



**Universidad Pedagógica Experimental Libertador
Vicerrectorado de Investigación y Postgrado
Instituto Pedagógico “Rafael Alberto Escobar Lara”
Subdirección de Investigación y Postgrado**

IDENTIDAD SEXOAFECTIVA EN LA ERA DIGITAL. UNA VISIÓN DESDE LA FICTOFILIA

Autor: Anderson José Martínez Acosta

andersonozz@yahoo.com

<https://orcid.org/0000-0001-8053-6865>

Universidad Autónoma del Perú

Lima – Departamento de Lima. Perú

PP. 121-139





IDENTIDAD SEXOAFECTIVA EN LA ERA DIGITAL. UNA VISIÓN DESDE LA FICTOFILIA

Autor: Anderson José Martínez Acosta

andersonozz@yahoo.com

<https://orcid.org/0000-0001-8053-6865>

Universidad Autónoma del Perú

Lima – Departamento de Lima. Perú

Recibido: Octubre 2024

Aceptado: Marzo 2025

Resumen

El presente artículo, tuvo como propósito indagar desde una mirada crítica la identidad sexoafectiva de las personas identificadas con el espectro de orientación sexual emergente denominada como fictofilia. En la era digital, se presentan comportamientos de atracción que pueden generar la fictosexualidad que se caracteriza por una relación contemplativa y simbólica que se expresa voluntariamente en la web y en las comunidades virtuales, cuya atracción sexual y romántica se dirige hacia figuras y personajes ficticios, los que se consideran como nuevos modelos de la industria cultural de cara a la subjetivación y explotación de emociones y sentimientos. La metodología usada fue tipo documental con una revisión exhaustiva de referencias para su posterior análisis e interpretación. Este estudio es vital desde las ciencias humanas para vislumbrar las identidades, comportamientos y expresiones digitales que se tejen en las comunidades virtuales en la actualidad.

Palabras clave: Identidad sexual, fictofilia, comunidades virtuales, sentimientos, emociones.

SEXUAL-AFFECTIVE IDENTITY IN THE DIGITAL ERA. A VISION FROM THE FICTOPHILIA

Abstract

The purpose of this article was to investigate from a critical perspective the sexual-affective identity of people identified with the emerging sexual orientation spectrum called fictophilia. In the digital age, attraction behaviors occur that can generate fictosexuality, which is characterized by a contemplative and symbolic relationship that is voluntarily expressed on the web and in virtual communities, whose sexual and romantic attraction is directed towards fictitious figures and characters, which are considered new





models of the cultural industry in terms of the subjectivation and exploitation of emotions and feelings. The methodology used was documentary-type with an exhaustive review of references for later analysis and interpretation. This study is vital from the Human Sciences to glimpse the identities, behaviors and digital expressions that are woven in virtual communities today.

Key words: Sexual identity, fictophilia, virtual communities, feelings, emotions.

Contextualización Temática

En la actualidad la era digital ha revolucionado la forma en que se relacionan, expresan y se construyen las identidades. En este nuevo paradigma, las nociones tradicionales de género, sexualidad y amor se han vuelto más fluidas y diversas. Las identidades sexoafectivas, antes confinadas a los espacios privados, ahora se expresan abiertamente en línea, desafiando normas sociales y abriendo un diálogo sobre la complejidad de la experiencia humana. En este contexto, la fictofilia, como una forma de atracción hacia personajes ficticios, emerge como un fenómeno que desafía y expande la comprensión de lo que significa amar y ser amado. Lo que conlleva al interés por este tema de estudio.

El mundo digital ha proporcionado un espacio seguro y anónimo para que las personas que experimentan fictofilia se conecten, compartan sus experiencias y construyan comunidades. Los foros en línea, las redes sociales y las plataformas de *fanfiction* han permitido a los fictofilicos encontrar a otros que comparten sus intereses y validar sus emociones. Sin embargo, esta misma visibilidad también ha expuesto a la fictofilia a prejuicios y estigmas. Partiendo de lo descrito, surge el objetivo principal de este estudio que fue *indagar desde una mirada crítica la identidad sexoafectiva de las personas identificadas con el espectro de orientación sexual emergente denominada como fictofilia*.

En este sentido, es fundamental reconocer la fictofilia como una expresión válida de la identidad sexoafectiva dentro de los entornos digitales. Amar o sentir deseo sexual por alguien es una condición humana, natural, sana y necesaria para la reproducción y para la





vida, sin embargo, la expresión sexoafectiva en la actualidad ha trasladado el protagonismo del romance y el interés sexual como experiencia central de unos hacia otros, hacia prácticas no necesariamente claras e identificables. Para Karhulahti y Välisalo (2021), el contexto de la fictofilia representa “un medio natural de reacción y adaptación de los individuos, pero puede volverse patológica al alterar la concepción objetiva de la realidad del individuo” (p.9).

