

## **Artículo de investigación**

**Cuerpos ausentes, emociones presentes: Vínculos erótico-afectivos en la era digital.**

### **Estudiantes:**

Isabel Cristina Echeverri Carvajal

Jorge Andrés Gómez Martínez

Leidi Yohanna Giraldo Loaiza

Ana Sofía Orrego Zapata

Julieth Vanesa Restrepo Cuervo

### **Docente Asesor:**

Jorge Iván Jaramillo

### **Trabajo de grado**

**EL CUERPO Y LA SUBJETIVIDAD EN LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES**

Universidad Católica Luis Amigó

Facultad de Ciencias Sociales, Salud y Bienestar

2025

Medellín, Antioquia

**Resumen:**

En la era digital, las tecnologías han transformado las formas en que los jóvenes construyen sus vínculos erótico-afectivos, redefiniendo el deseo, la intimidad y la identidad. Este trabajo tiene como objetivo analizar la relación entre el uso de redes sociales y juegos en línea con la manera en que los adultos jóvenes de Medellín, entre 18 y 25 años, configuran sus vínculos erótico-afectivos. Desde un enfoque cualitativo y fenomenológico, sustentado en el paradigma de la psicología dinámica y la teoría de las relaciones objetales, se exploran las experiencias y significados subjetivos de los participantes frente a sus interacciones digitales. Los resultados evidencian que las plataformas virtuales favorecen la creación de identidades alternas y nuevos modos de expresión del deseo, aunque también generan vínculos frágiles y relaciones mediadas por la inmediatez. Se concluye que lo digital se constituye como un espacio simbólico – imaginario donde se reconfigura la forma de vincularse, dando lugar a una nueva subjetividad erótica propia de la contemporaneidad.

**Palabras clave:** Vínculos erótico-afectivos, redes sociales, juegos en línea, psicología dinámica, significados subjetivos, experiencias subjetivas.

**Abstract:**

In the digital era, technologies have transformed the way in which young adults construct their erotic-affective bonds, redefining desire, intimacy, and identity. This study aims to analyze the relationship between the use of social networks and online games and the ways in which young adults from Medellín, aged 18 to 25, configure their erotic-affective relationships. From a qualitative and phenomenological approach, grounded in the paradigm of relational psychoanalysis and object relations theory, this research explores participants' subjective experiences and meanings regarding their digital interactions. The results indicate that virtual platforms foster the creation of alternate identities and new modes of expressing desire, although they also generate fragile bonds and relationships mediated by immediacy. It is concluded that the digital realm constitutes a symbolic-imaginary space where the ways of bonding are reconfigured, giving rise to a new erotic subjectivity characteristic of contemporary life.

**Keywords:** Erotic-affective bonds, social networks, online games, relational psychoanalysis, subjective meanings, subjective experiences.

## **Introducción:**

En la era digital, las tecnologías han modificado sobremanera la forma de interactuar, configurarse como personas y de entrelazarse con los otros. Los mundos virtuales y las plataformas digitales tales como las redes sociales y los juegos en línea, no solo facilitan nuevas formas de socialización, sino que también reconfiguran las dinámicas de poder, la exploración de la sexualidad, la percepción de la intimidad y la definición del amor (Martínez, 2020). Este fenómeno, sujeto a la inmediatez y la constante actualización tecnológica, se desarrolla en un contexto donde la sexualidad ha sido tradicionalmente representada desde discursos normativos, asociados a la reproducción y a modelos conservadores. En Colombia, la educación sexual ha priorizado un enfoque biológico y de valores tradicionales, lo que ha limitado la comprensión del cuerpo. Giraldo León (2013), por su parte, advierte que sostener la sexualidad como la lógica de consumo del individuo que se percibe en el proceso como "desechable" es un fenómeno que prescinde de muchos de los factores que articulan dicho fenómeno y minimiza la importancia del cuerpo orgánico. Por lo mismo, el presente estudio tiene como fin analizar la relación entre el uso de las redes sociales y los juegos en línea con la construcción de vínculos erótico-afectivos en adultos jóvenes de 18 a 25 años de la ciudad de Medellín, reconociendo que estos entornos digitales median la experiencia del cuerpo, el deseo y las formas actuales de vinculación.

Esta investigación ha sido llevada a cabo por medio de un paradigma cualitativo que comprende al sujeto como un ser en constante construcción y adaptación a su entorno (Jaramillo Serna et al., 2016). Asimismo, este trabajo se fundamenta en la psicología dinámica, debido a que, desde esta perspectiva, las interacciones digitales podrían interpretarse como escenarios simbólico - imaginarios donde se expresan deseos, fantasías y defensas inconscientes. Winnicott (1971) plantea que "el objeto transicional posibilita la ilusión de control sobre la realidad externa mientras se mantiene el contacto con la fantasía" (p. 101), lo que permite pensar las redes sociales y los juegos en línea como espacios intermedios entre la realidad y la ilusión. De igual forma, Klein (1987) sostiene que desde los primeros momentos de vida "las relaciones del niño con su entorno se organizan a partir de fantasías que no solo moldean cómo se percibe su propio cuerpo, sino también el del otro", planteando que la fantasía inconsciente estructura la experiencia emocional y sensorial. Finalmente, Freud (1912/1992) señala que "la representación y la percepción no provocan los mismos procesos anímicos que la presencia real del objeto; es en la experiencia directa donde la investidura libidinal alcanza su mayor intensidad" (p. 69). Estas

ideas permiten comprender cómo, en la virtualidad, el cuerpo y el deseo se experimentan como construcciones simbólicas donde la subjetividad se negocia entre la ausencia, la ilusión y la presencia del otro.

