

**Cibersexo: ¿La última frontera del Eros?
Un estudio etnográfico.**

M.C. Edgar Gómez Cruz

**(Investigación realizada con apoyo del Fondo Ramón Álvarez Buylla de la
Universidad de Colima, México).**

*De los medios de comunicación
en este mundo sofisticado
con Internet y otras navegaciones
yo sigo prefiriendo
el beso artesanal
que desde siempre comunica tanto.*

Mass Media. Mario Benedetti

Introducción

Cuando inicié este trabajo y le explicaba a la gente que versaba sobre cibersexo, algunas personas me miraban con recelo: ¿Cómo era posible que se invirtieran recursos, tiempo y formación humana en una investigación que parecía una actividad morbosa y que carecía de espíritu científico? Comentarios hubo de todo tipo, desde el ingenuo “¿cómo? ¿eso existe?”, hasta el incisivo: “Vaya forma de disfrazar tus inquietudes”. Mi postura ante el hecho se ira reflejando a lo largo del texto y por lo pronto quiero explicar, a aquellos que lean este texto, cómo llegué aquí (para los que me apoyaron siempre y que conocían mi trabajo no tengo más que agradecimientos).

Hace 10 años, cuando cursaba el segundo año de la carrera de Comunicación Social, asistí a un congreso de estudiantes de comunicación en la ciudad de Monterrey. Estudiando yo en una pequeña ciudad de provincia, como lo es Colima, participar en un congreso en una de las ciudades más importantes de México, y quizá la más desarrollada tecnológicamente (fue en esta ciudad donde hubo la primer conexión a la red Bitnet hace ya más de 20 años), era muy estimulante. En ese congreso, varios de los conferencistas hicieron referencia a una nueva tecnología llamada Internet y hablaron de la maravilla tecnológica que era. Mi primera computadora la había tenido 10 años antes, pero hasta ese momento nunca había escuchado nada sobre redes, módems, Internet, o algo parecido. Al regresar de dicho congreso, fui al departamento de computación de la universidad a investigar si sabían algo al respecto y resultó que la universidad no sólo tenía conexión a Internet sino que varios módulos de cómputo estaban ya en línea. Después de unas explicaciones básicas y de dar de alta mi primera cuenta de correo electrónico (que después de tantos años conservo, ahora ya como profesor de la misma universidad), entré oficialmente al mundo de Internet. Me costó un par de meses adentrarme en el uso del correo electrónico (con sistema Unix), los módulos de cómputo tenían computadoras 286 con monitores monocromáticos y no quiero ni pensar en la velocidad de la conexión. Un buen día, un amigo me dijo: “¿Ya entraste al Club?”. Dadas sus características, pensé, emulando a Groucho Marx, que no quería pertenecer a un club del que mi amigo fuera miembro y le dije que no. Otro día, me lo encontré en el solitario módulo a donde solía ir a buscar cosas en el “Gopher” de la Universidad de Minesota o a revisar si había recibido un correo electrónico (de los pocos amigos que en ese entonces tenían una cuenta). Después de darme un par de instrucciones,

conocí el comando “telnet” y entré por primera vez al “Club BBS”. Así fue como me adentré en el mundo del “chat”, de los “foros”, de los amigos, amigas y novias virtuales (todos hemos caído en la fascinación de este tipo de relaciones y el que diga que no, que lance el primer *mouse*), en la participación con mis opiniones en una especie de comunidad de gente que no conocía y en el interés por estos fenómenos y su impacto en la vida cotidiana de las personas (por lo menos en mis ojos y en mi circulación hubo un efecto después de las 11 horas que pasé un día frente a la computadora). Poco a poco, fui incorporando amigos reales a la virtualidad y fue así como esa solitaria salita de cómputo se convirtió en un verdadero “centro de conexión” para muchos amigos que, como yo, se fascinaron con la posibilidad que les daba el nuevo medio.

Años después, al estar haciendo el proyecto para mi investigación de maestría, me di cuenta que era el Internet, y en especial la Comunicación Mediada por Computadora (CMC), lo que quería estudiar. Ya para entonces, en 1997, la WWW había atraído a miles de personas en México (y a millones en el mundo) al ciberespacio, y sin embargo, todavía no estaban muy propagados en México los sistemas de “Chat” en la Web o los mensajeros que ahora controlan prácticamente la CMC. El “IRC” estaba apenas introduciéndose aunque en México con poco éxito, y los “BBS’s” (Bolletín Board Systems) eran el principal punto de encuentro de los cibernautas que querían conocer personas y entablar conversaciones. Curiosamente, casi todos estaban situados en universidades. En un censo que desarrollé en ese tiempo, encontré que en México había 25 BBS’s, de los cuales 18 pertenecían a universidades (lo que no quiere decir que fueran “oficiales” sino que alumnos de dichas universidades, específicamente de centros de cómputo, los creaban en los servidores de la universidad). De ellos, el más conocido (por lo menos para mí) era “El Club”, que se encontraba en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), una universidad privada en la ciudad de Guadalajara, México, BBS del que por tantos años había sido miembro (aunque en ese tiempo ya no era muy activo). Decidí entonces realizar un estudio del BBS que me costó mucho trabajo por la falta de bibliografía, ya que ésta estaba toda en inglés y a que académicamente había dudas sobre la seriedad de un asunto como éste. Tuve mucha suerte, pude terminar el trabajo, titularme y hasta la fecha seguir trabajando en una temática que cada vez me apasiona y me reta más. A la fecha, he llevado a cabo investigaciones sobre nuevas tecnologías, Internet y la CMC donde me he

preguntado por la identidad, la comunicación, la comunidad, la socialización, el género, es decir, por la forma en la que las personas construyen, asumen, se apropian y viven la comunicación que se da a través del Internet. Durante todos estos años ha habido elementos que me han llamado especialmente la atención y es así que he llegado a la sexualidad mediada por computadora (que es como me gusta llamarle al cibersexo). Éste ha sido sin duda uno de los temas más recurridos, más controversiales, más difundidos y más solicitados en la CMC. Y sin embargo, son pocos los estudios de carácter científico que se han hecho sobre la sexualidad en estos sistemas. Además, los pocos estudios que existen han sido en su mayoría desarrollados en psicología clínica (por aquello de las adicciones), lo que los aleja de un entendimiento social como fenómenos simbólicos de comunicación y cultura. Considero este trabajo como un intento por acercarnos al fenómeno de la creación y puesta en práctica de la sexualidad en los sistemas de CMC. En su momento, el BBS fue la entrada para muchos, como yo, al ciberespacio. Ahora, hay miles de mexicanas y mexicanos que están en línea y millones de personas en el mundo que interactúan día con día. Personas que mandan mensajes personales, que se conocen, enamoran, pelean, satisfacen y trabajan en línea, y me parece fundamental un acercamiento de base a la CMC para repensarla, no desde el desarrollo de punta, sino desde la integración de su uso a la vida cotidiana y desde la forma en la que las personas están moldeando día a día la nueva tecnología. Ese es precisamente el objetivo de este libro, el aportar, con base en la reflexión de lo escrito hasta la fecha sobre Internet, datos empíricos que nos den pistas de cómo se apropia realmente la gente de dicha tecnología (y no cómo creemos que lo hacen). Tomando como eje uno de los temas más sonados con respecto a los usos de Internet por parte de la sociedad; el cibersexo, intento por un lado tratar de comprender el fenómeno con datos empíricos, pero más importante, situarlo en un contexto diferente al norteamericano o nórdico, que son las zonas donde se ha generado la mayoría de estudios al respecto.

La primera parte de este texto está compuesto por una serie de reflexiones y notas que espero que ayuden a comprender el marco en el que se suscribe mi análisis sobre el cibersexo, algunas son de orden teórico, otras más de corte ensayístico y la mayoría son sólo pistas, no trabajos acabados sino reflexiones sueltas para que los lectores tengan elementos diversos para pensar el cibersexo, sin que éste sea un texto únicamente sobre el fenómeno sin contar con un sustento más amplio, que es finalmente donde se sitúa. La

segunda parte contiene el grueso del material que en un año de trabajo de campo fui recopilando: horas y horas de observación y navegación, de entrevistas, de sondeos y de participación en foros relacionados con el tema del sexo. En este segundo momento, la intención es desarrollar un análisis, con base en este material y en diversos autores, de cómo utilizan, se apropian y viven las personas esta forma de sexualidad.

Creo que mi punto de vista no es ni tecnofílico, ni tecnofóbico (ni apocalíptico, ni integrado para que suene conocido). Sin embargo, sí creo en la posibilidad de que las personas utilicen la tecnología como un medio, como una herramienta, como una posibilidad más en la construcción de lo humano, así, en el sentido amplio. Por ello, espero que este libro sirva como una aportación al diálogo abierto y multidisciplinario sobre los temas que planteo y que ya han sido puestos sobre la mesa antes. Si bien durante la búsqueda de bibliografía sobre el tema, me encontré con libros y artículos que se centran en el cibersexo, la mayoría de los publicados en español son de divulgación o ensayos [(Sánchez, 2001), (Gubern, 2000)] y periodísticos (Eyre, 2002). Y los publicados en inglés van desde los manuales de “cómo tener cibersexo placentero” (Levine, 1998) y frenar la infidelidad en Internet (Maheu y Subotnik 2001), hasta textos más serios y de investigación (Cooper et.al., 1999) y difusión de investigaciones (Schneider y Weiss, 2001). La mayoría de ellos sin traducción, por ello, me tomé la libertad de traducirlos para poder retomar y discutir sus ideas dentro del texto, pido disculpas a los autores por las faltas que pudiera tener por mi inexperiencia en el tema de la traducción y espero haber hecho un buen trabajo, del que sin duda me responsabilizo en su totalidad, todas las citas de las referencias que en la bibliografía aparezcan en inglés son traducciones mías.

La propuesta de este libro es, por un lado, cumplir con los estándares de la investigación académica, utilizando una metodología seria, y por el otro, tratar de que el lenguaje sea ameno y que no resulte tan pesado para personas que no están cercanas a los conceptos teóricos. Esta intención se remarca, sobre todo, en la segunda parte. También he querido respetar completamente la redacción y la ortografía de las respuestas que tan amablemente compartieron las personas que respondieron a las entrevistas virtuales, así como las que habían colocado alguna información en páginas o comunidades, esto con la finalidad de permanecer lo más apegado y transparente a como se da el fenómeno en la Red. Son ellos y

ellas a quienes dedico este trabajo por su apertura, sinceridad y disposición, en especial a Dream Prince por su invaluable ayuda.

Siguiendo entonces con las menciones de quienes apoyaron este proyecto, quiero agradecer especialmente a Octavio Islas y Alejandro Ocampo del Proyecto Internet y la revista electrónica Razón y Palabra por el apoyo que me dieron en la generación de la página del proyecto y por creer en mi trabajo. También quiero aprovechar para agradecer a tantas personas que colaboraron en él o lo apoyaron: Raquel Martín Sánchez por su lectura constante, corrección atinada y cariño profundo. A las alumnas de la carrera de Comunicación Social que participaron conmigo: Alina García, Flor Torres, Lizeth del Ángel, Erika Tobón, y a Mauricio Morales. A los amigos colombianos por sus aportaciones, reflexiones y entusiasmo: Alejandro Peñuela, Luís Guillermo Álvarez y Paula Restrepo. A Jesús Galindo por su vibra y comentarios. A Antulio Sánchez por compartir su trabajo. A Martha Isabel Ángeles por su esclavitud autoimpuesta y por su apoyo total. A Gabriela del Carmen González, directora de la Facultad de Letras y Comunicación de la Universidad de Colima, por no haberse ido de espaldas cuando le conté de mi proyecto y haberme apoyado en todo momento. A Jesús Muñiz, director de Investigación Científica de la Universidad de Colima por la aportación económica para realizar esta investigación, a José Carlos Lozano por su apoyo incondicional y respaldo continuo y Ana Zermeño por sus comentarios tan enriquecedores y puntuales. Y por supuesto, a todas las personas que respondieron los sondeos, los cuestionarios básicos y visitaron la página del proyecto.

Primera Parte
Reflexiones y Notas para entender el Cibersexo

Capítulo I

Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora.

Lo virtual nos ha abierto una nueva perspectiva mental. **Margarita Rivière.**

Los estudios de Internet.

Del Internet se ha hablado mucho y aclarado poco. En principio, una distinción que me parece necesaria es que el Internet no puede ser visto como algo concreto y unitario, no puede pensarse como un monolito del que se puedan extraer características inamovibles, estructuras predeterminadas y comportamientos predecibles. Incluso si se habla sólo de los cables, computadoras y protocolos que lo sostienen, éstos están desarrollándose de una forma que hace que sea muy difícil definirlos como algo estático. Por mucho tiempo se ha escrito sobre el Internet como sinónimo de correo electrónico o de páginas web. Sin embargo, no sólo existen las páginas web (de las que incluso se podría hacer una taxonomía en sí misma) y el correo electrónico (quizá la parte del Internet que más se utiliza). Internet también son los chats, los juegos en línea, los grupos de noticias, los servidores ftp y muchos más programas, bases de datos y comunicaciones. Aunque existen muchos textos de corte ensayístico y descriptivo sobre el Internet, los estudios científicos que se han llevado a cabo sobre éste son en su mayoría específicos acerca de una de estas “partes” que lo componen en relación a su uso. Dichos trabajos están hechos con diferentes marcos epistemológicos (críticos, clínicos, culturalistas), con diferentes enfoques teóricos (desde la psicología, la telemática, la antropología, la comunicación etc.), en países muy diversos, con diferentes lenguajes y hasta en formatos distintos. Esta distinción es importante para diferenciar los estudios que yo en particular he realizado y que tienen que ver con la llamada Comunicación Mediada por Computadora (CMC)¹, posiblemente la parte más interactiva del Internet. Una definición básica² de ello es: la relación dialógica que se da entre dos o más personas, utilizando la computadora (conectada al Internet) como medio; estaría hablando entonces de los chats (aunque éstos sean vía Web), los llamados mensajeros, los grupos de noticias y el correo electrónico. En estos estudios, he repasado

¹ Hago esta distinción para aclarar que, cuando hable de Internet en el resto del texto, me estaré refiriendo exclusivamente a esta parte del Internet, la que implica la comunicación de personas a través del mismo.

² Para una discusión más extensa y profunda sobre el concepto cfr. Ess 1996.

cuestiones como la creación de la identidad, la forma en la que sociabilizan las personas, las relaciones afectivas que se crean en la comunicación mediada y, actualmente, el uso sexual de dichos sistemas.

Después de estos intentos por comprender la forma en la que las personas utilizan e integran la CMC en su vida cotidiana, una de las reflexiones que me parece importante y pertinente como punto de inicio versa sobre el Internet como un espacio físico. La discusión dista mucho de estar concluida y de hecho va iniciando. En realidad me parece necesaria porque ésta pudiera ser la clave en una nueva fase en los estudios sobre Internet y la Comunicación Mediada por Computadora.

El espacio, el tiempo y la realidad: reflexiones breves.