Es por ello, que la comprensión y expresión del sexo y lo afectivo tiene tantas partes; heterosexualidad, homosexualidad, bisexualidad, pansexualidad, asexualidad entre muchas otras, donde cada una de ellas significa tantas cosas para distintas personas que no sé puede resumir fácilmente.

Por ejemplo, la fictosexualidad, fictoromance o fictofilia dentro de la óptica del investigador implica, el romance e interés sexual hacia personajes ficticios, abarcar ambos espectros; lo sexual y lo afectivo de tipo ficcional, quizás una de las formas de expresión emergentes más recientes y que tiene razón en las comunidades virtuales donde jóvenes y no tan jóvenes han encontrado un espacio seguro de asimilación, edificación y reproducción de sus ideas, necesidades y fantasías. Bajo esta perspectiva, se presentan algunos argumentos filosóficos y paradigmáticos desde las Ciencias Sociales para poder identificar y explorar el surgimiento de la identidad, exploración y cosmovisión hacia la atracción física y emocional de personajes no reales y que toman forma en productos culturales como películas, novelas gráficas, animes, videojuegos entre otros.

Partiendo del objetivo principal del estudio, para profundizar en la temática, así como en el objetivo descrito, se hizo fundamental la práctica del estudio cualitativo y la búsqueda y documentación, para su posterior análisis e interpretación de diversos artículos, libros, revistas e informaciones relacionadas con el tema en estudio. La metodología asumida por ser de corte cualitativa se sustenta en lo descrito por Jiménez Domínguez (2004), para quien la investigación cualitativa se centra en comprender los significados y símbolos que las personas atribuyen al mundo social, exploran la

intersubjetividad y los significados compartidos para entender la realidad social desde la perspectiva de los participantes.

En consonancia con lo anterior, se realizó una revisión exhaustiva de diversos documentos, ya que son pieza clave para profundizar en este tema de interés. Es por ello que se realizó un análisis documental permitiendo, como lo describen Reyes y Carmona (2020), una transformación de “documentos originales en otros secundarios, para generar instrumentos de trabajo, identificativos de los primeros y gracias a los cuales se hace posible tanto la recuperación de éstos como su difusión.” (p. 89).

La libertad, ante todo

En la actualidad, la libertad de elección ilimitada, la fluctuación de los valores y relativización de las necesidades ha propiciado múltiples posibilidades de identidad sexual, orientación sexual y exploración de la atracción física y romántica en el hombre. Bajo esta perspectiva, medir y cuantificar que nos atrae de alguien, lo cual resulta desde el paradigma cuantitativo imposible; sentimientos, belleza, dinero, inteligencia, personalidad, química, nos lleva a subjetivizar y pensar como ejercicio filosófico la analogía dialéctica entre el amo y el esclavo de Hegel (1966) y la expresión sexoafectiva de dos personas que se atraen física y emocionalmente.

En este sentido, repasando la idea de Hegel en el contexto del amor, el que ama es el amo, el cual ejerce fuerza y dominio sobre el esclavo, el que es amado. La visión y presencia del otro para Hegel en una relación amorosa no solo es necesaria, sino que resulta indispensable, el amante no puede amar sino hay alguien a quien amar, el amo necesita del esclavo para legitimarse y el esclavo del amo para justificar su existencia, por lo que ambos fungen y ocupan un lugar clave dentro de sus particularidades, necesidades y realidades.

Por su parte Sartre (1993), a diferencia de Hegel, describe al amor como expresión de poseer al otro, donde paradójicamente el ser que es amado le es sustraída su libertad y



es condicionado por las expectativas del amante que lo condiciona a un objeto, esto genera un conflicto interno entre el que ama y es amado. El que ama añora el amor libre e incondicional del otro, pero a su vez desea que éste solo sea de él, exclusivo y sensato, fomentando un conflicto entre el amor libre, autentico y real, y el poder que está impregnado en la posesión, apego, control y otras variantes de dominio.