### **Metodología:**

Esta investigación fue realizada desde el paradigma cualitativo, ya que el interés principal no es llegar a conclusiones generalizables, sino comprender a fondo las vivencias y significados que los adultos jóvenes construyen sobre su cuerpo, la sexualidad y los vínculos erótico-afectivos en escenarios digitales como las redes sociales y los videojuegos en línea. Desde este método de estudio y análisis se puede llegar a entender la apreciación de diversos fenómenos sociales en su contexto natural, a partir de la interpretación y comprensión profunda de los sentidos y significados que las personas otorgan a sus experiencias. Así como lo mencionan Taylor & Bogdán (2000), "... metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable" (pp. 19-20).

A su vez, el tipo de investigación que aborda el trabajo es fenomenológico, dado que es especialmente útil para conocer cómo los jóvenes entienden y viven sus formas de vincularse y de percibirse a sí mismos en entornos digitales. Castillo (2020) con relación al método, define que: "La fenomenología descarta las teorías, opiniones, creencias, y suposiciones que se tengan sobre determinada experiencia vivida y se interesa por hacer una descripción detallada de ella y mostrar sus significados" (p. 9). Asimismo, el alcance del trabajo planteado es exploratorio, debido a que este se aborda cuando el tema investigado carece de información y antecedentes hasta la actualidad: "Las investigaciones exploratorias son aquellas que se realizan cuando el fenómeno es nuevo y existe poco conocimiento teórico como práctico. Cuando el investigador de por sí conoce muy poco o tiene poca experiencia sobre el fenómeno o problema" (Toro y Parra, 2010, p. 245).

Por otro lado, la población estuvo conformada por cinco adultos jóvenes, hombres y mujeres, entre 18 y 25 años, residentes en Medellín, usuarios frecuentes de redes sociales y videojuegos en línea. La selección se realizó mediante un muestreo intencional, buscando diversidad en las experiencias afectivas y tecnológicas. La técnica principal de recolección fue la entrevista semiestructurada, las cuales, como mencionan Troncoso y Amaya (2017), "permiten la

obtención de datos o información del sujeto mediante la interacción oral con el investigador”. (p. 330). Esta entrevista incluyó preguntas abiertas sobre las percepciones del cuerpo, el deseo, la intimidad y la relación con los otros en entornos digitales y también preguntas cerradas referentes a la edad, las plataformas digitales que usan, frecuencia de interacción, etc.

Por último, el análisis de la información se desarrolló a través de la codificación y la triangulación de categorías, agrupando los hallazgos en cinco ejes analíticos: redes sociales, juegos en línea, vínculo erótico-afectivo, experiencias subjetivas y significados subjetivos. Se garantizaron los principios éticos de anonimato, consentimiento informado y voluntariedad. Los testimonios se identificaron con códigos alfanuméricos (E1, E2, etc.) para proteger la identidad de los participantes.

### **Resultados y discusiones:**

En el presente apartado se llevará a cabo la exposición, análisis y correlación de las respuestas obtenidas en las entrevistas con los principales referentes teóricos que orientan esta investigación. Para este fin, se organizó la información en torno a cinco categorías de análisis: redes sociales, juegos en línea, relación erótico-afectiva, experiencias y significados subjetivos. Cada uno de estos campos será abordado a partir de la articulación entre la teoría y los relatos de los entrevistados, con el propósito de profundizar en la comprensión del fenómeno estudiado. Cabe señalar que, para preservar el principio de anonimato y confidencialidad, los entrevistados serán codificados de la siguiente forma: E1, E2, E3, E4 y E5 a lo largo del texto.

### **Redes sociales:**

Según las experiencias de los entrevistados con las redes sociales se puede evidenciar un uso diverso de estas plataformas, aunque se encuentran puntos en común; varios participantes priorizan plataformas como Whatsapp, YouTube o Instagram según sus necesidades de comunicación o entretenimiento. En relación con esta categoría, algunos entrevistados expresan: E3: *“Las redes que yo utilizo con más frecuencia son Instagram y YouTube (...) Instagram porque siento que se acopla en sí misma, como todo lo de las otras redes sociales que son similares”*. En consonancia con lo anterior, el E1 expresa que:

*Yo soy una persona más bien reservada y, por ende, mi uso de redes sociales también lo es, no me interesa mucho la aprobación exterior, entonces, por ende, no tengo tantas. Te puedo decir que tengo Whatsapp claramente para comunicarme con familiares y demás, por ende, utilizaría éste como el que más utilizo.* (Comunicación personal, septiembre, 2025)

Por otro lado, algunos conservan redes sociales como Facebook, que es de poco uso en este grupo etario, llevados por la costumbre o la distracción más que por la interacción real con el otro. Para ilustrar esta diversidad de uso, otros participantes compartieron sus intereses sobre estas redes sociales como el caso del participante E4, quien dice: *“No sé... pues Facebook de toda la vida, lo tengo desde hace mucho tiempo, entonces... Aparte nadie usa Facebook, nadie me molesta por ahí”*. Asimismo, E2 enfatiza: *“Utilizo Facebook realmente para distraerme un poco en el transporte público”* y E3 expone: *“Y YouTube que no podría decirte exactamente por qué, pero también es una de las redes sociales que más utilizo”* (Comunicaciones personales, septiembre, 2025).