No es mi tarea la de comenzar (o mejor dicho continuar) una discusión sobre la realidad, si ésta se percibe a través de los sentidos, del conocimiento, si es una construcción simbólica, etc. Ya bastante se ha dicho en el pasado, desde Platón y el mito de la caverna hasta Hegel se ha pensado y escrito bastante sobre ella y sería necesario varios textos con la extensión de este para reflexionar sobre ello. Lo que intentaré será una pequeña reflexión sobre el espacio y el tiempo, ya que nuestra concepción de ambos ha sido una herramienta básica para entender, o por lo menos para situar, la realidad, tanto en el plano histórico como en el cartesiano y, más allá, en la concepción del mundo. Sin embargo, los conceptos de tiempo y espacio con los que habíamos trabajado tradicionalmente se han visto amenazados ante la emergencia de nuevas configuraciones tecnosociales que nos hacen necesaria una reflexión sobre ellos. Ejemplos hay muchos y el texto de Román Gubern (1991)³ resulta muy ilustrativo al respecto. Siguiendo su reflexión, nos encontramos actualmente con preguntas como: ¿Cómo podemos pensar en la concepción clásica de distancia, en tiempos en que gracias a las telecomunicaciones, con una llamada o la conexión a Internet, se pueden comprar cosas que físicamente están del otro lado del mundo y esto es más sencillo que ir a la tienda de la esquina? O ¿cómo podemos seguir pensando en el tiempo, en relación a la distancia, tal y como solíamos entenderlo, cuando tardamos más tiempo de la casa al aeropuerto que en el vuelo de una ciudad a otra? Necesitamos una nueva configuración para

³ Gubern, R. (1991). "La antropotrónica; nuevos modelos tecnoculturales en la sociedad massmediática". En Carmen Gómez Mont (Ed.) Nuevas Tecnologías de Comunicación. México: Trillas.

entender estas dos herramientas con mayor flexibilidad. No estoy proponiendo aquí que ambos desaparecerán como conceptos, ni mucho menos, pero sí considero que es necesario otorgarles dimensiones más acordes con la realidad actual en la que se ven inmersos, e incluso dejarlos de tener como marcos estructurales de la realidad.

En esa vía de pensamiento, el concepto de realidad que me parece adecuado no es el de la realidad de los sentidos, sino el de la realidad experiencial y vivencial (y aunque evidentemente también la de los sentidos es así, la experiencia no necesita necesariamente referentes percibidos por los sentidos), es decir, la que se vive, se siente, o se percibe, y que no es necesariamente observable, objetiva y comprobable, es decir, que no existe necesariamente. Pongo un ejemplo para tratar de ejemplificar lo anterior: para sentir miedo no hace falta que exista un peligro “real”, basta con que exista la percepción de dicho peligro, y lo que para algunas personas puede ser un elemento de temor, para otras es simplemente un fenómeno más del entorno (las fobias son un buen ejemplo de ello). Esto no significa que el miedo no sea real para la persona que lo siente, pues el corazón se acelera, las sensaciones se afinan y eso tiene consecuencias reales para quien lo siente. Un ejemplo más; cuando nos cuentan un chiste, lo que genera la risa no es el hecho observable, sino la decodificación mental de un mensaje que nos remite a ese hecho que, aunque inexistente físicamente en la realidad, genera una reacción real en las personas: la risa. De esta forma vemos que la percepción sobre un fenómeno depende en algunas ocasiones del contexto, de la persona más que de la existencia del fenómeno en sí.

De esta forma, propongo repensar al Internet en su relación con el espacio tal como lo entendíamos hasta ahora. De esta forma, pensar en el concepto de realidad y en su aplicación para estudiar el Internet. De ahí, pasaré al concepto que quiero proponer y terminaré centrándome en la cuestión de la sexualidad mediada por computadora como ejemplo de ello.

El Internet: del Espacio al Ciberespacio.

Al hablar de Internet, se habla de realidad virtual, de comunidad virtual y de ciberespacio (cfr. Reinghold, 1995 y Jones 1995). Aunque en principio parezca que lo que diferencia al Internet de otros conceptos sólo sea lo “virtual” o lo “ciber”, aún no queda claro, en el orden teórico, si se habla de un espacio real o de un espacio construido simbólicamente.

Bonder (2002) dice que el ciberespacio es un “terreno intangible al que se accede por medios tangibles” (p.29). En estricto sentido se trata de ambos: por un lado, el espacio que ocupan las computadoras, los cables, las conexiones y los servidores (que es físico, tangible y real) y que está modificando nuestra relación con el espacio físico. Aquí tendríamos un primer objeto de conocimiento, enmarcado en la tradición de los trabajos de Silverstone, Hirsch y Morley (1992): estudiar la forma en la que se integran al espacio físico estos nuevos dispositivos tecnológicos de comunicación. Cada vez es más común que en las aulas, en lugar de los tradicionales pupitres, se encuentren pequeños muebles con computadoras, y en lugar de salones haya laboratorios de cómputo. En las casas, es relativamente habitual el encontrarnos con el “cuarto de la computadora” o por lo menos con una computadora en algún espacio privilegiado del hogar (Bakardjieva, 2002). Mitra y Scharz (2001) hablan de que, cada vez más, los espacios domésticos se adecuan para que sea más adecuada la entrada al ciberespacio (nuevas conexiones más rápidas, muebles que se integran a la decoración y que son más cómodos etc.), un punto ampliamente estudiado por Silverstone, Hirsch y Morley (1992). Otra pista de la manera en que el Internet está modificando nuestros espacios físicos tradicionales la da el crecimiento de los cibercafé o de los llamados kioscos digitales en las ciudades, lo que demuestra cómo los espacios sociales están adecuándose cada vez más para el acceso al ciberespacio.

Por otro lado, y es precisamente el que me interesa en esta reflexión, está el espacio que posibilita esta serie de elementos tecnológicos, un espacio simbólico que surge por el uso que hacen las personas de ellos. Como dice Jones con referencia a la Comunicación Mediada por Computadora (CMC):

La CMC, por supuesto, no es sólo una herramienta; es al mismo tiempo tecnología, medio y motor de relaciones sociales. No sólo estructura relaciones sociales, es el espacio en donde dichas relaciones ocurren y la herramienta que los individuos usan para entrar en ese espacio. Es mucho más que el contexto en donde ocurren esas relaciones (aunque eso sea también). Por ello, es comentado e imaginativamente construido por procesos simbólicos iniciados y mantenidos por individuos y grupos. (1995, p. 16)⁴

⁴ Todas las traducciones en el presente texto están hechas por mi a partir de los originales en inglés, por lo que me responsabilizo enteramente sobre ellas.

De hecho, la misma terminología apunta a pensar en este “(ciber)espacio” como un espacio exterior al que existe en la realidad. Miller y Slater (2001) comentan:

La clase de preguntas que, de esta manera, han preocupado a la literatura de alto perfil, así como a la mayoría de la discusión pública y el sentido común acerca de la red, han asumido así, una oposición entre lo virtual y lo real (p.4)

Se habla entonces de acceder, entrar, conectarse, estar “en línea”, y esto nos remite a la sensación de entrar en este espacio cada vez que estamos frente a la computadora y ésta está conectada a Internet. Diversos autores conciben al mundo de Internet como un espacio físico en sí mismo, tanto en metáforas como en sentido directo: desde el mismo concepto de “ciberespacio” acuñado por Gibson que describe una alucinación múltiple al acceder mediante una computadora a un espacio. Antulio Sánchez (2001) habla de él como el “Sexto Continente”; Gwinnell (1999) lo compara con un centro comercial gigante: Hine (2000) hace un recuento de ello al decir que el Internet se ha concebido como “tienda de conocimiento, medio de comunicación, un foro comercial y un lugar para la experiencia” (p. 30). Y también se ha denominado al Internet como la “Frontera Electrónica”⁵. Nuevamente Miller y Slater (2001) critican esta posición al decir que “esta concentración en la virtualidad o separación como el factor definitorio del Internet podría tener que ver menos con las características del Internet y más con las necesidades de proyectos intelectuales” (p.5). Y continúan diciendo que el Internet representa “nuevas mediaciones, de hecho, pero no una nueva realidad” para concluir:

podríamos ir más lejos aquí: la virtualidad- como la capacidad de las tecnologías comunicativas de constituir en lugar de mediar realidades y de constituir esferas de interacción relativamente limitadas- no es ni nueva ni específica del Internet. En cambio es probablemente intrínseca al proceso de mediación (p.6)

Esto tendría que pensarse más a fondo. Ahora bien, más allá de metáforas o conceptos para denominar el Internet, existen pocas reflexiones teóricas sobre el asunto. Una de ellas, a mi parecer muy interesante, es la propuesta por Castells (2001), quien establece el concepto del “Espacio de los Flujos” y de él dice: “Las localidades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de

⁵ Que surge de la página www.eff.org, una organización que se dedica a luchar por los derechos del Internet libre.

imágenes, provocando un espacio de flujos que sustituye al espacio en lugares” (p.452). Con ello, da a las redes comunicativas (en general y a Internet por ser la mayor red tecnológica-comunicativa-humana) una nueva configuración que establece el espacio en la interacción más que en los medios para llevarla a cabo. Luhmann (2000), al hablar de las tecnologías que posibilitaron la existencia del espacio simbólico generado por los *mass media*, dice que “estas tecnologías no sólo ahorran que haya comunicación entre presentes, sino que expresamente, para la comunicación específica de los mass media, la excluyen”, y continúa diciendo: “Evidentemente, la comunicación oral permanece como reacción a la comunicación impresa o emitida; sin embargo, *el éxito de la comunicación planificada ya no depende de ella*” (p. 24). Esta reflexión funciona para los medios masivos de comunicación (y alguna parte del Internet). Morse (1998), en esta misma línea, apunta que lo virtual comenzó con la TV pero llegó a su punto cúspide con lo Ciber. De esta forma, la CMC abre una puerta al sistema e introduce un sentido más complejo y simbólico a la palabra “medio”, ya que aunque sigue siendo una construcción tecnológica los que “generan” el espacio (los contenidos, su intensidad y su dirección) son las personas que tienen acceso al sistema.

Ciberespacio: realidad real y realidad virtual.

Pensemos, por ejemplo, esta reflexión teórica sobre el Internet como espacio, comparándolo con los medios de comunicación “tradicionales”. Thompson (1998), siguiendo la reflexión de Nowotny, habla de que los medios hicieron posible la “simultaneidad espaciada” ya que antes de éstos, en la comunicación oral, “al mismo tiempo” suponía “el mismo lugar”. Es en este punto que se empieza a hablar de una Telecomunicación (que de hecho y en términos prácticos, comienza con los tambores hace miles de años). Esta ruptura radical entre los conceptos de tiempo y espacio como definitorios de lo real comienza con los medios y se ve cada vez más posibilitada por ellos. Ahora bien, si tomamos como punto de partida al espacio, podemos decir que, por ejemplo, la televisión o la radio son aparatos que permiten reproducir lo que se está llevando a cabo en un espacio lejano, no son vistos como un espacio en sí, en todo caso, son vistos como la referencia o reproducción de otros espacios⁶ (los programas de viajes serían un ejemplo

⁶ Para una discusión sobre los medios masivos como un sistema en si mismo, ver Luhmann (2000).

práctico). El teléfono, las cartas o los faxes tampoco son vistos como espacios diferentes, sino como herramientas para salvar la distancia entre dos personas (o más con los nuevos sistemas digitales). Es decir, acortar el espacio y a la vez establecer flujos de comunicación sin importar la distancia. Quizá el único de los medios de comunicación que represente un espacio en sí mismo sea el cine, en donde no sólo vemos, como en la televisión, lugares que están lejanos, sino que tenemos que desplazarnos hacia un lugar en particular y con ciertas características para tener acceso a estos mensajes, aunque ésa es precisamente su limitante, que debemos transportarnos físicamente a un lugar para, con la oscuridad y la disposición de la sala, sumergirnos en esos mensajes. ¿Por qué es importante esta idea? Porque el Internet no sólo representa, como la radio o la televisión, un transmisor de contenidos o una forma de acortar distancias como el teléfono, sino que puede funcionar como un espacio social en sí mismo, como si fuera un café o un parque en donde se citan las personas para interactuar. Además, existen dos diferencias importantes con respecto al cine, en primer lugar no siempre tiene que haber un desplazamiento a un lugar específico, ya que muchos tienen conexión en su casa y por otro lado que en el ciberespacio no sólo se “asiste” para recibir mensajes sino también para enviarlos y que esto genere una sensación de “estar” con alguien (que incluso puede ni siquiera estar en línea en ese momento) y, lo más importante, ello posibilita que haya un ser que puede no sólo comunicarse sino existir. Como dice Rodríguez (2001):

Ahora el espectador se introduce en el cuadro, como Alicia en el espejo, y se vuelve actor de lo que allí suceda: es su ser y su hacer, su aquí y ahora, sin solución de continuidad, lo que se desenvuelve en ese decorado electrónico. Pero no sólo eso: no es sólo espectador devenido actor, en el sentido escénico (eso ya lo proporcionaban el teatro con la catarsis y el cine a través de la proyección o la identificación psicológicas con los protagonistas), sino también autor, al tiempo guionista instantáneo e intérprete de su peripecia.

Recapitulando, entonces, el Internet se concibe no sólo como un medio de comunicación (que además tiene posibilidades tanto sincrónicas como asincrónicas), sino como un espacio social de interacción. De ahí la idea de “citarse”, “encontrarse” o “quedar de verse” en el ciberespacio. Por ello, no resulta tan descabellada la idea de pensar en el Internet como un espacio físico real, en donde, en principio, el referente podrían ser los lugares de

interacción que conocemos (bares, cafés, plazas, etc.) pero que tiene su propia configuración tecnológica y discursiva, lo que Echeverría (2000) llama “El tercer entorno” siendo el primero la naturaleza y el segundo la ciudad. Sobre este tercer entorno, él comenta que “la posibilidad de crear comunidades virtuales en el tercer entorno es una de las confirmaciones de la hipótesis de que estamos ante un nuevo espacio social, y no simplemente ante un medio de información y comunicación” (p.108). Aunque una tecnología como los videojuegos, sobre todo con las versiones más nuevas, permite que un usuario juegue en un espacio virtual, no se puede pensar como un espacio social en sí mismo (a menos que dos personas estén jugando, y aun así me parece que la posibilidad de llevar la interacción a donde se desee, más que las limitadas posibilidades que propone el juego, se convierte en una diferencia sustancial). Ahora bien, por un lado vemos que el Internet puede pensarse como un espacio diferente del real, un espacio que pareciera ser más seguro, aislado, separado y diverso (con todas las críticas que estas características pudieran suscitar), e incluso se habla de que en Internet se puede representar una persona diferente de sí misma, pertenecer a una comunidad global, etc. Sin embargo, el que pensemos a Internet como un espacio alternativo no quiere decir que sea ni autónomo ni necesariamente independiente; por el contrario, de acuerdo con Mitra y Schartz, “el comportamiento en la realidad puede ser influenciado por el discurso encontrado en lo ciber, y es la suma de los comportamientos y los discursos lo que necesita estudiarse de manera conjunta cuando se mira al espacio cibernético” (en línea). Éste es un punto de ruptura muy importante con algunos de los trabajos primarios sobre la CMC, que también otros autores señalan (cfr. Miller y Slater, 2001), ya que se transforma la idea de que el ciberespacio es un espacio independiente y por lo tanto se estudia aislado, siguiendo con Mitra y Schartz (2001): “Examinar sólo lo virtual ofrece una mirada parcial de un fenómeno que está actualmente llevándose a cabo dentro del espacio cibernético construido en sí mismo por la intersección de lo real con lo virtual.” (en línea). En realidad no se ha podido establecer un marco teórico de análisis de dichos fenómenos y se ha caído en la trampa de utilizar conceptos construidos para otros fines y tratar de entender con ellos nuevos fenómenos. Nuevamente Echeverría (2000) señala que

Carecemos de formación para movernos e intervenir en los escenarios virtuales.
Hemos sido educados para expresarnos plausiblemente en los escenarios del primer y

segundo entorno, pero ignoramos casi todo sobre la estructura del espacio telemático, ya que estamos acostumbrados a pensarlo como un espacio informacional y no como un espacio de acción (p. 117).