Por tanto, Hegel y Sartre exploran como las expresiones de libertad y poder conectan con las relaciones humanas, desde la necesidad y reconocimiento del otro, la alteridad como condición para conectar, bien sea esta desde la libertad y posesión. Por consiguiente, el amor y el sexo es cosa de dos, no de uno, el que ama y es amado, o el que posee y es poseído. En la actualidad, la postmodernidad ha proclamado el fin del amor, Han y Bergés (2014). La libertad postmoderna ha desmaterializado al conjunto de prácticas que no necesariamente reconocen al otro, “se piensa que hoy el amor parece por la ilimitada libertad de elección, por las numerosas opciones y la coacción de lo óptimo y que, en un mundo de posibilidades ilimitadas, no es posible el amor” (p. 9)

En consonancia, la postmodernidad se vislumbra como una amplia, rica y compleja cultura, con las ventajas y desventajas propias de la sociedad actual; cambiante, fluida, individualista, consumista, concebida por una excesiva hipercomunicación y la fragmentación de la vida cada vez más deshumanizada como lo describen los autores Bauman (2004), Lipovetsky (1986) y Lyotard (1987). Este modelo marcado por crisis de valores e hipersubjetividad trae consigo incertidumbres sobre el futuro, busca la aprobación y el constante cambio.

En este sentido, la libertad, la explotación de las necesidades y la transición de las cosas a no-cosas, se ha ampliado con el nuevo orden digital (Han, 2021), posicionado y transformado la materia, trabajo y cosas en algoritmos inteligentes bajo la lógica del hiperconsumo, conexión, hipercomunicación y subjetivización de necesidades y placeres, trayendo consigo consecuencias físicas y mentales como el *burnout*, reconocida por la Organización Mundial de la Salud como una enfermedad ocupacional, así como el aislamiento, estrés, adicciones, depresión, entre otros problemas psicopatológicos, que



desde la postmodernidad, el neoliberalismo y la exposición tecnología se promueven con nuevas formas de ver, concebir y vivir los vínculos afectivos.

Es así como, la moldeadora del cuerpo y mente en la modernidad de Foucault (2008), que dio forma a los estados nacionales, ahora, en la postmodernidad, es solapada y sobredimensionada desde la obsesión por la subjetivación, el autocontrol y autoexplotación de las libertades, como lo suscriben Han y Bergés (2014). El castigo hacia el cuerpo y la vida, se trasladó al sutil manejo emocional y mental de todos los aspectos de la vida, en la cual, entre otras cosas, no exime la libertad de las personas de elegir su orientación e identidad sexual, posibilitando así, un abanico de opciones más allá de la data biológica.

Para Laje (2023), la postmodernidad se coloca en el centro de una agenda ideológica política que se centra en negar las terminaciones biológicas tradicionales, donde el feminismo, homosexualidad, bisexualidad y otras variantes políticas y de orientación sexual se esfuerzan por socavar o disminuir el papel del sexo a favor del género, “dicho de otra manera, el género, entendido como construcción cultural, como artificio, tiene como objetivo terminar de negar la penitencia del sexo para la libertad del individuo” (p. 93) y continúa el mismo autor describiendo:

La identidad, sería dada por el género, que se puede elegir, y no por el sexo, al que hay que desaparecer. De esta manera, haber nacido hombre o mujer no significa que uno sea un hombre o que sea una mujer. (p. 93).

Bajo estas consideraciones paradigmáticas, la libertad se teje en el seno del hombre postmoderno, lejos de la sociedad disciplinaria de control y castigo de la cual habla Foucault. En su análisis se encuentran un paralelismo en la predisposición literaria y narrativa de la autorregulación y censura que presenta Orwell (2020) en su magna obra 1984. Esta obra ilustra la regulación del comportamiento humano mediante un sistema opresor bajo la mirada acechante del gran hermano.



La personas identificadas dentro de la fictofilia no se encuentran en un mundo distópico como en 1984 o un sistema soberano castigador del cuerpo y cercenador de las libertades. El tiempo y espacio ha transitado a la virtualidad o más bien a las comunidades virtuales, término acuñado por Rheingold (1993); concebido como un espacio inmersivo que ha cambiado la forma en que las personas se relacionan y participan en torno a valores, ideas, opiniones, e intercambian recursos materiales e inmateriales a través de diversas de fuentes de información, entretenimiento, comercio y educación. Otros autores como Baym (2010) y Boyd (2014) consideran que la virtualidad afecta a la identidad, la privacidad y la comunicación interpersonal.

La comunidad virtual fictosexual en la red social Reddit, es un vivo ejemplo de la difusión, intercambio y convivencia de personas identificadas bajo el espectro de la fictofilia. En esta comunidad de difusión de información y conocimiento de prácticamente cualquier cosa y tópico, se encuentran discusiones académicas y personales sobre experiencias y preferencias sexuales y románticas sobre determinados personajes ficticios de mangas, comics, series, películas y videojuegos. En Reddit no hay un poder disciplinario de un soberano que regula el comportamiento, el poder allí es inteligente como lo señala Nye (2004).