Esta manera de relacionarse con las redes sociales puede comprenderse mejor si se contrasta con aportes teóricos que subraya el papel de los primeros vínculos en la constitución psíquica. En este caso se podría tener en cuenta la psicología dinámica, puesto que, desde esta teoría se acentúa la importancia de las primeras relaciones vinculares, convirtiéndose en un elemento fundamental para el desarrollo y maduración psíquica del sujeto. Este último crea, a partir de sus primeros vínculos, representaciones mentales de los otros significativos (objetos) derivados de la memoria, experiencias y sentimientos depositados en estos, que posteriormente serán determinados por el sujeto en procesos de introyección e identificación para la constitución psíquica y su relacionamiento con el mundo exterior (Barber & Solomonov, 2016, párr. 18).

De esta manera, al considerar la relevancia de los vínculos tempranos en la formación de la vida psíquica, se abre la posibilidad de comprender cómo ciertos escenarios de la contemporaneidad (como las redes sociales) pueden adquirir funciones análogas a aquellas relaciones infantiles. Esta relación resulta especialmente significativa al analizar las entrevistas de los participantes, ya que permite interpretar las redes sociales no sólo como mediadores que recrean, sostienen o transforman, sino también como espacios simbólico - imaginarios donde se reproducen dinámicas vinculares.

En esta línea, puede entenderse que las redes sociales, en ocasiones, cumplen funciones similares a las de los objetos transicionales, en tanto que, como lo plantea Winnicott (1971) “el objeto transicional posibilita la ilusión de control sobre la realidad externa mientras se mantiene el contacto con la fantasía” (p. 101). Desde esta perspectiva, redes sociales como Facebook o YouTube se configuran como una zona intermedia de experiencia, definida por Winnicott (1971) como:

(...) experiencia a la cual contribuyen la realidad interior y la vida exterior. Se trata de una zona que no es objeto de desafío alguno, porque no se le presentan exigencias, salvo la de que exista como lugar de descanso para un individuo dedicado a la perpetua tarea humana de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interna y la exterior. (p. 2)

Así, esta zona intermedia parece ofrecer a los entrevistados la posibilidad de resguardarse del exceso de realidad sin romper el contacto con la misma. En este sentido, las redes sociales operan como un objeto estable y protector, permitiendo al individuo refugiarse en un espacio donde no se siente invadido por el otro, regulando la ansiedad ante la ausencia y facilitando una experiencia de continuidad emocional.

### **Juegos en línea:**

Respecto a los juegos en línea, se encuentra que en las experiencias relatadas se destacan juegos recurrentes como League of Legends, Genshin Impact y Roblox, cada uno asociado a distintos significados desde lo rutinario, lo competitivo, hasta la comunicación con el otro. Por ejemplo, el entrevistado E3 señala: *“El videojuego que más utilizo en este momento es League of Legends, de pronto porque es como un juego que ya llevo jugando mucho tiempo, entonces ya se ha vuelto como rutinario”*. Otro entrevistado resalta el establecimiento de diversas interacciones virtuales: E1: *“Gracias a Roblox puedo sacar temas de conversación que normalmente nunca tengo o establecer algún tipo de reto, como: -me voy a pasar esta canción con tantos fallos y si me la paso te invito a un café-”*<sup>1</sup> (Comunicaciones personales, septiembre de 2025).

En la mayoría de los casos, los videojuegos facilitan un escenario de competitividad, que favorece la emergencia de tendencias agresivas dentro de estos entornos digitales, especialmente en League of Legends: E5 comenta:

<sup>1</sup> Roblox es una plataforma digital de creación y experiencia de videojuegos en línea. En este contexto, el “café” hace referencia a un encuentro virtual, no a una interacción presencial.

*...en el League of Legends, la verdad es bastante tóxica ya que suele ser un juego muy competitivo... se tiende mucho más a la discusión (...) nunca deja de ser un juego que intenta sacar lo peor de una persona. (Comunicación personal, septiembre de 2025)*

A la luz de estas experiencias, resulta pertinente acudir a desarrollos teóricos que permitan comprender cómo se configuran las relaciones desde el plano psíquico. Para Laplanche & Pontalis (1967/2004) la “relación de objeto” está designada como:

Modo de relación del sujeto con su mundo, relación que es el resultado complejo y total de una determinada organización de la personalidad de una aprehensión más o menos fantaseada de los objetos y de unos tipos de defensa predominantes. (p. 359)

En este marco, el juego podría entenderse como un espacio imaginario en el que se despliegan vínculos y tensiones, el juego es investido como escenario proyectivo y emergen pulsiones agresivas y rivalidades. El “otro” se convierte en objeto rival, depositario de la hostilidad, lo que permite una descarga pulsional contenida en un marco lúdico.