Ahora, si aceptamos la idea de que el espacio y el ciberespacio son dos mundos que pueden ser distintos, aunque sólo sea para ponerla a prueba, ¿cómo es la separación entre estos dos “mundos”? ¿existe interdependencia?, ¿son paralelos?, ¿se afectan? Graham (1999), al hablar del concepto de comunidad virtual, señala que ésta:

Puede ser considerada como un modo distinto de existencia que no es simplemente un juego, sino un mundo propio, en el que es posible lograr y perder un número importante aunque limitado de cosas. Si ahora añadimos que Internet está en una etapa muy temprana de desarrollo, existen razones para pensar que el futuro del ciberespacio aportará novedades metafísicas y que la realidad virtual interpretada a través de la comunidad virtual es, de algún modo, un mundo nuevo a cuyas puertas estamos llegando (p. 161).

Es decir, y aquí coincido con el autor, se han tratado de establecer símiles entre situaciones de la vida real y situaciones en el ciberespacio que han dado lugar a discusiones sobre su correcta aplicación, conceptos como: comunidad virtual, comunicación masiva, realidad virtual, que son términos que se han desarrollado en ámbitos diferentes y luego han sido usados para establecer analogías que después han sido duramente criticadas. Sin embargo, me parece que la concepción de Graham sobre una realidad diferente de la que vivimos cotidianamente puede ser útil. No es que el ciberespacio no tenga referentes constantes y totales en la vida real, no es que las personas dejen de ser reales cuando entran a este espacio, no es que no haya conexión alguna, la propuesta es que se trata de un mundo paralelo que se alimenta del mundo real, pero que a su vez lo retroalimenta, y que sin embargo puede experimentarse separado en algunas ocasiones. Como dice Maldonado (1999):

Ver presupone saber, la experiencia de percibir un objeto (y aprehender o no su significación) está disolublemente vinculada con la experiencia tenida (o no tenida) antes con ese objeto. Pero las cosas se complican cuando se trata de percibir un objeto desconocido que no ha sido *presentado* antes, sino que está *representado*. En este caso es decisiva la familiaridad que tenga el observador con el uso del medio en

representación, porque cuando esa familiaridad es escasa o falta en absoluto las cosas pueden complicarse. (p. 40)

Entonces, siguiendo esta reflexión, podríamos hablar de dos mundos (que podríamos llamar real y virtual) que conviven con diferentes percepciones y apropiaciones por parte de las personas. Es decir, nosotros tenemos asumido cognitivamente nuestro referente de lo real, lo tangible, lo que los sentidos nos dicen que existe. Esta realidad puede ser mediada e incluso creada. Luhmann (2000), hablando del entretenimiento en los medios masivos, dice:

En lugar de ello el corte que se produce en la realidad y mediante el cual se constituye un segundo mundo se lleva a cabo mediante una marca acústica u óptica: como libro, como pantalla, como secuencia de un ruido que, en este sentido, se percibe como “tono”. Este espacio exterior hace surgir un mundo libre en el cual se inserta la propia realidad ficticia: un mundo – y no únicamente, como en los juegos sociales, una secuencia social de comportamiento coordinado. (p. 77)

Y continúa diciendo: “El entretenimiento hace surgir objetos reales autoproducidos; por así decir, objetos duplicados que posibilitan el cruce de las fronteras entre la realidad real y la realidad ficticia”. (p. 77). Él mismo, en este análisis, señala que el teatro renacentista ya lograba esta “recreación entre la alucinación y lo visible, entre el conocimiento y el desconocimiento, entre una presentación conducida por motivos visibles y, al mismo tiempo, por la sospecha generalizada de la autenticidad de dicha motivación” (p. 81). Esto con referencia al entretenimiento; quizá es más clara la realidad en el formato de noticias, por ejemplo. Así, si algo aparece en televisión en realidad existe (aunque esta mediación tiene cada vez más referentes simbólicos no reales) y aunque no exista en la realidad (en el caso del entretenimiento), existe como símbolo o como ficción (la teoría literaria sobre la ficción es muy interesante en este punto). Ahora bien, el mundo del ciberespacio plantea una trampa para la forma en la que percibimos el mundo, ya que no es una copia de éste, ni siquiera una referencia (aunque también lo pueda ser en algunas ocasiones), sino una construcción independiente de un mundo (o muchos mundos) posibles, pero que a la vez no son ficción necesariamente. La vida en el ciberespacio no aspira a ser tan buena (o mala) como la cotidiana; se trata simplemente de una forma de vivencia, con una nueva mediación, un nuevo instrumento y un nuevo insumo. Por ello, me parece que se ha

cometido un error (más por la premura de establecer símiles, o por la intención de explicar de alguna forma el fenómeno, que por un análisis erróneo) al nombrar, o tratar de hacerlo, al Internet con conceptos creados para otros fines (y que incluso, como en el caso de “comunidad”, siguen estando en discusión porque por ejemplo: para el uso de este concepto en antropología hay dos elementos claves para su estudio: el territorio y la historia, y estos presentan dificultades al estudiarlos en Internet). En un trabajo anterior (Gómez, 2002) proponía el concepto de “extensión virtual de la comunidad” en vez de comunidad virtual. Me parece que también estaba equivocado porque no tomaba en cuenta la posibilidad del Internet de ser un espacio con sus propias dinámicas independientes de la cotidianeidad de los usuarios y que, si bien sí puede ser una extensión solamente, puede representar un mundo totalmente independiente, por ejemplo en los *MUD's*⁷. Tendríamos así dos objetos de conocimiento: por un lado la relación real de las personas con un medio como es la computadora conectada a una red tecnológica, es decir Internet como artefacto cultural y por otro las relaciones que se dan en el ciberespacio con independencia de las condiciones en las que se da la conexión⁸, es decir Internet como cultura (cfr. Hine 2000).

Del Mundo al Hiper mundo, y del Ciberespacio al Hiperespacio.

Ahora bien, el problema tal como lo percibo es precisamente ese, la ruptura que ha habido en los estudios sobre la CMC pensar en dos espacios, en dos mundos separados, el de lo real y el de lo virtual. Dada esta discusión, que me parece vital para el estudio y entendimiento del Internet, especialmente de la CMC y su verdadero impacto social, propongo el concepto de Hiperespacio para buscar entender la relación entre lo virtual y lo real. Este concepto busca englobar, de manera analítica y holística, por un lado la percepción de lo real, por otro de lo ciber y, lo más importante, la suma de ambos. Es decir, el concepto se propone como una categoría de análisis (diferente del estudio únicamente de lo que sucede dentro de la red o fuera de ella) en donde el énfasis se da en la relación que establecen los sujetos con los dispositivos tecnológicos y los espacios simbólicos que la comunicación mediante estos se genera, pero sobre todo el impacto que tienen esta conjunción de espacios en el sujeto. Además, se plantea como un vehículo para tratar de

⁷ Sistemas basados en texto y programación en los que se crean “mundos virtuales”.

⁸ Con ello me refiero a tomar en cuenta la actuación del sujeto en el terreno virtual, independientemente del lugar desde donde se conecte, del equipo que utilice para ello y las condiciones en las que lo haga.

entender la complejidad de una tecnología que es (o puede ser) a la vez tecnología, espacio virtual (y extensión del real), símbolo, laboratorio social, etc. Autores como Mitra y Schartz (2001) ya habían avanzado en esta dirección al hablar de “espacios cibernéticos”, que “deben ser entendidos como un sistema en su totalidad que puede tener un fuerte componente real y ciber donde ninguno merece ser privilegiado pero ambos necesitan ser examinados juntos para entender cómo operan los espacios combinados” (Mitra y Schartz 2001, en línea). La cuestión se complejiza, porque dentro de este hiperespacio los mundos que lo componen pueden tener concepciones no sólo distintas espacialmente sino también temporalmente, y no sólo como percepciones sino como acciones en sí mismas (cómo lo ven los usuarios y cómo lo estudiamos los investigadores). De ahí, la necesidad de estudiar las transformaciones físicas de los espacios, los tiempos y las percepciones que sobre la realidad tienen los usuarios de Internet y su desenvolvimiento en el ciberespacio. Pero más aún, la convergencia de estos dos puntos y sus diversas relaciones. Nuevamente los autores apuntan: “La buena vida ya no está sólo en lo real, o sólo en lo virtual, sino en la congruencia de los dos, donde uno parece alimentarse dentro del otro, transformando a ambos, y creando el espacio cibernético que se convierte en la síntesis de ambos” (Mitra y Schartz 2001, en línea).

Dos conceptos pueden ser una buena base para el estudio del hiperespacio. Por un lado está el de “domesticación”, que se refiere al proceso de cómo la tecnología se incorpora a la cotidianeidad y va transformando los hábitos y los espacios. Y por otro, está el de la “virtualización” del hogar (o del espacio de conexión, que en países latinoamericanos sigue siendo mayor en los centros de cómputo de las escuelas o en cibercafés que en los hogares), esto es, que ya el espacio físico se ve superado por las actividades que se realizan frente a una computadora y que van adquiriendo dinámicas propias con relación al espacio (2002). Bakardjieva (2002), siguiendo los trabajos de Silverstone, Hirsch y Morley (1992), habla de la micro-regulación del Internet en el espacio doméstico:

Esta regulación tiene que ver con tomar decisiones acerca de temas como el lugar, el acceso, las preferencias, las actividades prohibidas y no recomendadas en, y, a través del Internet y la asignación de recursos, incluidos tiempo, espacio, dinero, atención etc. (en prensa).

Esto genera preguntas sobre la forma en que las nuevas tecnologías transforman el entorno cotidiano, y por otro lado, de cómo transformamos la sensación espacial cuando estamos conectados, por ejemplo, al sitio Web del *Louvre* en Francia haciendo un recorrido virtual por el museo que está a miles de kilómetros de distancia, o cuando recibimos un correo íntimo de algún familiar o amigo en Estados Unidos o hacemos una compra en una tienda europea. Esta doble vía, de domesticación de lo tecnológico y de virtualización de lo espacial, genera una relación estrecha entre ambas y una interiorización de dicha dualidad en una forma cognitiva. Por ello, el concepto de Hiperespacio puede resultar útil no sólo para hablar de Internet y su impacto en las relaciones sociales y personales, sino para estudiar dicho impacto desde un acercamiento más claro y preciso, ya que combina, de forma holística, tanto la realidad que vive la persona como la llamada realidad virtual, que también es experimentada. Pero sobre todo, el flujo que, entre ambas, tiene una forma específica de apropiación por parte de los usuarios y usuarias.

El tiempo también es otro factor interesante en este hiperespacio y digno de considerarse en relación al Internet, ya que al ser posible que sea un medio sincrónico o asincrónico, esto transforma nuestras concepciones sobre la realidad. Nuevamente, Castells (2001) apunta que:

El tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse para interactuar mutuamente en el mismo mensaje. El espacio de los flujos y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia: la cultura de la virtualidad real, donde el hacer crear acaba creando el hacer (p. 452)

Esta cita me parece que concretiza y apuntala el sentido del concepto de Hiperespacio, ya que le da al ciberespacio una existencia en sí mismo, sin que esto signifique que dicha existencia sea separada de la realidad. Le da una certificación (para estar a tono con el lenguaje empresarial que caracteriza la modernidad), la posibilidad de coexistir con la realidad (o las realidades) dándole un carácter simbólico y sin perder de vista la relación con la otra realidad. Por ello, se establece la necesidad de pensar sobre nuestra concepción del mundo y de la realidad con una mirada más compleja, y con ello poder establecer un nuevo marco organizador de nuestro entendimiento sobre ésta (y de paso para poder

estudiar el Internet sin caer en el error de creer que éste es una “copia” del mundo real y palpable), en donde el concepto de Hiperespacio podría funcionar como este marco organizador.

Ahora bien, existen voces menos optimistas en torno a esta mediatización de la realidad: Nora (1995) habla de que el ciberespacio “se ha convertido así en espejo deformante de la vida real, el LSD de los años 90” (p. 69), Por su parte Subirats menciona que:

las formas de percepción de la realidad y de interacción comunicativa mediadas por los sistemas de comunicación e información electrónica señalan en una dimensión nueva y diferente. No solamente se trata del empobrecimiento de la experiencia humana o de la desrealización del sujeto. Se trata también de su sustitución por las técnicas y estética de producción de la realidad (2001, p. 14)

En general me parece que la percepción de muchas personas en torno a la Comunicación Mediada por Computadora se funde con un mar de información sobre lo que son y representan las nuevas tecnologías, sobre todo si no son estudiosos del tema. Nuevamente nos encontramos con el problema de las terminologías y la forma en la que se difunden éstas; por ejemplo, Maldonado (1999), al hablar de “Realidad Virtual”, dice que:

Las realidades virtuales deshacen nuestro vínculo con el mundo de las cosas y de los cuerpos, disminuyen cada vez más nuestras posibilidades de experiencia con el universo físico. No podemos sin embargo olvidar que estas construcciones icónicas se elaboran sobre la base de nuestra experiencia pasada y presente con este mundo y con este universo (p.76)

En ese sentido él establece la relación entre la experiencia del mundo y la vivencia de éste nuevo, pero su análisis se centra en la Realidad Virtual gráfica, de inmersión, no sobre la realidad virtual que representa el ciberespacio. En este sentido, es importante la distinción, porque en la realidad virtual no se establece otro mundo, sino que se suplanta el que vivimos por uno generado en la computadora, de manera que el hiperespacio no se enriquece ni se incrementa como sucede con el ciberespacio, sino que sólo se simula un nuevo espacio real.

Me parece importante la reflexión sobre el Internet y la noción del espacio que éste genera para futuros marcos teóricos en el estudio del Internet y la CMC. Pienso que precisamente esta delimitación podría ser de utilidad al tratar de entender la forma en que las personas

utilizan, se apropian y le dan sentido a estas nuevas herramientas tecnológicas que son a la vez simbólicas y sociales.

