**Grupo 2: Ariel Díaz y Aranza Lineros**

**1.- Formulación del Problema**

**Objetivo General:**

Explorando la relación entre los afectos: cómo se construye la vida afectiva y sexual en jóvenes chilenos"

**Objetivos específicos:**

- Describir los canales y redes en que se desarrolla la vida afectiva en jóvenes chilenos Identificación Masculina

- Describir los canales y redes en que se desarrolla la vida afectiva en jóvenes chilenos Identificación Femenina

- Describir los canales y redes en que se desarrolla la vida afectiva en jóvenes chilenos Identificación No Binaria

- Describir los canales y redes en que se desarrolla la vida sexual en jóvenes chilenos Identificación Masculina

- Describir los canales y redes en que se desarrolla la vida sexual en jóvenes chilenos Identificación Femenina

- Describir los canales y redes en que se desarrolla la vida sexual en jóvenes chilenos Identificación No Binaria

-Describir los Imaginarios Sociales que Él o Ella busca en El Otro(a) Identificación Masculina

-Describir los Imaginarios Sociales que Él o Ella busca en El Otro(a) Identificación Femenina

-Describir los Imaginarios Sociales que Él o Ella busca en El Otro(a) Identificación No Binaria

-Describir la forma de funcionamiento de la sexualidad cara a cara Identificación Masculina

-Describir la forma de funcionamiento de la sexualidad cara a cara Identificación Femenina

-Describir la forma de funcionamiento de la sexualidad cara a cara Identificación No Binaria

-Describir la forma de funcionamiento de la sexualidad virtual Identificación Masculina

Describir la forma de funcionamiento de la sexualidad virtual Identificación Femenina

Describir la forma de funcionamiento de la sexualidad virtual Identificación No Binaria

-Describir los rituales de tiempo de ocio/ vida productiva Identificación Masculina

-Describir los rituales de tiempo de ocio/ vida productiva Identificación Femenina

-Describir los rituales de tiempo de ocio/ vida productiva Identificación No Binaria

-Describir los video juegos más usados Identificación Masculina

-Describir los video juegos más usados Identificación Femenina

-Describir los video juegos más usados Identificación No Binaria

-Describir la relación de ellos con su vida afectiva y sexual Identificación Masculina

-Describir la relación de ellos con su vida afectiva y sexual Identificación Femenina

- Describir la relación de ellos con su vida afectiva y sexual Identificación No Binaria

- Comparar a sujetos Identificados como Masculino/ Femenino/ No- Binario , respecto a loo ítems precedentes

**Para llevar a cabo esta investigación se utilizará una metodología mixta, que combina la realización de cuestionarios para obtener datos cuantitativos y entrevistas individuales y/o grupales para obtener datos cualitativos. La muestra estará compuesta por jóvenes chilenos de ambos sexos, entre 15 y 25 años, que hayan jugado a videojuegos con contenido afectivo y/o sexual.**

**Los resultados esperados permitirán conocer mejor cómo los aspectos afectivos y sexuales presentes en los videojuegos influyen en la educación sexual de los jóvenes chilenos y cómo perciben ellos esta relación. Además, se podrán identificar posibles necesidades en cuanto a educación sexual y si sería beneficioso incluir esta temática en los videojuegos. Los resultados también podrían ser útiles para desarrollar estrategias para promover una educación sexual más completa en los jóvenes chilenos.**

**Capítulo 2: MARCO TEORICO**

El sentido de esta investigación, como se ha dicho en páginas anteriores, es **i**nvestigar cómo se construye la vida afectiva y sexual en los jóvenes chilenos de estrato medio: ¿Cuáles son los canales en las que las establecen? (WhatsApp, Instagram, TIKTOK, Facebook, Tinder, Video- Juegos en Línea/ Relación Directa: Universidad, Núcleo Deportivo, Grupo Político, Grupo Religioso, Barrio, Familia), ¿Cuáles sus contenidos?, ¿Las idealizaciones del otro (lo que valoran) ?, ¿Las idealizaciones de sí mismos? ¿Qué se busca en la pareja?, ¿Cuáles fueron sus primeras parejas? ¿El rol que tienen los video juegos en su vida?, ¿El rol en su vida sexual?, etc. Diferenciados por Género: Masculino- Femenino- No Binario.