En contraste con lo anterior, Lacan (1966/2009) en su articulación al concepto de agresividad, plantea que:

Esta relación erótica en que el individuo humano se fija en una imagen que lo aliena a sí mismo, tal es la energía y tal es la forma en donde toma su origen esa organización pasional a la que llamará su yo. Esa forma se cristalizará en efecto en la tensión conflictual interna al sujeto, que determina el despertar de su deseo por el objeto del deseo del otro: aquí el concurso primordial se precipita en competencia agresiva. (pp. 117 – 118)

### **Erótico afectivo:**

En las narrativas de los entrevistados, el componente erótico-afectivo se revela como aspecto significativo de las experiencias en la virtualidad. Este ámbito se configura como un espacio mediante el cual lo erótico se encuentra con lo afectivo y se entrelazan con lo virtual, ya que emerge el deseo, la complicidad y el apoyo que se expresa más allá de la presencia física. En

este sentido, los participantes resaltan que lo erótico no necesariamente implica el contacto corporal directo, pues puede desplegarse en diferentes formatos como “fotos o llamadas” que también son comprendidos dentro de lo erótico-afectivo: E4 expresa: *“De pronto, obviamente el sexo no tiene que ser contacto sexual, por ejemplo, no sé, fotos o llamadas, cosas así. Pues, también pueden ser incluidas en cosas así”*. (Comunicación personal, septiembre, 2025).

Esta idea se complementa con la vivencia de la exploración en plataformas virtuales, en las que el contacto con otros se transformó en una experiencia cargada de matices sexuales y afectivos. Asimismo, E4 reitera que: *“Sí, recuerdo una vez que descargué una app para hablar con personas de otros países (...) y hablar con un chico de otro país y terminó siendo en una tónica muy sexual, coqueteábamos, hum... pero sí”*. (Comunicación personal, septiembre, 2025).

De igual forma, el anonimato se menciona como un elemento clave que potencia la facilidad de acceso y la seguridad percibida para experimentar conversaciones íntimas, lo cual favorece la exploración personal, E3 menciona: *“Sí, sí, porque uno tiene acceso a esas cosas de una forma muy sencilla y muy segura porque estás desde el anonimato (...) gran parte de mi exploración de mi propia sexualidad, fue a través de un ordenador”*. (Comunicación personal, septiembre, 2025)

A partir de estas experiencias, se construye una noción de sexualidad en la que el contacto físico con el otro no es indispensable para el placer, aunque éste involucre el cuerpo propio, ya que como lo expresa el entrevistado E3: *“Yo creo que no, porque depende de la persona, pero para mí necesariamente no, no es necesario llegar a lo físico porque el sexo se puede disfrutar de muchas maneras, no solamente con el contacto”* (Comunicación personal, septiembre, 2025).

En este orden de ideas, se piensa a la creatividad e imaginación como manifestaciones de la fantasía, en tanto esta hace de escenario interno donde el deseo se representa y se organiza de manera simbólica. De esta forma, comprender su función permite situar cómo el sujeto configura su relación con el placer, la realidad y el otro. Desde esta perspectiva, distintos autores han profundizado en el lugar que ocupa la fantasía dentro del desarrollo psíquico.

Guéguen (1992) en su texto *“On Fantasy: Lacan and Klein.”* retoma a Klein en *“The Relations between Obsessional Neurosis and the Early Stages of the Superego”*, señalando que la autora considera la fantasía como inconsciente. Klein plantea que las fantasías tempranas, que

surgen antes de hacerse conscientes, explican por qué el niño expresa sus impulsos sádicos de manera moderada hacia los objetos reales. Esto se debe a que, en esa etapa, su yo aún es inmaduro y su vínculo con la realidad está dominado por la vida fantástica, la cual, según ella, precede incluso al desarrollo del yo.

Asimismo, Guéguen (1992) expone que, para Lacan (1960) en “*Subversion of the Subject and the Dialectic of Desire*”, la fantasía fundamental no puede interpretarse, ya que remite a una significación absoluta. La tensión entre inercia de la fantasía y la movilidad del síntoma hace que funcione como un axioma del sujeto. Más adelante, plantea que la fantasía no se analiza directamente, sino que se construye a lo largo del proceso analítico, pues se forma en la interacción entre lo simbólico, lo imaginario y lo real.

En suma, la creatividad y la imaginación se constituyen en recursos fundamentales para vivenciar y generar placer, mientras que la virtualidad aparece como mediadora de la expresión erótica y como escenario de descubrimiento personal. Desde esta perspectiva, resulta interesante observar cómo dichas transformaciones no sólo redefinen las prácticas, sino también las formas en que el sujeto se relaciona consigo mismo y con los demás, y en efecto esta noción ha desplazado el enfoque exclusivamente pulsional hacia la forma en que el sujeto se relaciona con sus objetos, considerando incluso los tipos de defensa y el desarrollo del yo. No obstante, es fundamental recordar que, para el psicoanálisis, la relación de objeto no se basa en los vínculos reales, sino en las fantasías del sujeto, las cuales determinan su percepción de la realidad y sus actos (Laplanche & Pontalis, 1967/2004).

En coherencia con lo anterior, Klein (1962) plantea que la teoría de los objetos internos diseña una nueva estructura de la mente, destaca que son los vínculos y no las pulsiones como fuerzas biológicas los que producen el desarrollo mental. Los objetos internos y las fantasías inconscientes producen significaciones dentro de la realidad psíquica y estos significados son los que se proyectan en la realidad externa dándole sentidos diferentes en cada momento vivencial. Lo esencial es el vínculo emocional y las pulsiones tienen sentido en la medida en que están dirigidas a los objetos (citado en Ramírez, 2010, pp. 225 - 226).