Por un lado, tenemos entonces que se puede estudiar la transformación que viven los espacios físicos por el uso de las nuevas tecnologías, especialmente las computadoras y el Internet. Por otro, tenemos la relación que existe entre las personas que utilizan al Internet y la virtualidad, la manera en la que interactúan físicamente con el espacio virtual. Podemos estudiar también, únicamente, las dinámicas sociales dentro de la virtualidad y la forma en la que se dan estas. Sin embargo, para que un análisis quede completo y aspire a ser un acercamiento más complejo y holístico tienen que tomarse en cuenta todas estas relaciones. Por ello, introduzco el concepto de hiperespacio como marco organizador de esta reflexión y propongo que es precisamente en este hiperespacio en donde se vive la cognición sobre lo social; por lo tanto, en las investigaciones sobre la CMC no se debe dar una importancia mayor a lo virtual (ciberespacio) o bien a lo real, sino justamente a la relación entre ambos y a la vivencia conjunta por parte de los usuarios y usuarias. Esta propuesta teórica surge de algunos años de trabajo empírico y pretende ser una aportación a la discusión sobre el Impacto social del Internet.

De esta manera y como un punto de partida para probar la relación entre los conceptos de espacio, ciberespacio e hiperespacio, este proyecto intenta desarrollar un análisis sobre la relación mediada por computadora o cibersexo con base en dicho concepto. No es que sea el único, no es que sea el más importante o representativo, pero sí uno muy claro en la búsqueda de esta tangente entre ambos espacios: el real y el virtual, esperando con ello probar el concepto de hiperespacio. Pensemos en que lo que sucede en el ciberespacio (la conexión a Internet, a un servidor, un chat etc.) por un lado está generado en espacios diferentes (los lugares donde están los diferentes usuarios con sus computadoras) y, sin embargo, la transformación de las sensaciones físicas reales está generada dentro de ese (ciber)espacio. Es decir, es un constante fluir de un espacio real a uno virtual y de regreso. Es la conexión de dos mentes en un espacio (simbólico) que retorna esa interacción (también simbólica) en forma de sensaciones físicas reales (excitación) e incluso tangibles (masturbación). Como dice Echeverría (2000), citando a Quéau, “lo virtual es muy real, puesto que permite actuar sobre la realidad” (p. 138). Estas cuestiones son las que guiarán la segunda parte de este texto en donde se revisarán a fondo.

Capítulo II

Tecnología, Sexualidad y Sociedad.

Sexualidad, una reflexión sociológica.

Parece innegable, y más desde finales del siglo XIX con las obras de Freud, que el sexo y la sexualidad son parte profunda e inherente a lo humano y por extensión a lo social. Si bien esta relación sigue estando en una continua discusión, lo que parece claro es que lo sexual juega un papel preponderante en la construcción social de relaciones. Y aunque la cultura determine un poco la sexualidad, me parece, siguiendo a autores como Fromm, Freud y Baudrillard, que lo sexual también determina un poco lo cultural y por tanto lo social. No quisiera entrar en discusiones sobre el papel de la sexualidad en el desarrollo psicológico o del individuo en relación con otros individuos, sólo quisiera apuntar el hecho de que ésta es parte fundamental de lo que nos conforma como personas y por ello como sociedad, en el entendido de Giddens: “Las funciones sexuales son un rasgo maleable de la identidad personal, un punto de primera conexión entre el cuerpo, la auto-identidad y las normas sociales” (2000, p. 25). Y sin embargo, existe una doble relación entre la estructura social más amplia y la identidad individual. El mismo autor habla de que “la sexualidad es un constructo social, que opera en campos de poder, y no meramente un abanico de impulsos biológicos que o se liberan o no se liberan” (p. 31). Esta distinción es importante porque nos habla de la libertad con la que dichos impulsos pueden llevarse a cabo o no en distintas sociedades (religiones, pueblos, grupos etc.). A través de la historia, la sexualidad ha sido permitida, atacada, exaltada, reprimida, tolerada, sublimada y todas las “adas” que se puedan decir. Me parece que es partir de los años 70 que se inicia una verdadera transformación de la concepción social de lo sexual, convirtiéndose la sexualidad en un estandarte de libertad y el placer en un derecho social. Sin duda son los movimientos feministas y gays-lésbicos, que han logrado consolidarse de esos años para acá, los que dieron el impulso decisivo para que se haya logrado una reformulación social al respecto. Actualmente la sexualidad ha dejado de ser sólo el vehículo de la reproducción para instaurarse como una manifestación de placer. En este momento, en las sociedades desarrolladas podemos hablar de que existe una búsqueda abierta del placer y de que se ha

logrado (por lo menos en teoría) una equidad en ello entre hombres y mujeres; como dice Giddens

La emancipación sexual, creo, puede ser el medio de lograr una reorganización emocional de amplio espectro de la vida social. El significado concreto de emancipación en este contexto no es, sin embargo, como los radical-sexuales proponían, un conjunto sustantivo de cualidades psíquicas o formas de conducta. Es entendido más efectivamente de forma procedimental, como la posibilidad de la *democratización radical* de la vida de las personas. Quien dice emancipación sexual, a mi entender, dice democracia sexual. No sólo es la sexualidad que está en juego. La democratización de la vida personal se extiende también, de manera fundamental, a las relaciones de amistad, y nuclearmente, a las relaciones con padres, hijos y otros parientes. (p. 165).

Existe de este modo un segundo fenómeno en la actualidad que también representa una transformación en la relación de la sexualidad con lo social y es el hecho de que ésta, en específico la relación sexual había estado reservada al ámbito de lo íntimo, de lo personal, incluso de lo oculto, y en cambio ahora vemos cómo en las sociedades occidentales modernas la sexualidad (y el sexo) es cada vez más del orden público. Esto es fácil de comprobar en los medios (especialmente la publicidad, sin hablar de la oferta mediática pornográfica), y si bien siempre ha existido, está cada vez más difundido y propagado en espacios antes impensables (supermercados familiares, kioscos y tiendas populares). Por otro lado, destaca la proliferación de giros comerciales de índole sexual (sex-shops, tabledances, bares gay, cines porno, etc.) que, a diferencia de los tradicionales burdeles, son cada vez más recorridos por mujeres, parejas e incluso por personas en busca de regalos para amigos y amigas. La sexualidad ha pasado de estar en la esfera de lo privado a convertirse en parte de la esfera de lo público. Estos dos elementos, que el placer se haya democratizado y extendido sobre el sexo como reproducción y que sea cada vez menos algo “íntimo”, han dado pie a que la sexualidad pueda ser la base para pensar lo social. En ese sentido, es interesante el estudio del Internet como un nuevo elemento en esta ecología de lo sexo-social, siendo las relaciones sexuales mediadas por computadora no sólo un terreno de experimentación de acciones sexuales, sino de acciones sobre lo sexual y por ende de lo social (algunos ejemplos son las campañas mundiales en contra de la ablación, la

recolección de firmas para protestar contra la discriminación sexual, etc.). Ya se ha hablado de que el Internet no es ajeno a las condiciones prevalecientes en las diferentes sociedades donde se sitúa, y por ello puede ser un vehículo de liberación de energías reprimidas (en sociedades donde la sexualidad sigue siendo tabú). Así es notorio el número de lesbianas y homosexuales que están conectados en red (y a la red), no sólo para intercambiar contenidos sexuales, planear encuentros y tener cibersexo, sino como un ejercicio liberador y auto-afirmativo, como lo dice una mujer en el perfil que la describe: “Descubrí el amor con otras mujeres un par de años atrás. Ya no me gusta el sexo con hombres (lo siento chicos, no me traten de contactar, serán ignorados). Me encanta intercambiar fotos y charlar con otras mujeres”. Por ello, y ante la posibilidad de enfrentar el rechazo o la marginación, la red se establece como un espacio liberador, como centro de experimentación o como un medio de autoafirmación y combate, tema acerca del cual ahondaré más adelante.

Al convertirse en un terreno donde convergen personas con diferentes posiciones, que provienen de diferentes culturas, que tienen diversas formas de apropiarse del sexo y que ponen en juego dichas formas, el Internet se erige como un espacio donde se pone en juego lo sexual, donde se retan los sentidos, las formas, el lenguaje, pero también donde se recrea lo social. Aunque se basa en las relaciones sexuales, en la masturbación personal y en la imaginación sexual, el cibersexo las sobrepasa como prácticas sexuales y exige su reconocimiento como una forma nueva: integradora algunas veces, multiplicadora en otras, limitada en muchas, pero con su propia estructura, forma y desarrollo. En el próximo capítulo se revisará esta afirmación en detalle.

Sexualidad y Tecnología

La relación entre tecnología y el uso sexual que se le da ha sido expuesta en innumerables películas, recuerdo por ejemplo el “Orgasmatrón” de Woody Allen en “El Dormilón”, los cascos que utilizan Sandra Bullock y Stallone para tener sexo en “El Demoleedor”, la realidad virtual de “Días extraños”, los sexy cyborgs de “Blade Runner” y el gigoló de “Inteligencia Artificial”, eso sin contar que existe una especie de relación entre las máquinas y la sexualidad, quizá el ejemplo más obvio y actual sea la máquina de la tercera parte de “Terminator”. En su libro “El Eros Electrónico: Cuerpos y deseo en la era postindustrial” Claudia Springer analiza la presencia de dicha relación en diversas películas de manera

muy profunda e interesante. Baudrillard (2002) habla de que la tecnología ha logrado dos rupturas fundamentales: por un lado, el separar la sexualidad de la reproducción gracias a los métodos del control de la natalidad y, por el otro, separar la reproducción de su origen sexual con las técnicas de inseminación artificial y de clonación (muy al estilo de “Un Mundo Feliz” de Huxley). Esta distinción es fundamental para entender la forma en que la sexualidad se está conformando como una cuestión ya no sólo física, emocional y afectiva, sino cada vez más tecnocultural, comunicativa y mediada, lo cual tampoco es nuevo necesariamente y no sólo ocurre en el terreno de la sexualidad. Arnold (2002), por su parte, propone en su texto que hace mucho que dejamos de ser físicos para volvernos simbólicos. Andrés de Luna (1997), quizá una de las personas que desde México más ha entendido la sexualidad como una parte de la expresión de lo llamado humano, cuenta que existe un programa de televisión en una emisora local de Nueva York en donde una mujer recibe llamadas del público (que por supuesto tiene que desembolsar una cantidad considerable por minuto), y actúa en vivo lo que la audiencia le va diciendo, ello, claro está, relacionado con el sexo, un programa que propone una especie de voyeurismo interactivo. El Internet está repleto de este tipo de espacios.

Van Der Leun (1996) habla de que siempre ha habido en la historia una relación estrecha entre la tecnología y el uso sexual que se le da a ésta, en lo que coincide con Rheingold (1995), Levine (1998) y Schneider y Weiss (2001). Tsang (2000), en la misma tónica, señala que “conforme la humanidad crea nuevas invenciones, las personas encuentran formas de erotizar la nueva tecnología” (p. 432) y Yeyha (2001) apunta:

Como sabemos, desde la invención de la imprenta la representación de la sexualidad y la promesa de nuevos medios de estímulo erótico han sido motores importantes del consumo y la invención tecnológica. La penetración social de los medios de comunicación masiva, como la imprenta, el cine, la televisión, la videocasetera y el Internet, se vio favorecida en su momento por las posibilidades pornográficas que éstos ofrecían. (p. 104)

Sin embargo, parece que esta búsqueda va más allá de la tecnología disponible, como dice Miranda (1994): (Existen) “dos aspectos inherentes al ser humano, su aspiración al placer erótico y la diversidad de formas en que éste puede manifestarse” (pág. 508); y sin duda la tecnología aporta una fuente constante de elementos que ayuda a dichas manifestaciones.

Una prueba del incremento en la oferta que involucra contenidos sexuales y tecnologías es que, en últimos tiempos, ha habido una importante movilidad social para frenar la expansión del uso sexual de las nuevas tecnologías de comunicación, mientras que la oferta crece a diario (desde CD-ROMs pornos hasta sitios con videos, fotos, animaciones y demás herramientas sexo-tecnológicas). Sin entrar en una taxonomía exhaustiva sobre las herramientas tecnológico-sexuales de última generación, sí podemos decir que la tendencia es a “recrear”, con todos los sentidos posibles, el intercambio sexual. Hasta el momento los dildos, los vibradores, las válvulas succionadoras y demás “referentes” de la genitalidad, tanto masculina como femenina, y que se pueden manejar a distancia conectados a Internet, son los aditamentos más desarrollados. La idea es evidente: llegar a prescindir del cuerpo y lograr tener una sexualidad “orgánica” con una pareja tecnológica, es decir, una relación sexual con un (o una) cyborg (cfr. Yeyha 2001). Pero más allá de que pueda haber un mercado para estos aditamentos, que seguramente lo habrá y muy extenso, lo interesante es la forma en la que por un lado el mercado determina la relación de lo cultural con lo sexual, pero por otro, la forma en la que las personas van integrando las nuevas tecnologías a su relación con lo sexual, lo íntimo, la esfera pública y privada.

Sexo en Internet: Un mapa básico.

Aunque en este texto utilizo el concepto de cibersexo como sinónimo de una relación sexual mediada por computadora, en realidad el concepto se utiliza en un sentido más amplio a todas las acciones que relacionen computadoras y sexualidad. En ese sentido cibersexo también sería ver películas, imágenes, videos o leer textos al respecto que estuvieran en la red o en un CD-ROM, etc. Esta distinción surge a partir de que mi interés era la comunicación entre dos o más personas como expresión simbólica (y real) de una manifestación sexual. Me parece adecuada esta distinción, porque si bien el Internet tiene una gama inmensa de posibilidades para aquellas personas que buscan contenidos pornográficos, la mayoría de estos servicios son comerciales, es decir, tienen una cuota para suscriptores o cuotas por uso de recursos dentro de las páginas de Internet. Este trabajo no toma en cuenta dichas manifestaciones, como lo dejo claro en la segunda parte de este texto. Sin embargo, me parece necesario establecer un pequeño análisis sobre dichos contenidos para dejar clara mi posición dentro de este trabajo.

Baudrillard (1998) dice que:

El único fantasma en juego en el porno, si es que hay uno, no es el del sexo, sino el de lo real, y su absorción, absorción en otra cosa distinta a lo real, en lo hiperreal. El voyeurismo del porno no es un voyeurismo sexual, sino un voyeurismo de la representación y de su pérdida, un vértigo de pérdida de la escena y la irrupción de lo obsceno (p. 33-34)

Este “llevar lo real al extremo” viene de una larga tradición de las sociedades como consumidoras de pornografía. En este sentido, Internet sí ofrece un espectro amplísimo de posibilidades, recursos y sitios donde las personas consumidoras de pornografía pueden regodearse con la oferta. Giddens (2000) dice lo siguiente:

Una civilización adicta al sexo es una sociedad en la que la muerte ha perdido significado. La política de la vida implica en este punto una renovación de la espiritualidad. Desde este punto de vista, la sexualidad no es la antítesis de la civilización dedicada al crecimiento económico y al control técnico, sino la encarnación de su fracaso (p. 183).

