

El papel de las interacciones en la teoría de la mente*

[The Role of Interactions in the Theory of Mind]

MIGUEL ÁNGEL SEBASTIÁN

Instituto de Investigaciones Filosóficas

Universidad Nacional Autónoma de México

msebastian@gmail.com

Resumen: En su reciente libro *Social Cognition and the Second Person in Human Interaction*, Pérez y Gomila presentan una forma novedosa de entender nuestra capacidad de atribuir estados mentales a otras personas basada en lo que llaman interacciones en la segunda persona. Este artículo cuestiona la conceptualización y el papel explicativo que este tipo de interacciones pueden desempeñar.

Palabras clave: perspectiva en segunda persona; perspectiva en primera persona; saber cómo/saber que; atribuciones de estados mentales

Abstract: In their recent book *Social Cognition and the Second Person in Human Interaction*, Pérez and Gomila present a novel way of understanding our ability to attribute mental states to others based on what they call second-person interactions. This article problematizes the conceptualization and the explanatory role this type of interactions might play.

Keywords: second-person perspective; first-person perspective; know-how/know-that; mental state attributions

Al despertar, Noa le pregunta a Emma si está listo el café y ésta le responde de manera cortante. Pocos minutos después, el correo trae una carta para Emma. Cuando ella la lee, Noa ve cómo la comisura de los labios de Emma se eleva y después respira aliviada. A continuación, se sienta a platicar con ella. Como resultado de esta interacción, Noa entiende que Emma estaba preocupada por las noticias que esperaba, que éstas en realidad son positivas, y que ahora se encuentra tranquila y contenta. La capacidad que tenemos, al menos los seres humanos, de atribuir estados mentales a los demás es lo que se conoce como teoría de la mente. Se trata de una de las capacidades fundamentales que nos permite navegar por el mundo e interactuar con otras personas, y en esta capacidad se centra el trabajo que presentan Diana Pérez y Antoni Gomila en *Social Cognition and the Second Person in Human Interaction*.

* Investigación realizada gracias al Programa UNAM-PAPIIT IN400520, UNAM-IN400441 y al Programa de Apoyos para la Superación del Personal Académico de la UNAM (PASPA de la DGAPA)

El debate clásico sobre los mecanismos que subyacen en esta capacidad ha dividido a los teóricos en dos grupos. De un lado están quienes defienden lo que se ha llamado la “teoría-teoría” y que consideran que la atribución de estados mentales depende de la posesión de algún tipo de teoría de psicología popular (*folk psychology*) que nos permite deducirlos en los demás.¹ Del otro lado se encuentran los que piensan que este tipo de atribuciones no se basa en una teoría, sino que depende de recrear de algún modo el tipo de estado atribuido.² Ante esta dicotomía, diversas propuestas han llegado para pensar la capacidad de atribuir estados mentales a otras personas de una manera dinámica y en términos más interactivos.³ El trabajo que aquí se discute supone una contribución destacada y distintiva a esta línea de investigación incipiente.

La idea principal que vertebra el enfoque de Pérez y Gomila (PG en lo que sigue) es que la perspectiva de la segunda persona resulta fundamental para entender la cognición, en un sentido fuerte, que la haría conceptual, ontogenética y filogenéticamente anterior a las perspectivas de la primera y de la tercera persona. Para ello, PG primero ofrecen y defienden de manera detallada un modelo teórico, científicamente fundamentado, que explica la capacidad de atribuir estados mentales apelando a interacciones en la segunda persona (capítulos 2–6), para después argumentar que tanto la perspectiva de la tercera como la de la primera persona dependen de tales interacciones y que esto ayuda con el problema de las otras mentes (capítulos 7 y 8). Por último, los capítulos 9 y 10 abordan el papel de la segunda persona en el arte y en la moral. Dado que el grueso del trabajo se centra en el desarrollo de la teoría de la mente, me enfocaré aquí en este aspecto y en el entendimiento de las interacciones en la segunda persona que ofrecen.⁴

La atribución de estados mentales resulta indispensable para la manera en la que explicamos el comportamiento de los demás seres humanos. En el ejemplo que ofrecí, Noa entiende que Emma respondía de manera cortante antes de leer la carta porque estaba preocupada. Atribuimos estados mentales cuando pensamos que alguien cree que cierta persona está feliz de ver a su familia, que cree que México ganará

¹Gopnik 1993.

²Goldman 2006.