Por el contrario, autores como Spitz, Mahler y Winnicott acentúan la importancia de la relación de objeto real como determinante en la estructuración psíquica del individuo. Spitz (1958/1972) plantea que:

Gracias a la adquisición de la capacidad de dirigir los afectos fundidos sobre un objeto libidinal, capacidad que se consigue en la relación madre-hijo, el ser humano se capacita para formar todas las relaciones sociales ulteriores (...) existe una estrecha correspondencia entre las relaciones madre-hijo tradicionales en una cultura y las formas de las instituciones culturales, así como las actitudes de la sociedad adulta. (pp. 123-124)

Asimismo, Winnicott (1965/1975) propone:

El niño adquiere capacidad para relacionarse con un objeto y para unir la idea del objeto con la percepción de la persona global de la madre. «Esta capacidad para la relación objetal se desarrolla exclusivamente a resultas de una adaptación materna que sea lo bastante buena» (...) Hay un largo trecho entre este punto y el desarrollo, y consiguiente instauración, de la capacidad para relacionarse con un objeto percibido objetivamente y al que se permite una existencia aparte, es decir, ajena al control omnipotente del individuo. (pp. 273 - 274)

Finalmente, Mahler (1975/2002) a propósito de las teorías de las relaciones objetales planteadas anteriormente, expone:

Nuestra contribución debe considerarse suplementaria de tal enfoque, pues muestra el desarrollo de la relación objetal a partir del narcisismo, en paralelo con la historia vital temprana del yo, ubicada en el contexto del desarrollo libidinal concurrente. El logro cognitivo-afectivo de una conciencia de la separación como prerequisite de la verdadera relación objetal, el papel de los aparatos del yo (por ejemplo, movilidad, memoria, percepción) y de las funciones más complejas del yo (como la prueba de realidad) en la promoción de tal conciencia, ocupan una posición central. (p. 12)

En paralelo a estas reflexiones de orden psíquico, también se evidencian transformaciones en el campo social, en cuyo marco la virtualidad ha introducido nuevos modos de encuentro y de vinculación. A propósito de esto, Bonavitta (2015) plantea que:

Las redes sociales han permitido que las personas se conozcan mediante plataformas digitales de interacción, abandonando cada vez más las nociones de 'conquista', 'coqueteo' y 'romance'. Las computadoras e Internet están contribuyendo a flexibilizar y replantear el mapa de las relaciones amorosas y sexuales al abrir nuevas posibilidades, modelos y estereotipos. (p. 202)

### **Experiencias subjetivas:**

Desde las experiencias subjetivas narradas por los participantes, se evidencia cómo los espacios virtuales se constituyen en escenarios cargados de emociones y significados singulares. Para algunos, la interacción digital despierta competitividad, rabia o incluso placer, mostrando cómo el otro moviliza afectos sin necesidad de estar presente físicamente. Los entrevistados describieron sus experiencias, de manera que muestran cómo estos entornos actúan como escenarios de competencia y descarga emocional: E4: *“No pues, bueno, me encanta, es donde invierto la mayor parte de mi tiempo, ja, ja. Pero también siento que sacan muchas emociones en uno. (...) Más que todo rabia... competitividad, soy muy competitivo”*. E1 comenta que:

*En Videojuegos ha sido un poco más tóxico, agresivo, ya que es un ambiente muy competitivo y muy de personas “gringas” que tienden a burlarse mucho, entonces tomo un poco de esa cultura, un poco agresiva y tengo esos comportamientos. (Comunicación personal, septiembre, 2025)*

Otros, por su parte, relatan que, al no mediar la presencialidad, se requiere mayor creatividad y esfuerzo para sostener el vínculo, recurriendo a la imaginación como vía para generar cercanía. Algunos participantes describieron cómo estas interacciones se despliegan en distintos formatos, E4 plantea que:

*La verdad, fue muy interesante y abre como puertas a muchas cosas. O sea, como que, uno debe ser más recursivo, porque como no es un ámbito presencial en el que estás directamente con alguien, sino que es por teléfono o videollamada o por medio de fotos o videos como que uno empieza a volverse, de pronto, más creativo.*

*(...) Por medio de algo online me imagino que, supongo yo, que es algo muy, como ya te dije, muy de creatividad, debes abrir más opciones porque el placer no está en lo físico como tal, ya que como no están presentes, es lo que yo puedo hacer para que tú puedas sentirlo, aunque yo no esté ahí ¿Me hago entender? Te debes esforzar y pensar más... y abrir tu imaginación. (Comunicación personal, septiembre, 2025)*

En esta misma línea E1 expresa:

*Hicimos 2 o 3 retos más así con tonos picantes, tipo sexuales digamos: - “ah, mira si tenemos tantas fallas en esta canción, si sacas menos fallas me muestras algo, si la saco con tantas fallas esta noche hacemos llamada”-. Esto ha influido y ha hecho florecer la relación, no hay monotonía y siempre hay algo nuevo por hacer. (Comunicación personal, septiembre, 2025)*

Sin embargo, la misma mediación tecnológica que sostiene la ilusión también incrementa la fragilidad del vínculo. La imposibilidad de verificar la identidad del otro y la dependencia de la comunicación digital generan experiencias de inseguridad, *ghosting* y ruptura repentina. De esta manera, se observa también que desde temprana edad la tecnología se convirtió en un recurso central de entretenimiento y socialización, reemplazando otras formas de juego y posibilitando diferentes formas de expresión. Así, un entrevistado señala: E3:

*(...) pues... creo que cuando niño tuve como un acceso muy temprano a la tecnología y las redes sociales, entonces, desde muy pequeño como que esa era mi fuente de entretenimiento, porque yo incluso, pues, no tenía juguetes, sino que tenía el computador, que era el de la casa, y yo, pues, ahí obviamente no existían las redes sociales que existen hoy día, había varias, pero estaba ahí o jugando videojuegos. (Comunicación personal, septiembre, 2025)*

No obstante, también se pueden encontrar riesgos, tal como lo expresa E2: “Era una forma un poco más libre de expresar gustos... intereses que de pronto no son muy normales en la cotidianidad... También grooming cuando era menor...” Por su parte, E4 dice:

*(...) siento que me abre a la oportunidad de conocer otras personas de otros lugares u otras partes del mundo. Entonces siento que ahí es más fácil de conectar con otras personas, pero como tal también siento que es muy riesgoso. (Comunicación personal, septiembre, 2025)*

En este orden de ideas, Klein (1987) sostiene que, desde los primeros momentos de vida, las relaciones del infante con su entorno se organizan a partir de fantasías inconscientes que no solo moldean cómo se percibe su propio cuerpo, sino también el del otro. Así, la fantasía inconsciente estructura la experiencia sensorial y emocional, otorgándole sentido.

En el contexto de las relaciones actuales, el espacio digital permite mantener la interacción con el otro, explorar nuevas formas de vinculación y sostener la cercanía emocional, aunque se reconoce que la intensidad de la experiencia es diferente de la presencial. El placer y la satisfacción en estas interacciones no dependen del contacto físico, sino de la capacidad de transmitir afecto y generar experiencias compartidas a distancia. Sin embargo, Freud (1911/1991) plantea que: “La representación y la percepción no provocan los mismos procesos anímicos que la presencia real del objeto; es en la experiencia directa donde la investidura libidinal alcanza su mayor intensidad” por lo que, a la luz de las experiencias atravesadas por los juegos en línea y redes sociales de los entrevistados, se observa un elemento predominante el cual destaca la tendencia sobre la elección de un encuentro que pueda estar mediado por lo virtual pero que, tenga despliegue en la presencialidad.

### **Significados subjetivos:**

Por último, desde los significados subjetivos narrados por los participantes, se evidencia que la virtualidad es vivida como un espacio de libertad y desinhibición, donde la pantalla es vista como un facilitador que permite decir o mostrar aquello que en la presencialidad resulta difícil expresar.

En este contexto, emergen mecanismos de defensa como la sublimación, proyección, evasión y regresión, entendidos como estrategias inconscientes del yo que buscan reducir la angustia y mantener el equilibrio psíquico frente a los conflictos internos. El yo desarrolla

mecanismos de defensa para protegerse de impulsos, afectos o pensamientos que resultan inaceptables para la conciencia (Freud, A. 1954).

Lo anterior puede observarse en el testimonio del entrevistado E5 “*Generalmente para mí eso, no se queda simplemente en una foto*”, mientras que otros prefieren estar detrás de la pantalla ya que se vuelve anónimo, E3 expresa que:

*Es muy fácil cambiar tu propia personalidad, porque uno en un mundo virtual es como una hoja en blanco, que uno puede llenar como uno quiera, entonces yo siento que eso inevitablemente debe afectar la forma en que uno se relaciona con otras personas cuando no está protegido por el anonimato o cuando no puede ser lo que uno quiere ser.* (Comunicación personal, septiembre, 2025)

Estas experiencias coinciden con lo planteado por Turkle (2011) en su obra “*Alone together*” afirma que la tecnología nos ha dado la oportunidad de crear segundas identidades.

Los vínculos en línea también son descritos como intensos y significativos, incluso más allá de la ausencia física. Con relación a esto, E1 expresó: “*La diferencia y lo que hace que sea más duradera, más sentimental, con más ganas, es precisamente, la ausencia de la misma: es una paradoja muy bonita y muy extraña (...) Quiero hacer mucho énfasis en que es más real sin necesidad de verse, ya que están teniendo cosas en común, gustos, aficiones tanto románticas y sexuales*” (Comunicación personal, septiembre, 2025). Del mismo modo, se destacó cómo la interacción digital favorece la rapidez en la formación de vínculos idealizados: E2 expresa que: “*Se forma un vínculo muy fácilmente y también desde lo idealizado... como a una persona que sea muy parecida a ti o con tus mismos gustos...*” (Comunicación personal, septiembre, 2025). Estos relatos permiten comprender que lo digital se convierte en un escenario psíquico dentro del cual los sujetos no solo interactúan, sino que también elaboran deseos, despliegan identidades alternas y construyen vínculos cargados de investidura afectiva.