Y Baudrillard (1998) acaba dejándolo claro:

Nos revolcamos en esta liberalización que no es sino el proceso creciente de la obscenidad. Todo lo que está escondido, y goza aún de lo prohibido, será desterrado, devuelto a la palabra y a la evidencia. Lo real crece, lo real se ensancha, un día todo el universo será real, y cuando lo real sea universal, será la muerte (p. 36-37).

Desde estos puntos de vista, la pornografía sería el desencantamiento de lo social. En realidad, a mí me parece que la pornografía está inserta más en la estructura económica actual (genera millones de dólares anuales en todo el mundo) y que funciona como una máquina de hacer dinero. La sociedad no parece ser muy diferente en este sentido que la de otras épocas, y sigue en la búsqueda del placer a través de lo económico (no por nada a la prostitución se le llama el “oficio más viejo del mundo”). Ahora, si bien las posiciones teóricas (y prácticas) sobre la pornografía son diversas (incluso en una sola corriente de pensamiento como el feminismo), no pretendo profundizar en ellas, pero sí decir que como persona estoy absolutamente en contra de manifestaciones sexuales que atenten contra la dignidad de las personas y, aunque mi posición intenta ser objetiva en términos reflexivos, lo que considero como una sexualidad “válida” es aquella que, sin atentar contra la

integridad individual, es aceptada por las partes, más allá de cualquier manifestación particular que ésta pueda tener. Es sólo que es muy notorio en la agenda sobre el Internet la relación que se establece entre pornografía y la Red. Definitivamente me parece que las personas que hablan de la Red se sitúan únicamente en la WWW. Sin embargo, creo que el Internet tiene muchos rincones más.

Ahora, si bien el Internet más cercano a los usuarios y usuarias, en especial el correo electrónico, puede llegar a convertirse en un mero catálogo de mensajes pornográficos (con todos los recursos multimedia de éstos) que provienen de empresas dedicadas al ramo, en realidad muchos de los mensajes que recibimos con este tipo de contenidos han sido enviados por personas conocidas: amigos, familiares, compañeros, etc. Esto nos da para reflexionar sobre la clase de sociedad en la que estamos insertos. Si los albueros son una especie de catarsis sociolingüística en México, el cibersexo sería como la versión moderna de los desahogos sexuales de las sociedades reprimidas y la potenciación de estas pulsiones en las sociedades abiertas, aunque en realidad me parece que la mezcla de diferentes culturas y conceptos morales en el ciberespacio podría ser un caldo de cultivo interesante para una nueva revolución sexual. Otro de los pensamientos comunes en torno a la pornografía en Internet es que los hombres son los únicos que participan de ello. Sin embargo, las mujeres también contribuyen a esta dinámica no sólo como observadoras sino como personas proactivas y hasta como empresarias (uno de los casos más famosos es el del “Bagdad”, un centro de recreación sexual en Barcelona que ahora tiene su sitio en Internet y cuya dueña es una mujer). Nuevamente resulta pertinente preguntarse si la sociedad no encuentra en este medio una forma de desahogo que no puede tener por la moral existente (en otros países, en los centros de cómputo de las universidades se puede ver sin mayor problema a estudiantes viendo imágenes pornográficas sin que nadie se escandalice por ello) aunque no tengo elementos para contestar esta cuestión, si creo que en sociedades con mayor represión social en torno a la sexualidad, el Internet puede representar una opción de vivir la sexualidad de forma “clandestina” y en otras en donde la sexualidad es vista con mayor naturalidad, el Internet se suma a la oferta ya existente de contenidos y medios para lograr intercambios sexuales.

Ahora bien, muchas personas parecen creen o tienen la idea de que los que utilizan Internet lo hacen en su mayoría en busca de contenidos sexuales, esta afirmación me parece que

podría ser un poco exagerada, porque aunque la mayoría de los informantes hablan de que utilizan regularmente el Internet, ya sea para intercambiar contenidos sexuales o para tener encuentros, muchas veces lo utilizan en diversiones no sexuales, o para trabajar y estudiar. Y mas allá de afirmaciones de este tipo, y quizá dejando de lado el hecho de que efectivamente hay una cantidad muy importante de contenidos pornográficos en la red, habría que matizar y establecer la diferencia entre el objeto de estudio que propongo y el uso de estos servicios (en el entendido de la pornografía como negocio). Como dice Nora (1995), de manera quizá muy idealista, “el ciberespacio no es una congregación de pervertidos ni de maniáticos. El romanticismo y el amor cortés también tienen su lugar” (p. 71). Quizá no sean los extremos los que me interesan en especial, sino la forma en que las personas utilizan la red para tener encuentros sexuales mediados por computadora, no pagados, no como un servicio, sino como una forma más de sexualidad. Por eso me parece una distinción importante el hecho de “consumir” (o incluso emitir) pornografía en Internet, o en cualquier medio, y la relación íntima que pueden tener dos personas con un medio como Internet. Si bien es cierto que un gran número de personas que tienen y buscan cibersexo son las mismas que consumen y ven pornografía, me parece que son dos cosas que cognitivamente se entienden diferente y se perciben diferente. Por ejemplo, es muy común que las personas que tienen cibersexo utilicen elementos icónicos y visuales para estimularse mientras interactúan con otras personas, comportamiento que se da especialmente en los hombres (en lo que coinciden varios informantes), aunque las mujeres también lo tienen en cuenta; así, una entrevistada de 23 años señala que ella tiene fotos de varias mujeres y hombres que de vez en cuando ve para excitarse.

El Internet como objeto sexual

Una de las maneras para conocer el uso que se da al Internet es precisamente el de conocer la oferta existente y, para ello, las pistas que nos pueden dar los buscadores (o motores de búsqueda) son muy interesantes. Utilizando el Google, que es la nueva generación de buscadores y uno de los más avanzados, realicé la búsqueda de una serie de conceptos y palabras claves para saber el número de menciones que éstos tienen en los sitios de Internet⁹. Esta búsqueda dio como resultado la siguiente tabla:

⁹ Dicha búsqueda se llevó a cabo el 18 de febrero de 2003.

Business (negocios)	145,000,000
Sex	124,000,000
Art	80,200,000
Computer (computadora)	74,900,000
Power (poder)	65,900,000
Money (dinero)	65,900,000
Love (amor)	65,700,000
Religion	1,020,000

Vemos que si bien el sexo tiene un número muy importante de menciones, dista mucho de la oferta dedicada a los sitios de negocios, aunque ya superó a la de la industria de la computación. Aunque valga el comentario de que no todos los sitios con referencia al sexo son necesariamente pornografía, y pueden ser desde consultorios médicos hasta trabajos académicos sobre el tema, a pesar de que, la mayoría sí tienen que ver con contenido sexual gráfico y explícito. Quise también hacer una búsqueda con palabras cuyo significado remita a los valores morales, siendo la religión (por mucho) la de menor número, mientras que sitios con palabras como poder, dinero, y amor están por debajo de los dedicados al sexo. En español, esta tendencia se repite, por ejemplo la palabra “amor” tiene 4,240,000 páginas mientras que la palabra “sexo” tiene 6,130,000 y ninguna de las palabras anteriores tiene más de un millón de páginas, dato que dejo a la libre interpretación del lector.

Definitivamente estos datos no tienen una representatividad estadística ni mucho menos, pero sí creo que son indicativos del uso que se da al Internet (pensemos que a diferencia de los contenidos de otros medios, en el Internet, los contenidos que se presentan son de alguna forma representativos de los intereses de los usuarios). Por otro lado, son conceptos aislados que no significan necesariamente algo en sí mismos. Sin embargo, considero interesante el saber que, si bien el Internet ha desarrollado en muchos de sus nodos puertos donde los usuarios puedan tener desahogos físicos o emocionales relacionados con cuestiones sexuales, es el comercio el que sigue teniendo la batuta de lo que sucede en su interior (de hecho la mayoría de los sitios sexuales son comerciales).

Ahora bien, más que establecer un análisis minucioso de los diversos ámbitos sexuales de las nuevas tecnologías o del Internet, mi interés radica en conocer las formas en que las

personas comunes y corrientes utilizan al Internet para desarrollar actividades psico y socio sexuales y de qué forma se dan estos usos en los sistemas de Comunicación Mediada por Computadora (CMC). Sin embargo, considero importante como un marco de referencia el apuntar algunas de las situaciones que implican cuestiones sexuales en el uso del Internet.

Por un lado podríamos hablar de contenidos sexuales a los cuales se busca el acceso, sobre todo, páginas de Internet, servicios de video en demanda, o incluso audios. Un ejemplo que podría ser útil para ilustrar esto es un servicio de video por Internet en donde una presentadora da las noticias al mismo tiempo que se desnuda (las noticias son serias). Por otro lado tenemos aquellos mensajes con contenido sexual que no son necesariamente buscados, como correos electrónicos que nos son enviados, o resultados de búsquedas con propósitos distintos, y que, aunque pueden no ser vistos, sí es importante mencionarlos como parte del tráfico sexual de la red. Esta distinción es importante porque nos dice que, del flujo de información que se da cotidianamente a través de la red, una gran cantidad tiene una carga sexual; de esta manera, si bien hay personas a las que no les ha sucedido, una gran parte de la población que tiene correo electrónico ha recibido por lo menos alguna vez, un texto, una imagen, una fotografía o hasta un video con contenido sexual, ya sea de carácter erótico o simplemente irónico pero con contenido sexual. También aquellos que están suscritos a algún sistema de CMC han recibido alguna vez una invitación a visitar páginas con contenido sexual explícito. Todos los informantes coincidieron que existía un gran número de contenidos sexuales y que todos ellos habían recibido ya fuera invitaciones o archivos electrónicos.

Ahora bien, hablando específicamente de las llamadas comunidades virtuales, ya vimos que éstas se caracterizan por la capacidad de cohesión y agrupamiento de personas con intereses en común; de esta forma, se convierten en verdaderos nichos de intercambio de información en donde, basándose en elementos de unión, es muy fácil establecer lazos que desemboquen en diversos tipos de relaciones. El Internet se está posicionando como una opción muy recurrida para encontrar compañía amistosa, romántica, sexual, platónica o de cualquier tipo. Ya las historias de parejas que se han conocido de esta forma y que están casados (o que dejaron a sus esposas o esposos por alguien más) no son la novedad y cada vez son más las almas solitarias (y las no tanto) que encuentran en el Internet el medio idóneo para conocerse, enamorarse y por qué no, satisfacerse. El analizar las relaciones en

general que se dan vía Internet es un trabajo sumamente interesante y necesario. Sin embargo, este texto se centra únicamente en el plano de relaciones sexuales y no de otro tipo¹⁰ (que por supuesto muchas veces se mezclan; relaciones sexuales entre amigos, entre parejas románticas etc.). Algunos piensan que no hay sexo más seguro que el cibernético. Plant (1996) habla de esta visión y la describe de esta manera:

Sexo libre de contacto, sin secreciones en una zona de total autonomía. Un ambiente libre de los efectos secundarios y de las complicaciones de las cópulas reales; enfermedades transmitidas, concepciones y abortos, y la triste obligación de las necesidades emocionales. Un circuito cerrado, sellado del exterior, un espacio virtual para acceder a voluntad. (p.460)

Y sin embargo, ella critica esta visión argumentando que finalmente las personas se exponen igual que en una relación normal. Pero para sacar una conclusión debemos conocer en principio qué es exactamente y cuáles son las posibilidades del sexo virtual o también llamado “cibersexo”

¹⁰ Para leer algunos documentos interesantes sobre las relaciones mediadas por computadora ver: Wallace (2001)

Capítulo III

Identidad en las Comunidades Virtuales

Si ellos me preguntaren: ¿Cuál es su nombre?

¿Qué les responderé? y respondió Dios a Moisés:

“Yo soy el que soy”. Exodo 3.13.14

La construcción del ser “virtual”.

Para entender la forma en que las personas tienen relaciones sexuales mediadas por computadora o cibersexo es importante conocer la manera en que éstas se asumen y actúan en la red y para ello un concepto que es fundamental comprender es el de la identidad, sobre todo por el hecho de no contar con los elementos físicos que son tan importantes, tanto para la identidad como para la sexualidad. Veamos entonces una pequeña reflexión sobre la identidad para de ahí pensarla en relación con la sexualidad.

En concordancia con Turkle (1995), se puede decir que el mundo se ha convertido en algo mucho más amplio de lo que nuestras capacidades físicas pueden abarcar. El pertenecer a una época globalizada nos obliga a aprehender el mundo de forma distinta, tratando de poseerlo todo, tanto en forma real como simbólica. Por un lado las distancias ya no son tan enormes como solíamos percibir las, gracias a los adelantos y la cantidad de medios de transporte que tenemos a nuestro alcance. Por otro lado, la cantidad de información que nos conforma como seres simbólicos, culturales, sociales es inmensamente mayor que hace un siglo, y crece exponencialmente. No tenemos la oportunidad de vivir en distintos sitios simultáneamente, experimentar diferentes vidas y habitar diferentes épocas. Y sin embargo, a partir de los medios masivos, la información y las nuevas tecnologías de la comunicación podemos constituir lo que Lull llama Supercultura (en línea). En ese sentido, una de las características más apreciadas del Internet es precisamente la posibilidad de construir tantas identidades como nuestras posibilidades de utilización de recursos simbólicos alcancen y que formen parte de una sola identidad heterorreferencial. Y no sólo eso, sino que ésta sea creada y estructurada por los actores que participan en línea. Es decir, se abre el camino para dar una interpretación propia del mundo, desde todas las perspectivas que se quiera, y que dicha visión sea igual de válida que cualquier otra. Aquí es donde se diferencia el Internet de lo que ha logrado la imagen en este siglo, ya que ahora se puede ser no sólo receptor del mundo, sino participe en la construcción de uno más complejo. Con el uso de

la tecnología la imaginación humana ha encontrado un espacio propicio para construir lo que Jesús Galindo ha denominado mundos posibles. Quizá esta posibilidad no sea nueva. Desde el teatro griego, ésta era la intención: no sólo crear una representación del mundo, sino crear un mundo que además de real, sirviera de representación¹¹. Sin embargo, la posibilidad de construir una representación individual que sea compartida, aceptada y validada socialmente, más allá de los límites que impone la propia existencia física o social, encuentra un medio en nuestro tiempo y en los sistemas de Comunicación Mediada por Computadora (CMC) se desarrolla de una manera natural. Arnold (2002) dice que:

Nuestra “carne” original se ve desplazada y ocultada por la pantalla, para permitir al ser digital avanzar y expresarse por sí mismo a través del vidrio. El cuerpo original sigue sentado ahí, en la silla, detrás de la pantalla, pero *este* cuerpo, *esta* silla, *este* cuarto, y todo lo que contiene está sobrepasado (p.229)

Pero para entender los alcances de esta posibilidad, se hace necesario el análisis de la forma en la que las personas participan en este proceso, y para ello uno de los conceptos claves y básicos en la búsqueda es el de la conformación de la identidad, ya que ésta:

Juega un papel preponderante en las comunidades virtuales. En comunicación, que es la actividad primaria, saber la identidad de aquellos con quienes nos comunicamos es esencial para entender y evaluar la interacción. Pero en el mundo sin cuerpos de la comunidad virtual, la identidad es algo ambiguo. Muchas de las pistas básicas acerca de la personalidad y los roles sociales a los que estamos acostumbrados en la vida real están ausentes. (Donath, en línea)

¿Existe entonces una identidad en estas representaciones sociales? ¿Existen seres virtuales o son un simple juego de personas reales? ¿Puede haber una identidad en un ambiente puramente textual? Porque aunque el desarrollo tecnológico permita encontrar sistemas de CMC donde haya representaciones icónicas-gráficas, éstas son parte de un menú preestablecido. Incluso en los sistemas de mayor éxito actual como el ICQ, el MSN Messenger, o el Messenger de Yahoo, donde es común el uso de sonidos, íconos y el intercambio de fotografías, la base de la interacción sigue siendo textual (Wilbur, 2000, p. 46)

Notas:

¹¹ En algunas representaciones teatrales se asesinaban esclavos en el escenario o había coitos reales.