Los fictofilicos entregan voluntariamente información, experiencias y realidades en nombre de la aparente libertad de las redes sociales y la cultura digital. Asimismo, en las comunidades virtuales no hay un gran hermano que todo lo sabe y todo lo ve, sino una *big data*. Schroeck et al. (2012), señalan que la *big data* significa muchas cosas, pero lo resumen en un conjunto de datos, algoritmos, redes sociales, texto, e imágenes que circulan diariamente por parte de empresas para hacer mucho más accesible y eficiente las experiencias del cliente.

Los miembros de la comunidad fictosexual o fictoromántica establecen sus propios códigos, patrones de conducta y lenguajes en forma de *like*, me gusta, *hashtag* y memes, sin una vigilancia y orden impuesto más allá que la establecida por sus propios miembros



en la *big data*, favoreciendo el intercambio y comunicación de su orientación sexual libremente.

El amor en la era de la hiperconectividad

La definición de fictofilia para Karhulahti y Välisalo (2021), se refiera a aquellas personas que poseen “sentimientos fuertes y duraderos de amor, enamoramiento o deseo por uno o más personajes ficticios” (p. 1). El término se popularizó en los últimos años gracias en parte a la sobre exposición de las redes sociales y las plataformas con las que hacen vida estas, como el internet y la digitalización de la información. Más del 66 % de la población mundial se encuentra en la red, lo cual representa más de cinco mil millones de personas como lo menciona la *We are social* (2024). En este sentido, Jenkins (2008), señala que la adaptación, inserción y vivencia de la explosión de imágenes, sonidos y textos atractivos forman parte los denominados nativos digitales, lo cual posiciona a los productos culturales, materiales, inmateriales, espirituales e intelectuales en un lugar privilegiado.

De la mano de los criterios señalados, se registran cambios en el sistema de valores, códigos y estilos sociales en las personas. Por ejemplo, el Clarín (2022) reporta que, Kondo, oriundo de Japón, se enamoró de una joven veintidós años menor que él, cantante, hermosa, de cabello turquesa y figura de encanto, luego de diez años de noviazgo en el 2018, Kondo decidió casarse con Hatsune Miku, pero Hatsune no respira, no siente, no es real, funciona a través de un holograma y un poderoso software de voz. No fue hasta el año 2017 que el enamorado pudo interactuar con su novia de fantasía, pero el diálogo duró poco, los gestos coquetos, la voz emotiva y los rasgos de un amor incondicional desaparecieron cuando en el 2020 la empresa que brindaba soporte al holograma dejó de operar y por ende Hatsune dejó de hablar.

Al igual que Kondo, la popularidad de los enamoramientos ficticios ha ido en aumento en el país nipón que no solo se enfrenta a una crisis demográfica sin precedentes que ubican a la nación entres los países que más envejecen en el mundo, esto según el



Ministerio de Asuntos Internos y Comunicaciones de Japón MIC (2020). Es por ello que, se evidencia la lucha que representa la imaginación, personajes animados, de historietas y mangas que pululan en la red, a esto se añade los bajos salarios y las dificultades para encontrar pareja en una sociedad donde los vínculos sociales están cada vez más desapareciendo por hombres y mujeres solteros que no practican el sexo.

Sin embargo, siguiendo el orden anterior, esto no significa que la intimidad, pasión y compromiso tradicional hayan desaparecido, el amor ha fluido a las redes como lo describe Bauman (2002). Vale destacar que, para el 2024 el 78 % de la población japonesa cuenta con al menos un usuario en alguna red social, lo que representa 96 millones de personas, como lo refleja la *We are Social* (2024); encontrando en la web entornos virtuales o narrativas ficticios que despiertan un interés amoroso sin las complicaciones del mundo moderno.

En la web, los entornos virtuales con narrativas ficticias despiertan un interés amoroso sin las complicaciones del mundo moderno. Es por ello que, el término fictofilia surgió en las comunidades virtuales y, aunque no existe una atribución clara ni un consenso sobre su definición en el ámbito científico, hasta la fecha, no ha sido reconocido oficialmente por la Organización Mundial de la Salud, ni como orientación sexual ni como trastorno.

Asimismo, no ha sido incorporado en ningún diccionario como una palabra nueva por parte de alguna institución que regule el lenguaje. La fictofilia y sus variantes terminológicas fictoromance, fictosexualidad o simplemente ficto, entrarían, por tanto, dentro de la comunidad asexual como un espectro o variante asexual, ya que no se practica ningún interés romántico y sexual con un individuo de carne y hueso, sino del que proviene del apartado exclusivamente imaginario, físicas, rostros, efectos, lenguajes y símbolos animados por la tecnología, así como los que subyacen tras una pluma y papel.