Con relación al deseo, Giraldo (1996), expresa que:

El deseo es pues lo que orienta y estructura para cada uno, los elementos de su experiencia y los propios tiempos de su historia, es lo que fija; por así decirlo, los modos particulares de encuentro de cada uno con el orden del mundo, es lo que mueve al sujeto, lo que empuja

a una búsqueda continua de aquello que queda siempre faltando, es la causa de la repetición. (p. 103)

Además, se puede evidenciar que la "identidad alterna" se configura en el intercambio simbólico con el otro. En este tipo de escenarios, el sujeto encuentra una posibilidad de experimentar con aspectos latentes de sí que cotidianamente no demuestra, construyendo versiones idealizadas o fragmentadas que den respuesta tanto al deseo propio como al reconocimiento por el otro. Esta identidad alterna, que se sostiene en el espacio digital, amplía las fronteras del yo y al mismo tiempo las vuelve difusas, exponiendo la tensión entre la expansión del ser y la necesidad de preservar el sentido de alteridad. De ahí parte que la identidad adquiera un carácter paradójico: La identidad se expande en el encuentro con el otro, pero también se delimita, resguardando la singularidad frente a ruptura. Tal como lo plantea Ladame (1999/2001):

Del mismo modo, la identidad representa un tope. Indispensable para poner un límite entre lo individual y lo colectivo, y preservar de este modo la individualidad. La identidad constituye en no menor medida una limitación al oponerse al ideal de completud ("aceptar que yo soy X significa que no soy Y"). Estas perspectivas dobles hacen de la identidad una noción profundamente paradójica: por un lado, es una condición previa al reconocimiento, y por ello a la aceptación de la alteridad y de la complementariedad; pero por otro lado ella ofrece la garantía de una tranquilizante preservación de la subjetividad al precio, es cierto, del abandono de una aspiración a la ubicuidad, ilusoria pero sumamente fascinante. (p. 406)

Respecto a la investidura afectiva, Rodríguez-Gonzalo (2025) reflexiona sobre los procesos vinculares, la identidad y la mirada materna como forma de investidura afectiva expresando que: "Sabemos que la identidad primaria con la madre es precursora de una expansión posterior del self. Cuando esta falla, cuando no hay investidura suficiente de mirada materna, se dificulta la capacidad para pensarnos sobre nuestros estados internos" (p. 166).

Esto muestra cómo la investidura afectiva temprana particularmente la "mirada materna" como metáfora de reconocimiento y sostén emocional se constituye con base para la formación

del self. La carencia de esta investidura obstaculiza la autorreflexión emocional y genera patrones relacionales marcados por la inseguridad afectiva y la dependencia del otro, aspectos centrales desde una mirada del psicoanálisis relacional (Rodríguez-Gonzalo, 2025).

En consonancia con los hallazgos del estudio, se evidencia que las hipótesis relacionadas con las nuevas dinámicas erótico-afectivas en la era digital, influenciadas por las redes sociales y los juegos en línea en la construcción de los vínculos fueron comprobadas, dado que los testimonios de los entrevistados reflejan no sólo transformaciones significativas en las formas de experimentar la intimidad, el deseo y la relación con el otro, sino también la percepción y representación del propio cuerpo, así como la construcción de identidades alternas en el marco de una subjetividad profundamente atravesada por la era digital contemporánea.

De igual modo, se constata que las nuevas formas y dinámicas erótico-afectivas que emergen en los entornos digitales posibilitan una vivencia de la sexualidad y del deseo en la que el cuerpo físico podría quedar parcialmente desplazado. La interacción a través de imágenes, mensajes, avatares o experiencias virtuales permite acceder a sensaciones de placer, conexión y deseo que, en muchos casos, se viven con una intensidad comparable o incluso superior a la de los encuentros presenciales.

Por el contrario, la hipótesis en la que se plantea la interacción digital como condición esencial para el sostenimiento del deseo y establecimiento total de construcción de vínculos eróticos afectivos fue rechazada, de manera que los hallazgos sugieren que, si bien la mediación tecnológica amplía los modos de encuentro, no implica un requisito indispensable para la existencia del vínculo erótico.

### **Conclusiones**

Uno de los resultados más preponderantes fue comprender que las redes sociales y los juegos en línea no solo son espacios de entretenimiento para los jóvenes adultos, sino escenarios donde se construyen, transforman y sostienen vínculos erótico-afectivos. A través de ellos, los participantes encontraron maneras de expresarse, conectar con otros y explorar su deseo, incluso sin la presencia física. Además, la virtualidad ofrece libertad y exploración, pero también trae incertidumbre, fragilidad y dudas sobre la autenticidad del otro.

Por otro lado, las redes sociales se mostraron como espacios de refugio emocional y de comunicación, donde los vínculos se mantienen a partir de la cercanía simbólico-imaginaria. En

muchos casos, estas plataformas funcionan como un lugar intermedio entre la realidad y la fantasía, permitiendo sostener la ilusión de contacto sin sentirse expuesto al otro.

En cuanto a los juegos en línea, se encontró que estos espacios virtuales operan como escenarios simbólico-imaginarios donde convergen, la interacción y la competencia. Las experiencias relatadas mostraron que cada juego trasciende más allá del entretenimiento, configurándose como ámbitos de encuentro y confrontación. La dinámica competitiva que los caracteriza propicia la aparición de conductas agresivas y la proyección de emociones intensas hacia el otro, quien asume el papel de contrincante.

De modo que, las pulsiones y las rivalidades en un contexto lúdico, funcionan simultáneamente como medio de descarga emocional y de construcción de vínculos simbólico-imaginarios. Este hallazgo permite comprender al videojuego como un dispositivo que incide en la configuración subjetiva y en las formas actuales de relación social, permitiendo de este modo un análisis detallado frente al objetivo propuesto en esta investigación.