Uno de los puntos medulares de cualquier sistema de CMC es que, al no haber elementos sensoriales para la percepción tanto de uno mismo como de los otros, los actores involucrados son los “creadores” de un ser que puede representarlos, ocultarlos o modificarlos. Sobre todo con el uso de palabras, es decir, con base en textos.

En la vida real, comúnmente jugamos juegos de identidad, ayudados por nuestras ropas, nuestros apodosos y nuestro comportamiento. En contraste, los significados electrónicos dan la ilusión de que podemos tener ambos: ser nosotros mismos en la red y (o) jugar juegos de identidad (Benedickt, 1992)

En palabras de Baudrillard (1993), “no se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real y, en corto circuito, todas sus peripecias” (p. 11). Es decir, se entra en el terreno de la simulación, en el entendido de Paz (1995 p.46): “Simular es inventar o, mejor, aparentar y así eludir nuestra condición” Al entrar en contacto con un mundo que no pertenece a la realidad palpable, se entra en el terreno de la simulación, pero una simulación que es consciente. Al haber una cantidad de posibilidades inimaginable, el actor social se desprende de sí mismo y crea un ser cuyo único límite es la imaginación de su creador. “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir lo que no se tiene” (Baudrillard, 1993, p. 12), mientras que Virilio (1994) va más allá al decir que “las nuevas tecnologías están substituyendo una realidad virtual por una realidad actual”, es decir, que están substituyendo la realidad tal como la conocemos. Por ello, algunos autores señalan con tanto énfasis el carácter lúdico, seductor e igualitario de dichos sistemas. Rheingold (1995) subraya esta condición

Porque no podemos vernos no podemos formar prejuicios de otros antes de leer lo que tienen que decir; raza, género, edad, origen nacional y apariencia física no son aparentes a menos que alguna persona quiera hacer estas características públicas.

Por un lado la falta de elementos que conviertan a estos actores en personajes reales, con defectos y carencias, hace que puedan desarrollarse personalidades totalmente distintas a la real (p. 182).

Vemos entonces que la identidad se erige como un concepto medular para el estudio de los sistemas de CMC y de sus posibilidades, alcances y limitaciones. Diversos autores han

escrito sobre el proceso de conformación de la identidad. Giménez (1997), citando a Lapierre, dice que “el tópico de la identidad ha sido impulsado inicialmente a la atención de los estudiosos en Ciencias Sociales por la emergencia de los movimientos sociales que han tomado por pretexto la identidad de un grupo (étnico, regional, etc.) o de una categoría social (movimientos feministas, por ejemplo) para cuestionar una relación de dominación o reivindicar una autonomía” (p. 10). Siguiendo con este planteamiento, considero interesante revisar la identidad virtual como una categoría social. El mismo texto señala como característica de la identidad que “no es una esencia, un atributo o una propiedad intrínseca del sujeto, sino que tiene un carácter intersubjetivo y relacional” (p. 12). Es decir, la identidad es una construcción socialmente compartida, y debe ser “esencialmente distintiva, relativamente duradera y tiene que ser socialmente reconocida” (p. 2). Sin embargo, ¿cómo puede darse esta definición en los los sistemas de CMC? ¿Existen elementos posibles para cumplir estas características en este juego de máscaras y planos reales y virtuales?, en donde:

En contraste con los encuentros cara a cara, las redes computacionales nulifican nuestra existencia física. De alguna forma, ellas nos liberan de las inhibiciones creadas por nuestra identidad física. Somos más iguales en la red porque podemos ignorarla y crear un nuevo ser en el ciberespacio. (Bechar, 1996, en línea)

En este sentido, restringir la identidad a un conjunto de caracteres en la pantalla, resultaría demasiado simplista y podría parecer que no hay una identidad que tenga esta característica de distinguibilidad. Sin embargo, en los sistemas de CMC la identidad está conformada por los elementos que componen los sistemas de comunicación (apodos, perfiles, mensajes y correos etc.), por el uso que de ellos realizan las personas y sobre todo por la interacción entre éstos. (1995) dice:

Reducimos y codificamos nuestras identidades como mundos en la pantalla, decodificamos y desempacamos las identidades de los demás. La manera en que usamos estas palabras (las historias verdaderas y falsas que nosotros decimos de nosotros mismos o sobre la identidad que queremos que los demás creen) es lo que determina nuestra identidad en el ciberespacio. La agregación de la

personalidad interactuando con nosotros determina la naturaleza de la cultura colectiva.

Nuevamente, Giménez (1997) apunta: “La idea misma de distinguibilidad está relacionada con elementos, marcas, características o rasgos distintivos que definan de algún modo la especificidad, la unidad o la no sustentabilidad de la unidad considerada” (p. 12). Podemos decir entonces que no puede haber una identidad compartida, relacional y conformada si no existen elementos que nos ayuden a “comprobar” (distinguir) dicha existencia. Giménez enumera dichos elementos:

- 1) La pertenencia a una pluralidad de colectivos (categorías, grupos, redes y grandes colectividades)
- 2) La presencia de un conjunto de atributos idiosincráticos o relacionales y
- 3) una narrativa biográfica que recoja la historia de vida y trayectoria social de la persona considerada.

Por lo tanto, el individuo se ve a sí mismo como “perteneciendo” a una serie de colectivos, como “siendo” una serie de atributos y como “cargando” un pasado biográfico incanjeable e irrenunciable. (p. 13).

Tomando esta afirmación como base del análisis, reviso las características de la CMC a la luz de esta clasificación.

En la CMC existe una pertenencia, en principio, al sistema mismo y, en el interior, a subgrupos que giran alrededor de temáticas, lo que diversos autores han señalado como comunidades de apropiación ([Martín Barbero, en línea] y [Benassini, 1998]) o las llamadas “comunidades imaginadas” (Anderson, 1991). Es decir, grupos de personas con intereses en común (ya sea que se conozcan dentro del sistema por ello o que se conozcan de fuera y que utilicen el sistema para comunicarse). Si bien es cierto que puede haber grados de apropiación del sistema, sí podemos hablar de que aquél que lo utiliza regularmente se inserta en alguna de estas clasificaciones. Como señalé con anterioridad, la identidad (dentro y fuera de estos sistemas) tiene una estrecha relación con la interacción social y con la diferenciación respecto a los otros. Baste decir que la construcción de la identidad en la red viene dada por un conjunto de elementos simbólicos que, al ser puestos en interacción en la comunicación con otra persona, se reconfiguran en busca de sentido.

En este hiperespacio del que había hablado, se crea entonces un doble juego de identidad que mezcla el plano real, cotidiano y palpable de las personas, con la construcción de un ser virtual: “Es un juego, simplemente, es hacerse la ilusión que tienes los atributos de tu nick”, señala otra informante; un juego que, sin embargo, transforma el conjunto de la identidad como una parte más de ésta. Esto tiene su base en lo que expresa Turkle (1995) cuando dice que no se puede hablar de que la identidad que se crea en el ciberespacio es independiente de la nuestra, lo que es prácticamente imposible. Lo interesante y que sucede habitualmente es que nos vemos en una constante evolución como personas con base en experiencias que, aunque no sean vividas, son propias; las mentiras, las verdades, las fantasías, los sueños, los encuentros, todos surgidos de nuestra personalidad e identidad real, crean personalidades e identidades emergentes que a su vez reestructuran y dan forma a una nueva persona. Turkle acuña el término “intertextualidad cognitiva y de personalidad” como concepto para explicar que lo que somos (virtualmente y realmente) es la suma de nuestras experiencias y la posibilidad de expresarlas en un momento determinado; o como lo señala con respecto a la identidad: “La identidad propia emerge de quien uno conoce, de nuestras asociaciones y conexiones” (1997, p. 258). No se debe perder de vista que el resultado de la identidad virtual está en función de los demás; podemos hablar entonces de que ponemos nuestra identidad virtual en un taller social que en algún momento da forma al proceso de construcción de nuestra identidad real. Es decir, es un proceso bidireccional, ya que al trabajar esta identidad emergente, ésta a su vez va modificando, expandiendo, comprimiendo o cuestionando la propia, y para entender esta doble relación, ponemos a prueba ambas.

En este sentido, resulta comprensible que las personas se identifiquen tanto con su nick y que resulte difícil que lo cambien ya que una vez bautizados electrónicamente no quieren perder ese reconocimiento: “Yo me llamo igual para que se me reconozca” (mujer, años). Aquí se apoya la idea de identidad de Reguillo (1995),

la relación objetiva que se establece entre su portador y el medio social donde se desenvuelve, una plataforma desde la cual se interactúa con los demás, una pieza delicada cuyo funcionamiento requiere un mantenimiento constante y del soporte material que le dé sentido: la identidad necesita exteriorizarse, objetivarse de algún modo (p. 32).

Una de las maneras de exteriorizarse es precisamente tratar de consolidarse como un actor social que trascienda más allá de la etereidad que el medio pudiera contener y así apropiarse de la existencia del otro, que soy yo, que a su vez me reconfigura a mí.

Sin embargo, la identidad requiere de una diferenciación entre un yo, que forma parte de nosotros, en contraste con un ellos, y aquí es donde entra la interrelación como algo vital para la consolidación de la identidad. El reconocimiento por parte de los otros es un elemento que se crea en la interacción diaria, en el juego de relacionarse y perdurar en la conciencia colectiva de los integrantes del sistema. Gorosito Kramer (1997) dice que

La identidad es un aspecto crucial de la reproducción cultural: es la cultura internalizada en sujetos, subjetivada, apropiada bajo la forma de una conciencia de sí en el contexto de un campo ilimitado de significaciones compartidas con otros.

Y simultáneamente, la identidad es un aspecto crucial en la constitución y reafirmación de comunidad con conjuntos de variado alcance, a los que liga una pertenencia como “hermandad” (p. 102)

Por lo tanto, podríamos hablar de que la perduración o mantenimiento de las identidades individuales permite la existencia de la colectividad, y esta identidad “no es algo ya dado, inherente, inamovible..... es algo que se construye en la interacción cotidiana” (De la Torre, 1996, p. 31), quien continúa diciendo:

lo más importante no es tanto su exactitud, sino su impugnabilidad, y esta impugnabilidad se logra a través de un proceso de legitimación en el que se busca la aceptación y el reconocimiento de la propia identidad, que se tambalea cuando el sujeto no tiene la posibilidad real de pronunciarse con certeza sobre sí mismo (p. 31).

La forma de pronunciamiento individual está formada no sólo por los nicks sino por otros elementos que permiten los sistemas. En los más actuales se contempla una gran cantidad de datos para formar el perfil de una persona: nombre, dirección, aficiones, gustos, frases favoritas, incluso hasta fotos. Lo que es importante señalar es, como dice Gorosito (1997), que:

se adquiere identidad con la incorporación satisfactoria de un modo particular de significar la realidad, y sin duda esa identidad tiene un protocolo de expresión

pública, o de tantos otros tipos como tipos de situaciones marcadas socialmente son posibles dentro de un microcosmos cultural (p. 102)

Vemos entonces, según apunta Gilberto Giménez (1997) cuando, citando a Habermas, dice que una identidad es no sólo cuantitativa sino cualitativa, que ésta se “forma, se mantiene y se manifiesta en y por los procesos de interacción y comunicación social” (p. 11).

Thompson (1998), al hablar de la importancia de los medios masivos en la construcción de la identidad, comenta que

La proliferación de materiales mediáticos puede proveer a los individuos de medios para explorar formas alternativas de vida de modo simbólico o imaginario; puede ofrecerles una visión momentánea de alternativas, permitiéndoles de ese modo reflexionar críticamente sobre ellos mismos y sobre las actuales circunstancias de sus vidas (p. 276).

Esto puede resultar interesante al hablar del ciberespacio, ya que éste no sólo presenta materiales preconstruidos sino que, por el contrario, es una *arena* en donde diversos actores ponen en juego su ser simbólico y social, su forma de vida y su cosmovisión, real o deseada, en este caso la sexual. Con ello el ciberespacio es, por un lado, la arena de dichos encuentros y por otro, una fuente de recursos simbólicos para que las identidades puedan ponerse a prueba, alimentarse, transformarse, duplicarse, etc. A diferencia de los medios tradicionales en los que puede ocurrir lo que Thompson llama un “doble vínculo de la dependencia *mediática*: a mayor enriquecimiento del proceso de formación del yo mediante formas simbólicas, mayor es la dependencia de sistemas *mediáticos* que escapan a su control” (p.278). Continuando con esta relación entre la identidad y el Internet, Miller y Slater (2001) dicen que “la dinámica de objetificación entre la identidad y el Internet puede ser pensada en dos formas interrelacionales”, la que ellos llaman

Realización expansiva en donde el Internet es visto como un medio por el cual uno puede posibilitar - casi siempre en una forma altamente idealizada- una versión del ser o de la cultura que es reconocida como vieja u originaria pero que puede finalmente llevarse a cabo: a través de estos nuevos medios, uno puede convertirse en lo que uno realmente es (incluso si uno nunca lo ha sido)” (p. 10)

y por otro lado la identidad que llaman “Potencialmente expansiva” y que definen como

el encuentro con las posibilidades y conexiones expansivas del Internet que pueden permitir mirar una versión relativamente nueva de lo que podría ser uno, una visión que es comúnmente proyectada como una posibilidad del Internet en si mismo (por ejemplo, trascendencia de las identidades mundanas) (p. 11)

Es en este punto cuando llegamos a la cuestión de la sexualidad en relación con la identidad, en el terreno de esta “potencialidad expansiva” (nunca mejor dicho).

Identidad y cibersexo.