³Butterfill 2013; De Jaegher y Di Paolo 2007; De Jaegher, Di Paolo y Gallagher 2010; Perner y Roessler 2012.

⁴En otro lado (Sebastián 2022b) he argumentado que las interacciones en segunda persona dependen en realidad de la perspectiva de la primera persona que nos brinda la experiencia. Véase Sebastián 2022a para una articulación detallada de esta perspectiva.

el próximo mundial o que está sufriendo por una infección que tiene. De hecho, los arquetipos a los que se apela para ejemplificar la atribución de estados mentales recurren por lo común a diversos tipos de pensamientos. Sin embargo, en múltiples ocasiones no pretendemos decir con ello que el agente que hace la atribución tenga, de hecho, un pensamiento con tal contenido. Para explicar este hecho, PG se centran en lo que llaman atribuciones implícitas. Estas atribuciones están individuadas de manera disposicional de tal modo que un sujeto *S* atribuye un estado mental *M* a un agente *A* cuando *S* se comporta de la manera en que lo hace no por pensar de manera que *A* está en *M*, sino simplemente por tener la disposición a pensarlo. Dado que alguien no puede tener un pensamiento si no posee los conceptos que figuran en dicho pensamiento, la capacidad de atribuir estados mentales depende de los conceptos que el sujeto posea: aun cuando los pensamientos sean meramente implícitos, la capacidad depende de la disposición a formarse el pensamiento. De esta manera, Noa no puede atribuir implícitamente a Emma la propiedad de, digamos, tener dolor o estar alegre, a menos que de hecho posea, respectivamente, los conceptos DOLOR o ALEGRÍA. Sin embargo, PG dan un paso más allá de la mera posesión de conceptos y se centran en su dominio (*mastery*). El dominio de un concepto no sólo requiere la posesión del concepto —que se ejemplifica en la capacidad de emplear el concepto para los demás y para uno mismo—, sino también la habilidad de reconocer las expresiones corporales asociadas con el estado mental como indicios de tal estado, y el conocimiento de ciertos patrones de comportamiento que alguien tiene de manera adecuada cuando está en el mismo —lo que los autores llaman “guiones de acción asociados al concepto” como puede ser, por ejemplo, en el caso de MIEDO, saber que si alguien tiene miedo huye o se esconde—. De acuerdo con PG, el dominio de los conceptos psicológicos depende de lo que llaman *interacciones de segunda persona*.

Las interacciones en la segunda persona son un tipo particular de interacciones cara a cara (o cuerpo a cuerpo) entre dos agentes en las que uno de ellos provoca una respuesta adecuada en el otro; a su vez, esta respuesta genera un efecto análogo en el primer agente, dando lugar a una reacción “mutua, continua, dinámica y fluida” (Pérez y Gomila 2021, p. 16). Además, este tipo de interacciones permite que ciertos estados mentales puedan ser reconocidos por medio de ciertas expresiones —como los gestos, actitudes corporales o tonos de voz— que se ponen de manifiesto exclusivamente en la interacción. De esta manera, las interacciones en segunda persona involucran típicamente tal reconocimiento y, a partir del él, la atribución mutua de estados

mentales. Sin embargo, dado que las interacciones en la segunda persona son necesarias, según PG, para el dominio de los conceptos psicológicos, y que el dominio de estos conceptos es necesario para la atribución de estados mentales, debe haber espacio para interacciones en la segunda persona que no involucren una atribución de estados mentales. Podemos llamarlas interacciones *simples* o *básicas*,⁵ y serían aquellas en las que los estados mentales de un agente se ponen de manifiesto por medio de ciertas expresiones que el otro agente con el que interactúa puede percibir pero que, al carecer este último del concepto de ese estado mental, no se lo puede atribuir al primero. Por ejemplo, las primeras interacciones de los bebés ilustrarían este tipo de interacciones. Son precisamente ellas las que permiten al infante alcanzar el dominio de los conceptos psicológicos al integrar la propia experiencia con el comportamiento del cuidador —“incluyendo las acciones y expresiones que son apropiadas para la situación” (Pérez y Gomila 2021, p. 92)— y lo que le permiten aprehender los guiones de acción correspondientes. Esta idea es sugerente y razonable dada la evidencia que PG discuten, aunque suscita algunas dudas sobre las que me gustaría llamar la atención.