Por último, se proponen futuras investigaciones relacionadas al concepto emergente “incertidumbre” el cual se evidenció en todos los entrevistados, expresado como un fenómeno inquietante en las dinámicas relacionales que se experimentan y desarrollan tanto en los juegos en línea, como en las redes sociales. Este, emergió en los diferentes discursos como un elemento que se pone en juego a la hora de establecer vínculos erótico afectivos en los entornos digitales. El sostener una “identidad digital” también favoreció el reforzamiento de dicho concepto, puesto que, es a partir de lo que se desea mostrar en las plataformas en línea que se sostiene la noción de no saber con quién se está interactuando.

## Referencias

- Bonavitta, P. (2015). *Redes sociales y nuevas formas de relación afectiva: Impacto de la virtualidad en la construcción de vínculos*. Editorial Universitaria.
- Castillo Sanguino, N. (2020). Fenomenología como método de investigación cualitativa: preguntas desde la práctica investigativa. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 20, 7–18. <https://relmis.com.ar>
- Freud, A. (1954). *El yo y los mecanismos de defensa* (C. E. Cárcamo, Pref.). Paidós. (Obra original publicada en 1936).
- Freud, S. (1911/1991). *Obras completas Sigmund Freud*. (Vol. 12). Argentina: Amorrortu Editores.
- Garzón-González, R., Barrios-Acosta, M. E., & Oviedo-Córdoba, M. (2017). *Violencia en las relaciones erótico-afectivas entre adolescentes*. *Revista Tesis Psicológica*, 12(2), 100–115.
- Giraldo León, C. I. (2013). *Cibercuerpos: Los jóvenes y sexualidad en la posmodernidad*. *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”*, 13(1), 1-22.
- Giraldo Salazar, J. L. (1996). El deseo: fuerza dinámica en el desarrollo del niño. *Investigación y Educación en Enfermería*, 14(2), 99-108.
- Guéguen, Pierre-Gilles, (1992). “On Fantasy: Lacan and Klein.” *Newsletter of the Freudian Field* 6 (1–2) (Spring/Fall).
- Klein, M. (1987). *El psicoanálisis de niños* (Cap. 5, trad. J. L. Etcheverry). Paidós. (Obra original publicada en 1932).
- Lacan, J. (2009). *Escritos I* (Tomo 1, Capítulo 2). Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores. (Archivo PDF de acceso personal).
- Ladame, F. (2001). *¿Para qué una identidad? O el embrollo de las identificaciones y de su reorganización en la adolescencia*. *Psicoanálisis APdeBA*, Vol. XXIII, Nº 2. (Trabajo original publicado en *Revue Française de Psychanalyse*, 4, 1999). → <https://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2019/02/022001ladame.pdf>
- Laplanche, J., & Pontalis, J.-B. (2004). *Diccionario de psicoanálisis* (F. Gimeno Cervantes, Trad.; D. Lagache, Dir., 6ª reimp.). Ediciones Paidós Ibérica. (Obra original publicada en 1967 como *Vocabulaire de la psychanalyse*).

- Mahler, M. S., Pine, F., & Bergman, A. (2002). *El nacimiento psicológico del infante humano: Simbiosis e individuación* (Trads. varios). Enlace Editorial. (Obra original publicada en 1975)
- Martínez Riaño, M. F. (2020). *Relaciones tecnología y sociedad: Prácticas sexuales en el mundo virtual Red Light Center* [Monografía de grado, Universidad de los Andes]
- Ramírez, N. (2010). Las relaciones objetales y el desarrollo del psiquismo: Una concepción psicoanalítica. *Revista de Investigación en Psicología*, 13(2), 221-230. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Rodríguez-Gonzalo, A. (2025). *Uso de la fotografía en psicoanálisis relacional. Proceso vincular de acceso a lo simbólico. Acompañando a M. Clínica e Investigación Relacional*, 19(1), 145-173.
- Spitz, R. A. (1972). *El primer año de vida del niño: Génesis de las primeras relaciones objetales* (P. Barcelo & L. F. Cancela, Trads.; 3.<sup>a</sup> ed., 5.<sup>a</sup> reimp.). Aguilar. (Obra original publicada en 1958)
- Taylor, S. J., & Bogdán, R. (2000). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Paidós.
- Toro-Jaramillo, I. D., & Parra Ramírez, R. D. (2010). Fundamentos epistemológicos de la investigación y la metodología de la investigación: cualitativa / cuantitativa (Capítulo 9). Scribd. <https://es.scribd.com/document/362325292/Fundamentos-epistemologicos-de-la-investigacion-y-la-metodologia-de-la-investigacion-cualitativa-cuantitativa-Ivan-Toro-Ruben-Dario-Parra> (acceso parcial)
- Troncoso-Pantoja, C., & Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: Guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina*
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Winnicott, D. W. (1971). *Objetos transicionales y fenómenos transicionales*. En *Realidad, y juego* (pp. 1–21). Gedisa. (Ed. 1994, trad. de E. F. Rodríguez).
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego* (Cap. 1, trad. R. Pérez). Gedisa.

Winnicott, D. W. (1975). *El proceso de maduración en el niño: Estudios para una teoría del desarrollo emocional* (O. Beltrán, Trad.). Editorial Laia. (Obra original publicada en 1965)