Si bien la relación que existe entre la identidad y sus juegos con relación a la sexualidad mediada por computadora será explorada en la segunda parte de este texto, es importante señalar que lo sexual encuentra en el Internet un medio para deshacerse de la “traba” que representa su conexión con lo físico, no sólo por los gustos específicos de cada persona, sino por las secreciones, las enfermedades, los olores, incluso el funcionamiento sexual en sí. Ésta es quizá una de las características que hacen del cibersexo un imán para muchas personas. Uno de los informantes lo expresa de esta forma:

En el cibersexo idealizamos personajes (nosotros) y situaciones: yo creaba escenarios perfectos para hacer el amor con mis amantes. Nos podemos describir al otro o a la otra como queremos que nos imagine (puesto que no nos puede ver y no nos conoce): nos podemos quitar años, quitar o aumentar kilos, según el caso, adoptar la apariencia física que queramos y en la mente del otro somos exactamente así. En pocas palabras: con el cibersexo no estamos sujetos a las condiciones que nos dicta la realidad (nuestra realidad). Es una experiencia liberadora: podemos ser, y somos, amantes bellos y perfectos.

Vemos así que el cibersexo encuentra en este juego de identidades un desfase con su conexión física. Por otro lado, los entornos sociales que atraen a tantas personas, como en el caso del formado en torno al cibersexo:

es más probable que el premio en sí sea el reconocimiento y la atención de personas desconocidas y potencialmente idealizadas en el contexto de una interacción anónima y despersonalizada donde la identidad que desplegamos en la red se encuentra bajo nuestro control. (Wallace 2001, p.234)

Por ello la identidad establece una relación sumamente estrecha con el uso que hacen de ella las personas en el cibersexo. Sin embargo, me parece que en lo general las personas siguen viendo en el Internet una extensión de su vida cotidiana, por lo que esperan encontrar en él, no la diferencia, sino la convergencia con sus costumbres en la vida real. Esto es muy interesante en relación al cibersexo cuando se habla de que las personas siguen reconociéndose como de uno u otro género. Las mujeres por ejemplo (y espero no caer en la estereotipación) siguen buscando la ternura y el juego previo más que el sexo y los hombres buscan más el consumir el acto sexual. Nuevamente un informante que había tenido una vida sexual en línea muy activa apunta:

Los hombres van al grano, sin rodeos, son directos y poco sutiles (por eso las mujeres aprecian a un amante suave, seductor y romántico). Los hombres buscan sexo y lo declaran sin timidez ni temor. Las mujeres, aunque frecuentan los chats de sexo para tener aventuras sexuales, no son directas ni atrevidas, por lo general (encontré muy pocas excepciones a esta regla).

Por ello la cuestión de la identidad se vuelve clave para entender la forma en la que las personas se desenvuelven en el cibersexo, pero insisto, más tarde se profundizará esta reflexión.

Capítulo IV

Cuerpos y Cyborgs

Ningún cuerpo virtual, sin importar que tan bello sea, podría retardar la muerte de un ciberpunk con SIDA. Aun en la era de los sujetos tecnosociales, la vida se vive a través de cuerpos.

Alluquere Stone

Para el posthumano, los límites del sujeto son una invención de la cultura y no una certeza biológica

Naief Yehya

En su novela Frankenstein, escrita en el siglo XIX, Mary Shelley habla de un científico que "crea" un ser humano con partes de diferentes cuerpos y mediante un proceso bioeléctrico le da vida. La relación entre tecnología y biología es cada vez más compleja, común e interesante, y aunque no es éste el espacio para discutir a fondo la clonación, los conductores biológicos, los biorobots y otros tantos puntos de contacto entre ambas, sí es interesante la transformación que vive el cuerpo en esta Era de la Información¹², como advierte Yehya: "Hoy podemos aventurar que lo que hace único al hombre es el hecho de ser la primera especie que fabricará a su propio sucesor en la evolución" (2001, p.34)

Retomando a Frankenstein, ésta podría ser una buena metáfora para ejemplificar lo que sucede en los sistemas de Comunicación Mediada por Computadora (CMC), en donde una persona "crea" a otra persona que, aunque diferente a ella misma, es un reflejo de su personalidad (igual que Frankenstein del doctor que lo creó), que está también construida de partes, sólo que éstas no son físicas sino construcciones cognitivas compartidas, fragmentos de imaginación expresados en palabras y decodificados en sueños e ilusiones: "Penetrar en la pantalla envuelve un estado de cambio, del espacio físico y biológico del espectador corpóreo al simbólico, metafórico, de una "alucinación consensual" del ciberespacio; espacio que es *locus* de un intenso deseo de reconfigurar la corporización" (Stone, 1992, p. 109). Aunque el referente físico está ausente, se tiene un "cuerpo virtual",

¹² Recomiendo ampliamente el texto de Naief Yehya "El cuerpo transformado" de donde salieron varias de las reflexiones que aquí apunto.

una parte de esa construcción social compartida, lo que algunos autores llaman "Cyborg" (Haraway, 1996), que en estricto sentido es un ser compuesto de un componente humano y uno mecánico, pero que bien podríamos tomar como metáfora para un ser con un cuerpo real y uno electrónico; en palabras de Kember (1998).

"El cyborg es un híbrido de humano y máquina, o una encarnación de la diferencia. No es un sujeto sino una posición de sujeto, y su existencia es altamente contingente" (p. 362).

Stone (1992) señala que los participantes de la CMC "construyen sus cuerpos en línea describiéndolos, ya sea espontáneamente o como respuesta a preguntas, y articulan sus discursos alrededor de esta asunción" (p. 105), siendo entonces un proceso de construcción-deconstrucción. Esto en realidad no es nuevo, ya que utilizamos muchas extensiones de nuestro cuerpo que hemos aprendido a interiorizar (aparatos para el oído, lentes, prótesis, etc.) y con las que hemos aprendido a vivir "naturalmente". Como dice De Kerckhove, "todas las extensiones tecnológicas que añadimos en nosotros mismos requieren estrategias de integración" (1999, p.57). Ahora bien, en la CMC es posible no sólo sustituir o mejorar una parte de nuestro cuerpo sino todo nuestro cuerpo. En este sentido, se abren posibilidades nuevas para aquellas personas con descontento con su propio físico, ya sea por razones psicológicas o reales, lo que puede ser el caso de personas con discapacidad física, psicológica o social:

La gente cuyas desventajas físicas le dificultan tener nuevas amistades, encuentra que las comunidades virtuales los tratan como siempre quisieron que se les tratara, como pensadores y transmisores de ideas y seres que sienten y no como vasijas carnales con una cierta apariencia y una manera de hablar y de caminar o de no hablar o de no caminar. (Stone, 1992, p. 104)

Resulta lógico señalar entonces el carácter cuasi terapéutico e inclusive catártico que puede generar el medio.

Los participantes aprenden a delegar sus agencias a cuerpos representativos que existen en el ciberespacio, pero las interacciones que ellos tienen en esos espacios son mucho más como interacciones en el mundo real. Los niños tímidos desarrollan habilidades sociales en línea que después pueden aplicar en interacciones cara a cara con amigos "reales". (Shina y Stone, 1995, pag. 273)

Yeyha retoma la idea del cyborg, que bien podría extrapolarla al sentido de esa

configuración para un cuerpo electrónico: “Imaginaros como cyborgs es una estrategia que sirve para liberarnos de lo que nos hace débiles y dependientes de la naturaleza, de nuestra propia especie y del "caos sangriento" de la materia orgánica”. (2001, p. 71)

Ahora bien, me parece que esta relación existe de manera más compleja, pues no sólo las tecnologías posibilitan lo humano más allá de sus límites naturales sino que algunas de ellas han transformado radicalmente nuestra concepción de lo que es ser humano. La segunda parte de esta reflexión, y que me parece fundamental para situar a la sexualidad mediada por computadora en su dimensión teórica, se refiere al cuerpo. Se habla de que hemos pasado de ser *Homo Sapiens* a ser *Homo simbolicus* u *Homo Informacios*, en la tónica de Negroponte (1995) cuando habla del mundo de los bits en lugar del mundo de los átomos. Arnold (2002) propone que hemos sido avatares (es decir personificaciones o encarnaciones de nosotros mismos) por mucho tiempo, ya que información sobre nosotros actúa por su cuenta representándonos; él dice:

El texto del avatar es una forma de identidad y agencia que es real, y aunque la identidad y la agencia que se manifiesta puede ser diluida, parcial y transitoria, es en sí misma, o quizá, el aspecto de uno mismo- así como los avatares que ocupan la base de datos del Departamento de Salud, los archivos de la Policía Federal y los registros del Departamento de Educación, actúan en el mundo como si mismos. (p.232).

Historial crediticio, número de seguro social, historial educativo, etc. nos representan en una sociedad donde cada vez la información desplaza más la corporalidad, al grado de que ya no tenemos que ver personas (o ellas a nosotros), pues podemos hacer cada vez más un mayor número de trámites sin necesidad de nuestra presencia física; en el banco, en la escuela, trámites gubernamentales, etc. Si partimos de esta idea, nuestro yo físico es sólo la base (o el referente) de nuestro yo simbólico. Arnold (2002), quien ha trabajado en esta reflexión, comenta:

Soy carne y hueso, y esta carne y hueso es también un signo, un signo material o lugar que contiene significante en su relación. Pero mi cuerpo no es el signo que habla por mí- Yo también puedo hablar y ser hablado a través del vidrio (por ejemplo), movilizándolo una red socio-técnica que media cadenas de incorporación e inscripción (p. 227).

El vidrio al que se refiere Arnold es la pantalla de la computadora (aunque fácilmente podríamos extrapolarlo a la pantalla de televisión, a la de los cajeros automáticos, etc.). Cada vez más nos convertimos en un flujo de información, ya sea como catalizadores de ella, como generadores o como receptores. Nuestro *Hábitus* es cada vez menos físico y más simbólico: “El mundo del fluido de los bits y el mundo del cuerpo está entonces articulado (al menos) en nuestra experiencia de vida. Uno llama al otro.” (Arnold, 2002, p. 231). Y esto habla mucho de cómo nos pensamos, nos sentimos, nos asumimos y nos entendemos:

La pantalla de vidrio y su valorización en el discurso tecnocéntrico desnuda nuestros cuerpos de su papel crucial en nuestra conceptualización de nuestra forma de ser, de nuestra sensación de ser, y de nuestro sentido de lo que es ser humano (p.235).

Ahora bien, la pregunta sobre el cuerpo nos lleva necesariamente a cuestionarnos sobre el género y la sexualidad a través del Internet, siendo el segundo uno de los temas que más debate suscita y preocupa en cuanto al uso de la red.

Capítulo V

Género en las comunidades en línea, algunas consideraciones

Los hombres quieren forzar a las computadoras a someterse.

Las mujeres sólo quieren las computadoras para trabajar. **Deborah Tannen**

Si bien este texto no explora la cuestión del cibersexo a partir del enfoque de género¹³, no por falta de interés sino por falta de conocimiento sobre esta perspectiva, me parece fundamental la reflexión que sobre la tecnología han hecho ciertos grupos feministas, en específico sobre el uso sexual de ésta. La mayoría coincide en que, si bien las tecnologías ofrecen oportunidades de igualdad y desarrollo femenino, tanto el diseño, el acceso y el uso de dichas tecnologías siguen siendo una construcción masculina. Si bien coincido con muchos de sus puntos de vista, algunos de estas reflexiones me parecen simplistas y aunque bien intencionadas, poco comprometidas con el espíritu científico. Veamos algunos apuntes desde esta posición:

Herring (1996) defiende la idea de que, al contrario de lo que se piensa sobre el hecho de que la CMC neutraliza la distinción de género, "las mujeres y los hombres tienen diferentes y reconocibles formas de escribir sus mensajes electrónicos" (p. 144), por lo que al haber reconocimiento sigue existiendo la diferencia. Kember (1998), por su parte, afirma que "el ciberespacio es el lugar donde las jerarquías de las relaciones sociales se ven intensificadas" (p. 367), por lo que propone que "para el feminismo es importante reconocer la multiplicidad de identidades y experiencias femeninas para proporcionar una crítica adecuada a las formas dominantes de la ciencia y la tecnología y para poder lograr el cambio" (p. 350). Plant (1996) lo pone en un plano mayor cuando señala que la economía masculina es la culpable de una falta de desarrollo para las mujeres, centrando su análisis en las nuevas tecnologías. Bonder (2002), por su parte, resume las corrientes de las feministas que han estudiado las nuevas tecnologías, en especial el Internet. Ella habla de cuatro corrientes: las que tienen un grado de pesimismo y que:

¹³ Recomiendo ampliamente el texto de Gloria Bonder (2002), que aunque no es de cibersexo, sino sobre las nuevas tecnologías en general, tiene enfoque de género y está escrito con visión latinoamericana.

Insisten en que es otro producto de una cultura patriarcal y androcéntrica que excluye a las mujeres o las agravia o desvaloriza. Las evidencias estarían en el predominio de la pornografía, la exhibición de las mujeres como objetos de comercio sexual, las prácticas concretas de acoso sexual dirigidas a ellas y una modalidad de interacción confrontativa, así como el dominio masculino del discurso, desde la elección y tratamiento de los temas hasta el lenguaje sexista (p.30).

Las que se oponen al papel de “víctimas” y que: “Parten del supuesto de que si bien el ciberespacio no es neutral respecto de los códigos y jerarquías de género que existen en la sociedad, tampoco está totalmente sesgado o es tan monolítico como se lo presenta” (p.30). Un tercer grupo que:

apoya un supuesto muy extendido entre los analistas de estos fenómenos tecnoculturales: el ciberespacio es un territorio anárquico, democrático, que ofrece muchas e inéditas oportunidades a los grupos marginados, entre ellos las mujeres, para expresarse y participar activamente en temas socio-políticos (p. 39).

Y por último un grupo al que llama *cyberfeminista*, el cual:

Se presenta como una búsqueda teórica y política que parte de reconocer que las computadoras y el ciberespacio son componentes ineludibles de nuestro paisaje social. En lugar de demonizarlo o cuestionarlo en bloque, se proponen trabajar con y sobre él en torno a un cambio paradigmático que reconceptualice tanto la noción de género como la concepción de la tecnología. (p. 32)

Bonder considera que se necesita mayor análisis y una reflexión más cuidadosa sobre dichas cuestiones y sobre todo que el ciberespacio se construya con la participación de ambos géneros, ya que comenta que una de las acciones que están proliferando y consolidándose en Internet son las redes exclusivamente para mujeres que buscan contrarrestar esta tendencia. Al hablar sobre dichas comunidades señala que:

Estas experiencias pueden interpretarse como formas de resistencia cultural de las mujeres feministas *on line*. Se caracterizan por una experimentación con el lenguaje, la selección de temáticas marginadas, de una estética provocadora y una intención de demostrar la importancia de que las mujeres asuman el control de la tecnología y sus herramientas. Recreando el mensaje de Virginia Wolf muestran la necesidad política para las mujeres de poseer un “cuarto propio” (en este caso virtual) para crear cultura.