Explorando la comunidad en Reddit encontramos que los sentimientos que determinan la fictofilia no están del todo definidos por los usuarios de esta comunidad, incorporando etiquetas o micro etiquetas sobre si es posible sentir atracción sobre uno o

varios personajes ficticios independientemente de la identidad y orientación sexual, abriendo paso así, a relaciones poliamorosas o bifictosexualidad, atracción a personajes ficticios tanto masculinos como femeninos.

Adicionalmente, incluso la gran diversidad de esquemas, etiquetas y micro etiquetas bajo la identidad ficto, demuestra que no hay un consenso total sobre la validez y representación de la fictofilia, generando críticas y confusión entre los miembros, entre estas expresiones fluidas se encuentran construcciones socioculturales que surgen de la misma comunidad como (a) *Animatesexual*, atracción y fijación sexual exclusivamente a personajes de manga u anime; (b) *Fictoromanticismo o booklosexual*, atracción sexual e interés romántico a personajes que se encuentran en novelas; (c) *Cartosexual*, personas que se hayan en el espectro de atracción de personajes de dibujos animados; (d) *Droisexual*, etiqueta en la que se encuentran las personas con interés romántico y sexual sobre personajes ficticios como robots y androides; (e) *Gamosexual*, referido para la atracción a los personajes de videojuegos; y (f) *Teratosexual*, predomina una orientación sexual hacia los monstruos ficticios, humanoides, alienígenas. Para mayor profundidad en este asunto se puede consultar Webb (2024); Karhulahti, y Välisalo (2021).

Estas etiquetas, solo representan una parte, del universo de manifestaciones de la fictosexualidad, entre ellas animales antropomorfos e inclusive personajes metafísicos, cabe señalar, que lo que diferencia a la fictofilia de un fetiche, es que no se necesita necesariamente de un ente ficticio para activar la libido, entendiéndose este último según lo describe Mejía (2012) como “las ganas, deseo, aspiración, es decir, la libido es la energía de las pulsiones sexuales” (p. 311).

En la fictofilia debe existir, por tanto, una conexión o interés sexual u emocional hacia personajes ficticios, mientras que, en el fetichismo, no hay necesariamente característica de vínculo o interés romántico y emocional, pero sí, un interés de tipo sexual hacia cosas u objetos reales, zapatos, guantes o partes del cuerpo; lengua, oreja.



Fantasía, realidad o mercantilización de las emociones

¿Qué es lo que lleva a alguien amar a seres o personajes ficticios? ¿Es la fictofilia una forma de subjetivizar la realidad? Las complejas motivaciones que llevan a los a fictos a construir su realidad, identidad y experiencia amorosas involucra un conjunto de marcos socioculturales, signos, significados y significantes que operan en distintas direcciones ¿Es la imaginación parte de la realidad, o la realidad parte de la imaginación?

En efecto, la imaginación, creatividad, el pensamiento es un enigma, sin embargo, la psicología y específicamente la psicología del desarrollo es quizás una de las fuentes más representativas del constructo de la imaginación. A lo largo del tiempo, autores como Vigosky (1999) y Piaget (1989), señalan la importancia de la imaginación en las distintas etapas del niño, como un proceso cognitivo complejo y que involucra el juego. Para Vigosky (1999), “desde la temprana infancia encontramos procesos creadores que se aprecian, sobre todo, en sus juegos. El niño que cabalga sobre un palo y se imagina que monta a caballo, la niña que juega con su muñeca creyéndose madre” (p. 4).

En este orden, las personas que abrazan la fictofilia, como cualquier persona, involucran la posibilidad creativa de vincular la imaginación, el juego y la fantasía como parte de su realidad. Parafraseando a Mareovich (2022); entre ellos, cuentos y leyendas son tomados de la realidad y dentro del acto creativo pueden ser modificados en función de sus intereses.

En este orden para Walton (1990), toda obra de ficción es materia prima de la imaginación, sin embargo, la teoría de ficción de Walton establece dos modalidades en la que se puede concebir una obra de ficción, la primera es que los consumidores de la construcción de ese producto de fantasía o ficción sean conscientes de que es un producto imaginativo.

