983-993.





- GIBSON, W. (1984). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro
- GRIFFITS, F., LINDEMMEYER, A., POWELL, J. et al. (2006). Why are health care interventions delivered over the Internet? A systematic review of the published literature. *Journal of Medical Internet Research*, 8, 2, (p. 10). Recuperado en enero 2007, en <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/psyber.html>
- GRIFFITS, F., LINDEMMEYER, A., POWELL, J. et al. (2006). Why are health care interventions delivered over the Internet? A systematic review of the published literature. *Journal of Medical Internet Research*, 8, 2, (p. 10).
- GRIMAL, P. (1981). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.
- KACHELE, H. (1992). Investigación psicoanalítica: 1930-1990. *Revisa Chilena de Psicoanálisis*, 9, 55-68.
- KERCKHOVE, D. (2005). Els biaixos de l'electricitat. Lección inaugural del curso académico 2005-2006 de la UOC. Recuperado en marzo 2006, en <http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf>
- KLEIN, B. RICHARDS, J.C. (2001). A brief Internet-based treatment for panic disorder. *Behavioural & Cognitive Psychotherapy*, 29, 113-117.
- KNOBLICH G., I. THORNTON, M. GROSJEAN Y M. SHIFFRAR. (2005). *Human body perception from the inside out*. Nueva York: Oxford University Press.
- KUNTZE, M. F., STROEMER, R., MAGER, R. et al. (2001). Immersive virtual environments in cues exposure. *Cyberpsychology and Behavior*, 4, 497-501.
- LÉVY, P. (1995). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- LÉVY, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio* <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>. Washington, DC. Marzo de 2004.
- LURIA, A., (1977). *Las funciones corticales superiores del hombre*. La Habana: Editorial Orbe.
- MADARA, E. J. (1990). Maximizing the potential for community self-help through clearinghouse approaches. *Prevention in Human Services*, 7, 109-138.
- MALDAVSKY, D. (2008). Sobre las investigaciones de caso único y las combinaciones entre ellas, con especial referencia a la perspectiva de la intersubjetividad. Estudios sistemáticos con el algoritmo Davied Liberman (ADL). *Clínica e Investigación Relacional*, 2 (1), 185-219.
- MCDUGALL, J. (1987). *Teatro de la mente. Ilusión y verdad en el escenario psicoanalítico*. Madrid: Tecnipublicaciones.
- MCLUHAN, M. (1983). *El Medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.
- NEMIRE, K., BEIL, J., SWAN, R. W. (1999). Preventing teen smoking with virtual reality. *Cyberpsychology and Behavior*, 2, 35-47.
- NICKELSON, D. (1998). Telehealth and the evolving health care system: strategic opportunities for professional psychology. *Professional Psychology: Research and Practice*, 29, 527-535.
- NORTH, M. Y NORTH, S.M. (1994). Virtual environments and psychological disorders. *Electronic Journal of Virtual Culture*, 2, 37-42.
- NORTH, M. Y NORTH, S.M. Y COBLE, J. (1998). Virtual Reality Therapy: An Effective Treatment for Phobias. En G. Riva, B. K. Wiederhold y E. Molinari (Eds.): *Virtual Environments in Clinical Psychology and Neuroscience*. Amsterdam. IOS Press.
- RHEINGOLD, H. (1996). *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- RITTERBAND, L. GONDER-FREDERICK, L., COX, D. et al. (2003). Internet interventions: in review, in use and into the future. *Professional Psychology: Research and Practice*, 34 (5), 527-534.
- RIVA, G. (2003). Virtual environments in clinical psychology. *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, 40 (1-2), 68-76.
- RIVA, G. (2005). Virtual Reality in Psychotherapy: Review. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 3, 220-223.
- RIVA, G., BOTELLA, C., LÉGERON, P., OPTALE, G. (2004). *Cybertherapy: Internet and Virtual Reality as Assessment and Rehabilitation Tools for Clinical Psychology and Neuroscience*, Amsterdam: IOS Press.
- RIZZOLATTI, G., CRAIGHERO, L. (2004). The mirror-neuron system. *Annual Review Neuroscience*, 27, 169-92.
- SULER, J. (2005). Applying Social-Psychology to Online Groups and Communities. *Psychology of Cyberspace*.
- TALARN, A. (2007). *Globalización y salud mental*. Barcelona: Herder.
- TAUSK, V. (1919). De la génesis del aparato de influencia durante la esquizofrenia. Buenos Aires: Editorial Morel.
- TURKLE, S. (1997). *La Vida en la Pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- VAIMBERG, R. (1984). Titeres, personajes y comunicación. *V Congreso latinoamericano de Psicodrama*. Buenos Aires, Argentina.
- VAIMBERG, R. (1986). Máscaras en Psicodrama. *Congreso internacional de Psicodrama*. Amsterdam, Holanda
- VAIMBERG, R. (2005a). Usos y sentidos de la utilización de las TICs por pacientes diagnosticados de TMS, Trastorno mental severo. *Trabajo de investigación presentado para la obtención del Diploma de Estudios Avanzados (DEA)*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Barcelona, España.
- VAIMBERG, R. (2005b). Psicoanálisis y sociedad de la información. *Jornadas de investigación en salud mental*. Facultad de Psicología de la ciudad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- VAIMBERG, R. (2005c). Psicoanálisis y sociedad de la información. *Intercambios*, 14, 63-7.
- VAIMBERG, R. (2010). Psicoterapias tecnológicamente mediadas (PMT). Estudio de procesos y microprocesos a partir de participación online (Tesis doctoral). *Archivos TDX*. <http://www.tesisnaxarxa.net/TDX-1019110-140640/>
- WIEDERHOLD, B. K., WIEDERHOLD, M. D. (1998). A review of virtual reality as a psychotherapeutic tool. *Cyberpsychology and Behavior*, 1, 45-52.
- YAGER, J. (2001). E-mail as a therapeutic adjunct in the outpatient treatment of anorexia nervosa: Illustrative case material and discussion of the issues. *International Journal of Eating Disorders*, 29, 125-138.
- World Health Organization, 2009. *Pharmacological*