En primer lugar, cabe considerar que, si la atribución de estados mentales no es necesaria para entrar en una interacción (simple) en segunda persona, no queda claro cuál es el papel diferencial que las interacciones desempeñan en el dominio e incluso en el desarrollo de los conceptos psicológicos. Para poder reconocer las expresiones de los estados mentales —algo de lo que, según los autores, depende el dominio y despliegue de los conceptos psicológicos—, debemos tener algún tipo de acceso a ellas, por ejemplo, a través de la percepción. Y es cierto que, en general, las propiedades que podemos percibir dependen de la posición que ocupamos. No podemos ver la parte posterior del monitor en el que escribimos ni lo que está del otro lado de la pared o percibir la textura de la misma desde el centro de la habitación donde no podemos tocarla. De igual modo, bien puede ser cierto, como sugieren PG, que haya ciertas expresiones de los estados mentales que no estén al alcance de las personas que se encuentran fuera de la interacción, pero se puede explicar perfectamente este hecho por las posiciones espacio-temporales que tienen lugar en la interacción. Si ciertas expresiones de un agente sólo pueden percibirse desde la posición que ocupa el otro agente con el que interactúa, eso explicaría que no estén disponibles

⁵En Sebastián 2022b contrasto estas interacciones simples en la segunda persona con las interacciones *en toda regla* (*full-blown*).

para otros individuos fuera de la interacción. Pero esto no parece sustancialmente distinto del hecho de que yo no pueda percibir la parte trasera del monitor en el que escribo. Sin embargo, PG buscan reivindicar un elemento distintivo en las interacciones que dé sustento a algo así como una perspectiva irreducible en segunda persona, y no parece que apelar a esta exclusividad valga para tal propósito.

Por otro lado, es posible que las interacciones en la segunda persona sean necesarias para la adquisición de ciertos conceptos psicológicos que los autores consideran básicos y que incluyen a las sensaciones corporales y a las emociones, como ocurre en algunos ejemplos que discuten en detalle, como el caso del miedo. Sin embargo, estos ejemplos no se pueden extrapolar con facilidad a otros casos en los que hacemos adecuadamente atribuciones de estados mentales antes de entrar en cualquier tipo de interacción cara a cara que involucre ese tipo de estados mentales. Por ejemplo, podemos atribuir en forma correcta orgasmos a otras personas antes de tener encuentros cara a cara en los que ocurran este tipo de sensaciones. No obstante, mientras que parece razonable afirmar que alguien que no ha tenido un orgasmo no puede atribuir el tipo de estado mental que atribuye alguien que sí lo ha tenido⁶ —igual que una persona invidente no parece atribuir el mismo estado perceptivo que una vidente—, negarle tal capacidad a alguien que no ha tenido encuentros sexuales cara a cara no lo es.⁷ En respuesta, se podría señalar que conceptos como ORGASMO no son básicos y que podemos dominar ese concepto a partir de las experiencias propias y la posesión de conceptos psicológicos de otros estados placenteros —incluidos los correspondientes guiones asociados con ellos—. Pero esta estrategia parece debilitar sustancialmente la tesis principal al sugerir que el papel de las interacciones en segunda persona durante la adquisición de conceptos es sólo contingente y que su dominio podría alcanzarse de otra manera: de hecho, llegamos a dominar algunos conceptos psicológicos durante el desarrollo gracias a las interacciones en segunda persona, aunque podríamos hacerlo de otra forma.

Si dejamos a un lado lo que llamamos interacciones simples y nos enfocamos en aquellas que comúnmente se efectúan —y que sí involucran la atribución mutua de estados mentales—, vemos que PG ofrecen una serie de rasgos distintivos que, sin la intención de constituir con-

⁶Sebastián 2016.

⁷Esto es compatible con el hecho de que las interacciones en segunda persona aumenten el dominio del concepto al incrementar las expresiones que somos capaces de reconocer y el número de guiones que poseemos, como señala la propuesta de PG.

diciones necesarias y suficientes, nos permiten individualizarlas. Además de las ya mencionadas, PG subrayan que las atribuciones en la segunda persona son i) prácticas, en el sentido de que involucran un conocimiento práctico en lugar de un conocimiento declarativo, y ii) que son (generalmente) transparentes, en el sentido de que son extensionales y no intensionales. Son estas dos condiciones las que me gustaría problematizar en el resto de mi comentario.