La otra condición del autor antes citadp es que el producto ficticio sea tratado como tal, aunque originariamente no lo haya sido, a esta disertación se le suma Currie (1990), al





agregar dentro de esta segunda ley que no basta con ser tratada como ficción, sino que debe ser concebida inicialmente como una obra de ficción, tomando los elementos reales como imaginarios. Hasta este punto, se puede considerar a la fictosexualidad como un estado mental ficticio que va más allá de la realidad, de los cuales como hemos señalado con Vigosky, Piaget y teóricos como Walton se centran en un estado creativo y recreativo de la imaginación que no rompe con la lógica ni contrapone la realidad, sino que es parte también de ella, utilizada como parte de la abstracción de la realidad, convertida en productos culturales traducidos en experiencias fuertes.

Por otra parte, para otros autores como Han y Bergés (2014), la variante de la imaginación como un ejercicio creativo libre, neutral y positivo se constituye por medio de un reconocimiento falso, “las cosas no se pueden consumir infinitamente, las emociones en cambio, sí” (p. 41). Así es como el capitalismo actúa sobre el juego y las emociones materializándolo en productos ficticios; dibujos animados, superhéroes inmortales, villanos medievales atractivos, mujeres voluminosas de otro universo y criaturas mágicas sexualizadas de interés para hombres y mujeres en la red. Para Laje (2023). El carácter lúdico de este sistema de poder inhibe toda resistencia, por ello:

La diversión se convierte en la ideología más efectiva de todas. Quizás sea posible incluso decir, que esta instancia, la diversión reemplaza la ideología como mecanismo de encubrimiento y mistificación. Al intercambiar la fuerza bruta y la coacción por el juego, ya no tenemos suplicados ni presos como metáfora del sometimiento del poder, sino más bien adictos (a las drogas, al smartphone, al videogame, a la conectividad, a la diversión) (p. 156)

En síntesis, lo importante en este punto es resaltar la existencia de la fictofilia como menciones profundas sobre sus ideales, gustos e identidad y que más allá de demostrar si responde o no a intereses económicos, una agenda ideológica o una distorsión de la realidad, convergen en una red contemporánea de universos culturales como cualquier otro, que sin duda alguna, es necesario profundizar para la comprensión de sus implicaciones axiológicas y ontológicas, sin embargo, la innumerable cantidad de





discusiones en foros y preferencias sexuales y románticas en la red sobre personajes ficticios no es casual.

Lo que siento es real, pero sé que no lo es. En busca de un lugar, un refugio

Las discusiones en torno a la fictofilia en las comunidades virtuales convergen en las distintas posibilidades de producir y reproducir una conexión afectiva o sexual, sobre la base de que son productos comerciales, objetos que la industria cultural transnacional incorpora al imaginario en forma de consumo de masas y que la televisión en el pasado y ahora las plataformas digitales en la actualidad han incorporado directamente en las emociones y sentimientos.

Por ello, Hall en (2010a, 2010b) reconoce que la identidad y la presentación de la sociedad no es un producto estático, sino dinámico, que reconoce las diferencias que radican en el otro y no al margen de ella, en el cual, los medios de comunicación en las sociedades contemporáneas ocupan un lugar trascendental como un apartado ideológico. A su vez Taylor (1993) estima que la identidad se construye a través de tres procesos; el reconocimiento de sí mismo, el reconocimiento hacia otros y el reconocimiento de otros hacia nosotros.

En consecuencia, el consumo mediático, las tecnologías y las comunidades virtuales han posibilitado la creación de lazos emocionales a través de símbolos y arquetipos que permiten conectar con la narrativa de personajes ficticios, con capacidades y atributos diferentes; animales antropomorfos con tentáculos de mil cabeza con quien vivir una aventura, monstruos con apariencia inofensiva que se ponen en la piel de un novio o novia con los cuales escribir historias juntos, o por otro lado, personajes que encarnan a un asesino de un mundo fantástico pero que a su vez conecta con los demás por su inteligencia e intuición. No importa si el personaje es hombre, mujer o una mezcla elementos irreconocibles, jóvenes, hermosos, ricos, buenos o malos, los participantes siempre tienen a un ente ficticio con quien fraternizar.

Sin embargo, aunque Adam y Sizemore (2013) atribuyen que las relaciones parasociales pueden ser románticas y similares a las relaciones reales, gran parte de los participantes, al menos en la comunidad virtual llegan a la misma conclusión como comunidad; ya que sus ideales afectivos y que los une como comunidad y redes de relaciones sociales es irrenunciable, pero son conscientes que el objeto de relación es ficticio, en muchos casos no reaccionan, no transmiten gestos ni señas, alegando los participantes en Reddit que una relación real con sus pares ficticios es prácticamente imposible, constituyendo así, un problema de autopercepción entre lo que se quiere, pero no se puede obtener e intervalos en el manejo emocional entre lo que se siente real pero no lo es.