En ese contexto son varias las problemáticas a investigar, todas ellas, requieren un anclaje en el saber tanto psicoanalítico como sociológico sobre la identidad y la construcción de los afectos y la sexualidad. Desde esa perspectiva el saber acumulado nos dice que son los procesos sociales los que construyen el afecto y la sexualidad; no se trata de un problema individual: “El problema de la identidad es una cuestión compleja y en ningún caso individual, sino que psicosocial y transdiciplinaria” (Del Villar y Lacalle, 2022, p. 13). Wilhelm Reich (1947) en sus estudios sobre la neurosis, la sexualidad y el orgasmo, detecta que el sujeto es al mismo tiempo que construido socioculturalmente, su cuerpo no es sólo biológico, sino que físico, psíquico y sociológico, donde hay una interrelación estrecha entre todos sus elementos constitutivos. Reich cita los estudios de Malinowski “la relación niños- padres cambian con los procesos sociales, lo que significa, en otros términos, que ella es de naturaleza sociológica y no biológica. Específicamente, la familia en la cual se desarrolla un niño es ella misma el resultado del desarrollo sociológico” (Reich, 1970: 181)[[1]](#footnote-1). La antropología contemporánea nos da cuenta de lo mismo: “El cuerpo no existe en un estado natural” (Le Breton, D. 2018: 37)[[2]](#footnote-2), sino que las emociones son construidas socialmente, al mismo tiempo que los afectos, “no hay bases instintivas de la conducta humana” (Le Breton, D. 2018: 79). Desde la antropología y el psicoanálisis de Reich es posible, entonces, detectar que los afectos, la emotividad y la sexualidad corresponden a redes de afectos y sexualidad construidos por una historia sociocultural, por lo que cambia en el tiempo. “La emoción no es una realidad en sí misma, ella no tiene ninguna materialidad que se apoye en una fisiología indiferente a las circunstancias culturales o sociales” (Le Breton 2004: 32)[[3]](#footnote-3). Luego, los afectos y la sexualidad se insertan en una función biológica y social, donde las contradicciones entre el sujeto y el orden social se construyen en una antítesis de la vida vegetativa: entre angustia y placer, como polos antagónicos. Reich nos dice: “La función del orgasmo no sólo es una función biológica sino también una función social. La regulación natural del equilibrio energético en el individuo tiene una influencia decisiva sobre el carácter social del hombre” (Reich, 2010, p. 309). El orgasmo sería lo placentero, detectado por Reich en todos los seres vivientes, lo que detecta con un electroscopio, y con ello adquiere base experimental. De allí que nos diga: “El orgasmo es un proceso biológico natural que se produce en todos los organismos vivos como resultado de una excitación sexual adecuada.” (Reich, 2010, p. 13), pero también lo entiende aplicable a todas las dimensiones de los haceres de los seres vivientes. Luego, la manifestación, entonces “del orgasmo es un reflejo vegetativo general que regula el equilibrio entre carga y descarga de energía en el organismo.” (Reich, 2010, p. 217). De allí que “la función del orgasmo no sólo es una función biológica sino también una función social. La regulación natural del equilibrio energético en el individuo tiene una influencia decisiva sobre el carácter social del hombre” (Reich, 2010, p. 309).

Desde esta descripción teórica de nuestra problemática, es claro que la vida afectiva y la sexualidad es construida a través de relaciones sociales, y ello será concretamente uno de nuestro objeto de estudio, lo que significa describir: ¿Cuáles son los canales en las que las establecen? (WhatsApp, Instagram, TIKTOK, Facebook, Tinder, Video- Juegos en Línea/ Relación Directa: Universidad, Núcleo Deportivo, Grupo Político, Grupo Religioso, Barrio, Familia), y el significado que adquieren para los sujetos, tanto los video- juegos, como otras actividades donde se desarrollan afectos, en la actualidad, pues los sujetos son creadores de cultura pero al mismo tiempo consumidores: “El consumo cultural es una práctica dinámica y cambiante que se adapta a los nuevos contextos sociales, tecnológicos y culturales en los que se desarrolla” (Peters, 2017, p. 15). Ella “es una práctica social compleja que implica no sólo la adquisición o uso de bienes o servicios culturales sino también la producción de significados y sentidos en torno a ellos” (Peters, 2010, p. 217). Lo que significa decir que debemos describir no sólo los objetos culturales que se consumen sino que el sentido que los sujetos les dan. De allí que describiremos las relaciones donde los sujetos desarrollan su vida afectiva, incluido los espacios de los video—juegos como de su consumo en línea.

Ahora bien, los sujetos construyen su identidad en sus relaciones sociales, y ellas han cambiados con la historia: “en ese sentido, la construcción de identidades propias del período de la Guerra Fría sustituye las carencias en el “Otro”: lo que remite a un partido, a la organización política, a un proyecto histórico.” (Del Villar y Lacalle, 2022, p. 14); lo que significa que en esa época el sujeto desplazaba sus propios conflictos generados por la no equivalencia de su propia realidad con el orden social en un proyecto político, donde se definía concretamente identidades producidas a través del proceso histórico; es por ello, la importancia de nuestra investigación, pues en la medida que no hay dos o tres grandes cosmovisiones que dividan al mundo, se tormo más importante aún establecer como se identifica la gente, y en nuestro caso, lo que valorizan o deslizan de si mismo y de los demás.

Cómo, la identidad esa construida socialmente ella no es necesariamente homogénea, depende de las propia realidad histórica de funcionamiento; y es por ello qué diferenciamos por identificación de género masculina/ femenina y no- binaria.

Estudiar las construcciones de los sujeto sociales respecto al afecto toca reconstruir el tiempo de ocio de los sujetos y cómo ellos realizan su vida amorosa y sexual, que se tornan en un objeto central a describir. Su vida amorosa, pues “El amor es una experiencia límite que pone en juego la totalidad del sujeto: su cuerpo, su mente, su lenguaje” (Kristeva, 1987, p. 13). Problemática al mismo tiempo de una crisis: “El discurso amoroso es un discurso en crisis: crisis del yo, crisis del lenguaje, crisis de la sociedad” (Kristeva, 1987, p. 47). Para Freud y Kristeva es un espacio basado en una alucinación, pues cada sujeto manifiesta en sus acciones una focalización en su propio narcisismo, lo que él idealiza de sí mismo, pero el otro no necesariamente lo ve desde esa perspectiva, sino que lo que el otro llena para él o ella. Luego, “El narcisismo es la condición necesaria para que exista el amor; pero también es lo que lo amenaza” (Kristeva, 1987, p. 29).

Todo esta problemática será objeto de nuestra investigación.

1. REICH, W. (1970) *La fonction de l´orgasme.* Paris : L´Arche Editeur [↑](#footnote-ref-1)
2. LE BRETON, D. (208) *La sociologie du corps.* Paris : PUF [↑](#footnote-ref-2)
3. LE BRETON, D. (2004) *Anthropologie des émotions.* Paris : Payot. [↑](#footnote-ref-3)