Según PG, las atribuciones de estados mentales más fundamentales se dan en las interacciones en la segunda persona. Éstas nos permiten adquirir los conceptos psicológicos y, de esta manera, fundamentan otras atribuciones mentales que podemos hacer, como, por ejemplo, las que son el resultado de un proceso inferencial. A diferencia de estas últimas, las atribuciones en la segunda persona involucran, como he mencionado, un conocimiento práctico; esto es, un *saber-cómo* en lugar de un *saber-que*. En esta afirmación parece haber dos elementos que los autores quieren subrayar. De un lado, resaltar, como lo hacen explícitamente, que las atribuciones en la segunda persona tienen que ver con lo que la gente hace, con cuáles son los patrones de interacción que pueden identificarse y cómo la gente responde a los mismos de manera adecuada, y no (meramente) con lo que pasa en el interior de sus cabezas. Esto les permite distinguir con mayor claridad su propuesta de otras. Pero, por otro lado, se sugiere un elemento distintivo no en el contenido de las atribuciones o en cómo entender los estados mentales, sino en el tipo de atribución. Este elemento estaría anclado en la diferencia entre *saber-que* y *saber-cómo* —podemos saber cómo andar en bicicleta y no *saber que tal y cual es* lo que hacemos cuando andamos en ella—. Sin embargo, hay razones para poner en duda que haya algo sustantivo en esta distinción. Por ejemplo, diversos autores⁸ han defendido que el conocimiento-cómo es en realidad reducible al conocimiento-que. En el caso que nos compete, la idea sería que saber cómo reacciona alguien cuando tiene, digamos, miedo, no es más que saber que *w* es la manera en que reacciona al tener miedo. En cualquier caso, el tipo de atribución de estados mentales que los autores postulan se vincula esencialmente con un conocimiento con contenido proposicional (conocimiento-que). Como vimos, las atribuciones de estados mentales se individuaban por medio de la disposición a formarnos un pensamiento con contenido proposicional (conocimiento-que) cuyos conceptos debemos dominar como agentes para que podamos hacer la atribución y que justifica en primer lugar apelar a las propias interac-

⁸ Stanley y Williamson 2001; Stanley 2011.

ciones en la segunda persona. Este hecho dificulta la posibilidad de encontrar aquí un elemento distintivamente práctico.

Pasemos a analizar la transparencia de estas atribuciones. Podemos atribuir al cantante de Soda Stereo la propiedad de ser un gran artista, pero resistirnos a hacer lo mismo con Gustavo Cerati, pese a que ambas sean la misma persona. Según PG, no ocurre nada semejante en los casos paradigmáticos de atribución de estados mentales. La razón que ofrecen es que éstos no involucran modos de presentación por ser extensionales y no intensionales. Si así fuera, no habría lugar para diferencias en el valor cognitivo de las atribuciones que se refieren al mismo estado, a diferencia de lo que ocurre en el ejemplo del cantante de Soda Stereo. No obstante, esta afirmación entra en tensión directa con el papel que los autores quieren otorgar a la dimensión social dado el mecanismo que supuestamente subyace en el dominio de los conceptos psicológicos. Recordemos que el dominio de los conceptos psicológicos que las atribuciones en la segunda persona, y con ellas las propias interacciones, requieren, dependen del reconocimiento de los comportamientos y de las expresiones que se ponen de manifiesto en las interacciones. Además, PG consideran que tales expresiones y comportamientos no son meras descargas fisiológicas de estados internos y enfatizan la dependencia que tienen del contexto social (Pérez y Gomila 2021, p. 95). En estas condiciones, el problema surge al admitir que las personas en distintos contextos sociales pueden presentar de manera adecuada distintas expresiones y comportamientos, ya que éstos actuarían, de hecho, como modos de presentación asociados contingentemente con estados mentales. Imaginemos que en una sociedad hay un conjunto E de expresiones y comportamientos que se asocian de manera adecuada con cierto estado mental M . Gracias a las interacciones en la segunda persona en las que entra, un agente es capaz de adquirir y dominar el concepto C del estado mental M . Supongamos ahora que ese agente cambia de sociedad y se traslada a otra en la que un conjunto distinto de expresiones y comportamientos, E' , se asocian adecuadamente con el mismo tipo de estado mental M . Al interactuar en este nuevo contexto, el agente puede reconocer las expresiones y comportamientos como indicios del estado M , pero carece de elementos que le permitan reconocerlos como indicios del estado al que se refiere C . Gracias a las interacciones que tenga en este nuevo contexto, el agente será capaz de dominar un concepto C' , de manera que, en una interacción con A en este nuevo contexto, puede tener la disposición a pensar que A está en C' pero no en C . La coherencia de este ejemplo muestra que la atribución de estados mentales es intensional