Los espacios y los recursos utilizados en comunidades virtuales son diversos, complejos, pero a su vez ricos. Autores como Rheingold (1993), Castells (1997), Turkle (2011) y Murray (1997), consideran que los espacios virtuales en línea son inmersivos, amplios, de transformación y participación comunitaria y que han cambiado la forma en que las personas se relacionan.

La comunicación digital se impone en la fictofilia, estos se exhiben o hacen visibles en la puerta que otorga las redes sociales, comunidades virtuales y simbología propia del lenguaje digital. En línea, los participantes coinciden en tener un espacio de divulgación seguro en el cual pueden encontrar fidelidad, cercanía y respeto con otros participantes frente a sus opiniones, necesidades e ideas, evitando así sesgos, estigma o señalamiento que pudieran encontrar si lo hacen bajo otro ambiente y contexto.

Los practicantes de la fictofilia encontraron en la comunidad virtual un lugar en el cual despejar sus dudas y profundizar sobre el tema, encontrando similitudes con otros y desahogándose sobre lo que experimentaban, no obstante, muchos participantes se desenvuelven bajo el anonimato, bien sea por vergüenza al no conocer sobre lo que sienten y experimentan o por la incompreensión de otros que ven sus acciones como inconcebibles, especialmente por otras orientaciones y espectros sexuales.



Reflexión final

La sociedad es fundamentalmente sociocultural, basada en relaciones simbólicas y vivenciales. De este modo, el mundo como reciprocidad se basa en la capacidad de crear y establecer relaciones, hechos, sucesos, símbolos y caracteres que definen la vida, la cotidianidad y la escena social.

En el entramado fictofílico, las comunidades virtuales se ubican desde experiencias variopintas, testimonios, hechos e interacciones enriquecedoras, validadas por una comunidad sin barreras, pero que transcurren de igual forma en la soledad, dudas, problemas y que exige una actitud positiva y complaciente de la vida. La atracción hacia personajes ficticios puede ser una forma natural en que las personas reaccionan y se adaptan a su entorno. Sin embargo, esta inclinación puede volverse problemática si distorsiona la capacidad del individuo para percibir la realidad de manera objetiva.

De este modo, los fictos transcurren en la postmodernidad con rasgos como la excesiva productividad, positividad y libertad, que produce personas individualizadas, asiladas y cansadas, y que se constituyen a través de contexto intersubjetivos e hiperconectados capaces de fraternizar con lo ficticio, pero rompiendo en muchos casos, lazos con personas reales, imposibilitando la reciprocidad de representaciones sociales compartidas y develando un conjunto de preguntas y entramados éticos, sociales y culturales de importancia en la actualidad.

Pero también, sentimientos de soledad; falta de privacidad de sus computadoras, tabletas y dispositivos electrónicos en general; sentirse incomprendidos y privados del interés romántico de una relación real (bien sea por falta de interés físico o conexión emocional), miedo al rechazo; experiencias traumáticas o decisión personal, suelen ser aspectos presentes dentro del espectro de la fictofilia.

Por lo que la fictosexualidad abarca múltiples posibilidades desde las experiencias e interpretaciones compartidas donde los personajes ficticios, cuestionados y refutados por



su existencia material, no decepcionan, sirviendo como soporte emocional y una realidad inminente de personas que encuentran múltiples y variadas formas de manifestar su identidad, sexualidad, amor, gustos y preferencias desde la libertad y la posibilidad de creación a través de la imaginación y el lenguaje. Por tanto, para muchos participantes en la comunidad virtual, si su experiencia es comunicable, es, por tanto, existente.

Referencias

- Adam, A., y Sizemore, B. (2013). Parasocial Romance: A Social Exchange Perspective. *Interpersona: An International Journal on Personal Relationships*, 7(1), 12-25. <https://doi.org/10.5964/ijpr.v7i1.106>
- Bauman, Z. (2004). *La modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A.
- Baym, N. K. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Malden, EE.UU: Polity Press.
- Boyd, D. (2014). *t's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven, EE.UU: Yale University Press. <https://goo.su/LUUCRsZ>
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 1: La sociedad red. Madrid: Alianza Editorial.
- Currie, G. (1990). *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jiménez Domínguez, B. (2004). *Investigación cualitativa y psicología social crítica. Contra la lógica binaria y la ilusión de la pureza*. Dossier Investigación cualitativa en Salud. *Candidus*, 1(2), 117-123.
- Foucault, M. (2008). *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*. Madrid: Editorial Siglo XXI.
- Han, B. C. (2021). *No-Cosas. Quiebres del mundo de hoy*. Buenos Aires, Penguin Random House Grupo Editorial.
- Han, B. C. y Bergés, A. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder.
- Hall, S. (2010a). La cultura, los medios de comunicación y el “efecto ideológico”. En E. Restrepo, C. Walsh y V. Vich (ed.) *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Instituto de estudios sociales y culturales Pensar, Universidad Javeriana, Instituto de Estudios Peruanos, Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador. <https://goo.su/bdT9PT>
- Hall, S. (2010b). La Cuestión de la Identidad Cultural. En E. Restrepo, C. Walsh y V. Vich (ed.) *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Instituto de estudios sociales y



culturales Pensar, Universidad Javeriana, Instituto de Estudios Peruanos, Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador. <https://goo.su/bdT9PT>

Hegel, G. W. F. (1966). *Fenomenología del espíritu*. Fondo de Cultura Económica. [Obra original publicada en 1807].

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida, Trad.). Ediciones Paidós Ibérica, S.A. <https://goo.su/WGY2>

Karhulahti, V. M., y Välisalo, T. (2021). *Fictosexuality, fictoromance, and fictophilia: A qualitative study of love and desire for fictional characters*. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575427>

Laje, A. (2023). *Generación Idiota. Una Crítica al Adolescentrismo*. México: Harper Collins, S.A.

Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. [Traducción de Joan Vinyoli y Michèle Pendanx]. Barcelona España: Anagrama. <https://catedratos.com.ar/media/lipovetsky-La-era-del-vacio.pdf>

Lyotard, J. F. (1987). *La condición postmoderna: Informe sobre el saber*. [Traducción de Mariano Antolín Rato] Madrid: Ediciones Cátedra. <https://www.uv.mx/tipmal/files/2016/10/J-F-lyotard-la-condicion-posmoderna.pdf>

Mareovich, F. (2022). *La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la psicología del desarrollo*. *Revista de Psicología*, 18(35), 84-98. <https://doi.org/10.1234/revpsicologia.2022.12345>

Mejía, J. A. (2012). *Sexualidad, fetiche y objeto*. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 15(1). <https://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/30944>

Ministerio de Asuntos Internos y Comunicaciones de Japón de Japón. (2020). *Población, tendencias demográficas y número de puntos de hogares según el registro básico de residentes*. https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/jichi_gyousei/daityo/jinkou_jinkoudoutai-setaisuu.html

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Massachusetts: The MIT Press.

Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means To Success In World Politics*. Nueva York: PublicAffairs.

Reyes, L y Carmona, F. A. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. <https://bonga.unisimon.edu.co/items/cbb661ef-30e3-4263-b7b2-810e88237f5f>

Orwell, G. (2020). 1984.13 ed. [Edición Electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS]. <https://www.philosophia.cl/biblioteca/orwell/1984.pdf>



- Piaget, J. (1989). *La formación del símbolo en el niño: Imitación juego y sueño, imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Clarín. (2022, 11 de junio). *Hombre fictosexual se casó con su novia holograma, pero tiene un problema: "Ya no puedo hablar con ella"*. https://www.clarin.com/internacional/hombre-fictosexual-caso-novia-holograma-problema-puedo-hablar-_O_wPtRFCPNVm.html
- Rheingold, H. (1993). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Sartre, J. P. (1993). *El ser y la nada: Ensayo de ontología fenomenológica*. Ediciones Altaya, S.A.
- Schroeck, M., Shockley, R., Smart, J., Romero-Morales, D., y Tufano, p. (2012). *Analytics: el uso de big data en el mundo*. IBM Institute for Business Value. USA. <https://goo.su/omqm0NH>
- Taylor, C. (1993): *El multiculturalismo y la "política del reconocimiento"*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica. <https://goo.su/Lqon7u>
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books. <https://lc.cx/71vHpx>
- Vygotsky, L. S. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Editorial Pueblo y Educación.
- Walton, K. (1990). *Mimesis as Make-Believe*. Cambridge, Mass: Harvard University Press
- Webb, J. (2024). What is fictosexuality and is it a problem? <https://www.treatmyocd.com/blog/fictosexuality>
- We Are Social. (2024). *Special Report Digital 2024*. <https://wearesocial.com/es/blog/2024/01/digital-2024/>

Síntesis Curricular



Anderson José Martínez Acosta

Profesor en Ciencias Sociales egresado de la UPEL Maracay y Periodista por la UNICA. Magister en Investigación Educativa de la Universidad de Carabobo (UC), con formación en ciencias humanas y estructuras de la información y la comunicación, así como procesos culturales en entornos virtuales, tecnología, cultura y educación.