y no extensional. En respuesta, se podría apelar a un subconjunto de expresiones y comportamientos, E^* , que estén necesariamente asociados con el estado mental M y que sean los que debemos ser capaces de reconocer para dominar el concepto de M . De esta manera, podría no haber espacio para dos conceptos distintos del estado M , y con ello para casos de diferencia en el valor cognitivo de las atribuciones del mismo estado mental. Con todo, esta respuesta tiene un costo elevado para los propósitos del libro, pues el aspecto social y las contingencias de las interacciones que los autores buscan resaltar a la hora de entender la cognición pierden capacidad explicativa al no ser constitutivas del concepto que la atribución requiere.

En conclusión, el libro de Pérez y Gomila nos presenta una propuesta novedosa para entender la capacidad que tenemos de atribuir estados mentales a otros agentes. A través de ella, encontramos una manera distinta, sugerente y enriquecedora de abordar los desafíos que supone el entendimiento de la cognición humana —incluidos diversos aspectos que no he tocado en este comentario—, al pensarla desde una perspectiva en la que la interacción entre los agentes ocupa un lugar central. Como toda propuesta novedosa, genera objeciones y desafíos a los que habrá que hacer frente pero que no menoscaban el valor de la contribución que *Social Cognition and the Second Person in Human Interaction* ofrece a la discusión actual en la filosofía y la ciencia cognitiva, y su lectura y estudio es muy recomendable para cualquier persona interesada en las cuestiones que rodean a nuestras capacidades cognitivas.⁹

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Butterfill, Stephen A., 2013, “Interacting Mindreaders”, *Philosophical Studies*, vol. 165, no. 3, pp. 841–863. <<https://doi.org/10.1007/s11098-012-9980-x>>
- De Jaegher, Hanne y Ezequiel Di Paolo, 2007, “Participatory Sense-Making: An Enactive Approach to Social Cognition”, *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, vol. 6, no. 4, pp. 485–507. <<https://doi.org/10.1007/s11097-007-9076-9>>
- De Jaegher, Hanne, Ezequiel Di Paolo y Shaun Gallagher, 2010, “Can Social Interaction Constitute Social Cognition?”, *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 14, no. 10, pp. 441–447. <<https://doi.org/10.1016/j.tics.2010.06.009>>

⁹Me gustaría agradecer a Santiago Echeverri y a Angélica Pena-Martínez por sus comentarios. También quiero agradecer a Toni Gomila y a Diana Pérez por las discusiones que hemos entablado sobre diversos aspectos que abordo en este texto y que han contribuido para su redacción final.

- Goldman, Alvin I., 2006, *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford University Press, Nueva York. <<https://doi.org/10.1093/0195138929.001.0001>>
- Gopnik, Alison, 1993, “How We Know Our Minds: The Illusion of First-person Knowledge of Intentionality”, *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 16, no. 1, pp. 1–14. <<https://psycnet.apa.org/doi/10.1017/S0140525X00028636>>
- Perner, Josef y Johannes Roessler, 2012, “From Infants’ to Children’s Appreciation of Belief”, *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 16, no. 10, pp. 519–525. <<https://doi.org/10.1016/j.tics.2012.08.004>>
- Sebastián, Miguel Ángel, 2022a, “First-person Perspective in Experience: *Perceptival De Se* Representation as an Explanation of the Delimitation Problem”, *Erkenntnis*. <<https://doi.org/10.1007/s10670-022-00564-4>>
- Sebastián, Miguel Ángel, 2022b, “Second-Person Attributions are Fundamentally First-Personal”, *Teorema. Revista Internacional de Filosofía*, vol. 41, no. 2, pp. 31–48.
- Sebastián, Miguel Ángel, 2016, “Consciousness and Theory of Mind: a Common Theory?” *Theoria. An International Journal for Theory, History and Foundations of Science*, vol. 31, no. 1, pp. 73–89. <<https://doi.org/10.1387/theoria.14091>>
- Stanley, Jason, 2011, *Know-How*, Oxford University Press, Oxford.
- Stanley, Jason y Timothy Williamson, 2001, “Knowing How”, *Journal of Philosophy*, vol. 98, no. 8, pp. 411–444. <<https://doi.org/10.2307/2678403>>

Recibido el 18 de enero de 2023; aceptado el 27 de febrero de 2023.