El espacio propio en la red tiene la potencialidad no sólo de difundir ideas, sino también de motivarlas a crear y difundirlas al resto de los internautas, imaginando estéticas y propuestas políticas y éticas que confrontan hegemonías” (p.39)

Ahora bien, hablando específicamente de la CMC hay que señalar que un elemento básico de dicho análisis es que la conectividad sigue siendo en su mayoría de hombres con formación media mínimo (aunque en algunos países se nivele más, en México sigue siendo ésta la situación), lo que reduce en mucho la participación femenina en dichos sistemas. Sin embargo, tomando como base la afirmación de que la ausencia de una representación física es una característica de la CMC, se puede pensar que las distinciones de género no existen, ya que si bien es cierto que elementos como el nick o la información que se inserta en el sistema para validar las cuentas pueden dar pistas, éstas pueden ser informaciones falsas. Por ejemplo, alguien que se pone el sobrenombre de "el macho" puede ser en realidad una mujer (de cualquier edad). Yehya (2001) dice: “Gracias a este medio, la mujer puede pasar de ser concebida como un inmenso vientre generador de vida a volverse una descripción inmaterial, es decir, puede transformarse en discurso” (p. 161)

Dado el anonimato, se pueden generar situaciones en las que incluso se experimenta con la creación de un ser virtual del otro sexo (o un personaje asexual). Bruckman (1996) dice que "el género es sólo un ejemplo de un aspecto de la identidad personal que la gente explora en los MUD" (p.445) y que interpreta como una mínima parte de un cambio mucho mayor: "El intercambio de sexos es un ejemplo extremo de algo fundamental: la red está en el proceso de cambiar no solamente la manera en la que trabajamos, sino la forma en la que pensamos sobre nosotros mismos, y finalmente, quiénes somos." (p. 446).

Una aportación importante desde la psicología es la de Turkle (1995), quien menciona distintos casos de personas que utilizan un sistema de CMC para llevar a la práctica roles que en algún momento juegan en su interior y que se basan en personas cercanas que quisieran ver comportarse de esa manera. Por ejemplo, si la madre de una de las usuarias es incomprensiva y violenta, el personaje creado por la hija podría ser el de una madre comprensiva y tranquila. Al analizar esto, Turkle menciona la existencia de mundos alternativos que cubren necesidades o situaciones deseadas que no pueden existir en la vida real. Yeyha (2001) va más allá al decir que:

Los simulacros femeninos (que pueden ser mujeres reales, inteligencias no humanas u hombres experimentando fantasías transexuales) que habitan la red a menudo hacen algo semejante: en cuanto adoptan su nueva "apariencia" inmaterial corren a explorar las posibilidades sexuales de su nuevo cuerpo etéreo; es decir, paradójicamente, la primera motivación de estos seres sin cuerpo es buscar alguna forma de gratificación corporal inmediata. (pp. 161-162)

Intentando atenuar el sentido tan trascendente de lo que pudiera acontecer al interior del BBS Argyle y Shields (1995) dicen:

Los cuerpos y las experiencias de la vida cotidiana son, ambas, el contenido de la comunicación por Internet (en la banalidad del chisme o las discusiones sobre sexo) y contiguo por su uso (en la forma de los cuerpos de los usuarios). El Internet por sí mismo es parte de la vida cotidiana; es parte de los aspectos más banales de la interacción social (p. 58)

Hablando específicamente sobre el cibersexo, Adams (1996) comenta que la pornografía en Internet, aunada a la inequidad en el acceso, invoca y refuerza lo que ella llama "heteropatriarcado", un término que se refiere al "mundo masculinamente dominado que presume y refuerza la heterosexualidad masculinamente dominada" (p. 147). En realidad ella no ve el cibersexo como una opción equitativa y se refiere a él más como pornografía: "los chats calientes son conversaciones pornográficas" (p. 153). Sin embargo, su análisis no toma en cuenta las miles de mujeres que tienen relaciones activas no sólo con hombres sino con otras mujeres y que son proactivas en ello. Me parece adecuado, entonces, distinguir la pornografía (que en muchos casos es objetivadora de la mujer) del resto de los contenidos sexuales que se distribuyen en la red, o de las interacciones que se llevan a cabo en ésta, que si bien siguen siendo mayoritariamente masculinas (solamente por la proporción desbalanceada en el número de usuarios hombres con relación a las mujeres) realmente están logrando que las mujeres se involucren de manera más decidida en la "ciber"sexualidad (efecto, por supuesto, no originado por las tecnologías sino por la transformación de los roles sociales de mujeres y hombres y por la apertura hacia la sexualidad en general).

Evidentemente, existe mucho terreno que explorar en cuanto a la relación de mujeres y hombres en la red; se tienen que encontrar caminos desde el acceso para buscar una

igualdad entre los sexos en cuanto al uso de la tecnología y específicamente de Internet y la CMC. Kember (1998) citando a Plant señala que:

Enganchado a las pantallas y conectado a las pletinas el hombre se convierte en usuario y en adicto, y ya no puede insistir más en su soberanía y separación soberana de la naturaleza. Cada vez más integrado con el entorno del que siempre se había considerado diferenciado, se encuentra a sí mismo viajando en redes que ni siquiera sabía que existían y entrando en espacios en los que sus concepciones de la realidad y la identidad quedan destruidas. Es el retorno de lo reprimido, de lo femenino, incluso quizá la venganza de la naturaleza (p. 369).

Quizá así sea.

Capítulo VI

Notas sueltas para entender al Cibersexo.

El lenguaje en la CMC

Para poder hablar de la CMC, sobre todo si la pretensión es conocer cómo se pueden llevar a cabo relaciones sexuales, se necesita establecer de entrada un pequeño análisis sobre el uso del lenguaje. Diversos autores como Dibell (1996) y Danet (2001) se han encargado de profundizar en ello. No es el propósito de este trabajo ahondar en esta cuestión particular pero sí es importante destacar algunos aspectos de su uso, ya que el lenguaje (escrito) es la herramienta básica no sólo de la comunicación sino de la posibilidad de que dicha comunicación sea capaz de generar un “ambiente”, un espacio y con ello una estructura simbólica-cognitiva para que pueda llevarse a cabo una relación sexual mediada por computadora.

Baudrillard (2002), al hablar del lenguaje en la era de la información, dice que:

Hoy el idioma se ve enfrentado por la fantasía hegemónica de una comunicación global y perpetua: el Nuevo Orden, el nuevo ciberespacio del lenguaje, donde la ultrasimplificación de los idiomas digitales prevalece sobre la complejidad figurativa de los lenguajes naturales. Con la codificación y descodificación binaria se pierde la dimensión simbólica del lenguaje; la materialidad, la multiplicidad y la magia del lenguaje se borran (pp. 59-60)

Si bien es cierto que dicha ultrasimplificación es una de las características de la CMC, también se puede decir que la riqueza del lenguaje posibilita que esta comunicación sea lo suficientemente compleja como para que se pueda generar un ambiente cognitivo que permita que las personas expresen sentimientos, deseos, recreen situaciones, inventen otras etc. Por ejemplo en este encuentro entre dos mujeres:

anamorosa: como me encantaria tenerte a mi lado en este momento 🍷

garz_teresa: huy que tan juntitas quieres que estemos???

anamorosa: lo mas posible!!

garz_teresa: asi cmo para darnos un tierno y calido beso????

anamorosa: entregarnos una en la otra te gustaria?

anamorosa: me gustaria darte un beso tierno y profundo

garz_teresa: me encantaria.... besarte tiernamente y sentir tus manso por todo mi uerpo

anamorosa: quisiera acariciarte toda!

garz_teresa: mmm que ricura

anamorosa: con mis manos recoger tu pelo y besarte suavemente en la nuca

garz_teresa: mientras beso tu cuello

Vemos que en esta conversación se van describiendo situaciones que van teniendo sentido como un discurso único, lo que hace que ambas personas estén en sincronía y puedan darle sentido lógico a una situación a la vez que van creando un “texto erótico interactivo”. Vemos también que se cometen muchas fallas al escribir: de ortografía, de letras que no aparecen, errores “de dedo” etc. Wallace (2001), sobre ello, apunta que:

los retrasos y desfases en la sesiones de charla y la necesidad de tener que teclear nuestras respuestas influyen en el registro lingüístico, y aunque la gente se esfuerce por mantener un tono coloquial, el ritmo siempre es más lento que lo normal en una conversación por teléfono o en persona (p.47).

Otro de los elementos que se puede observar en este fragmento es el uso de íconos para expresar estados de ánimo. En las versiones más nuevas de los sistemas de mensajeros o de chat ya aparecen como íconos, pero la base en la que se fundamentan es lo que se conoce como emotíconos¹⁴, que son combinaciones de signos de puntuación que forman íconos de elementos no verbales; el ejemplo más claro es el de :), que visto de lado es una cara sonriente (Cfr. Danet 2001). Wallace (2001), al hablar de estos emotíconos, dice que:

Aunque todavía son rudimentarios y burdos, estos instrumentos tecnológicos son el resultado del inevitable impulso de deshelar el gélido paisaje del Internet mediante señales no verbales con el fin de podernos expresar de una manera más calurosa y socioemocional. (p.38)

También es muy común encontrar que en la conversación se da el uso constante de onomatopeyas, de gemidos, sonidos, etc. que sería común escuchar en una relación sexual y que, al escribirlos, dan pie a que las personas completen un “cuadro” sexual-cognitivo

¹⁴ Considero más adecuado el término emotíconos que el de emoticones que se viene utilizando y que me parece es una traducción simplista del “emoticons” en inglés.

sobre una relación sexual, a pesar de que ésta sea solamente escrita. Por ejemplo en esta sesión¹⁵ que nos proporcionó uno de los informantes se ve claramente esta situación:

mamitamexico: aasi papiii

exo_68: asi mami

mamitamexico: asiii asi

mamitamexico: ahhh

mamitamexico: ahhh

mamitamexico: ahhh mas duroo

exo_68: ahahah

Sobre todo cuando se está cerca de la culminación de la relación sexual (es decir, del orgasmo) es que se dan las mayores pausas, y es más común que haya errores constantes.

Un informante al hablar de ello, apunta:

Nos describíamos el uno a la otra, gráficamente, y cómo nuestras caricias y contactos se volvían más y más íntimos. Gradualmente subíamos el tono, pasando de besos y masajes a prácticas manuales y a sexo oral. Simulábamos gemidos y gritos suaves, intercambiábamos palabras de aliento y amor e indicábamos las posiciones sexuales diversas que íbamos adoptando.

Maheu y Subotnik (2001) apuntan al respecto:

Las personas llevan a cabo deliberados intentos por encontrar palabras que creen sentimientos de excitación en sus parejas en línea. Desarrollan una exquisita sensibilidad hacia aquellas palabras o frases que puedan crear la mayor respuesta en su pareja. Las palabras se mezclan con la fantasía para producir placer erótico. Los amantes se apoyan en palabras y en sus fantasías individuales para producir una respuesta emocional que los unirá sexualmente (p. 62)

Vemos entonces que el lenguaje posibilita de hecho el acto sexual, en términos de construcción simbólica y con ello, junto con la masturbación de cada uno, la “relación sexual mediada por computadora” o cibersexo se lleva a cabo.

¹⁵ Por razones obvias se modificaron todos los nicks de los informantes, no así el contenido de las sesiones. Sin embargo, en este cambio se pudo haber coincidido con nicks utilizados por personas reales, esta coincidencia involuntaria es una mera casualidad por la que pido disculpas si se llega a dar.

Ahora bien, me parece que se tiene que profundizar más en el estudio de la CMC y en la búsqueda de un modelo explicativo de este tipo de comunicación, tal como lo señalan Shank y Cunningham (1996):

¿Es la comunicación por Internet como la conversación? Absolutamente. Los mensajes tienden a ser informales, contruidos en una manera conversacional, y a menudo engendran una gran cantidad de intercambio directo. ¿Es la comunicación por Internet como la escritura? Absolutamente. Los mensajes son escritos en vez de hablados. Las pistas no verbales, gestuales, y articulatorias, tan importantes en la comunicación oral, no existen. Pero los modelos lingüísticos de lectura, diálogo, discusión, e incluso de texto (el modelo escrito de la comunicación) no capturan la dinámica del uso que caracteriza a la comunicación por Internet (p.29-30)

Me parecía importante, de esta forma, dimensionar la importancia del lenguaje en la consolidación de las relaciones sexuales mediadas por computadora, y por otro lado, no perder de vista que el lenguaje se está modificando por el uso tanto de tecnicismos como por la facilidad que presenta en la escritura la falta de uso de acentos, de ñ's, y de palabras completas.

Conquistar en el ciberespacio.

Tampoco se veía a las sirenas. El embrujo está hecho a partir de lo que está oculto.

Jean Baudrillard

El gran engaño con el que Dorothy, el hombre de lata, el león y el espantapájaros se encontraron fue que el Mago de Oz no era de verdad un mago sino que era simple y sencillamente una persona normal que se hacía pasar por un poderoso y magnífico mago. Finalmente, él no les pudo dar lo que habían pedido, pero sí les hizo ver que lo que buscaban estaba dentro de ellos y que sólo era cuestión de darse cuenta. A mí me parece que el amor por Internet es como esa relación entre el mago y Dorothy y compañía.

Si bien el próximo trabajo que desarrollaré será sobre el amor y la amistad en la red, por ser mucho más complejo desde mi punto de vista, me siento en la obligación de hacer un par de apuntes sobre ello, sobre todo relacionados con el cibersexo, en la medida en que éste

puede ser parte de una relación romántica y no sólo de un encuentro meramente sexual. Cada vez hay más historias de personas (apuesto a que varias de ellas conocidas personalmente) que entran en contacto por Internet, que se enamoran, que muchas veces recorren el mundo para verse (más de una vez) y que incluso se llegan a casar (la interculturalidad y la globalización también impactan en el corazón). Me parece en principio que en el ciberespacio, no se trata tanto del hecho de encontrar a alguien sino de la posibilidad de encontrarlo. Es importante la distinción porque en realidad lo que se busca muchas veces no es el fin del juego sino la posibilidad de seguir jugando. Y aunque en realidad sí existen parejas sólidas (no sólo que se hayan conocido gracias al Internet sino también las que se mantienen gracias a éste), me parece que lo más atractivo para aquellos y aquellas que buscan pareja en el Internet es precisamente el hecho de poder buscar, independientemente del resultado final. Ahora bien, más allá de las narrativas que puedan funcionar (porque definitivamente hay encuentros decepcionantes, a los cuales me referiré más tarde) y que demuestren que el Internet es una especie de “oráculo buscaparejas”, lo que me interesa en este momento es el papel que juega la sexualidad en la conformación de estas relaciones. Pero, ¿cómo se da la conformación de una relación en Internet? Schneider y Weiss (2001) afirman que

Por el aparente anonimato del Internet, muchas personas se sienten menos inhibidas para comunicarse por correo electrónico que en persona. Como resultado de ello, tienen más apertura para expresar sus sentimientos más abiertamente y de manera más honesta. La apertura a compartir emociones y a revelar la vulnerabilidad personal puede llevar a un sentimiento de intimidad mucho más rápido en el Internet que en una relación fuera de línea (p.67)

Quizá la explicación de cómo puede darse una atracción romántica en un ambiente donde en principio cualquier referente con lo físico no existe y donde el acercamiento se da mediante palabras, se encuentre en lo que Giddens (2000) reconoce como “identificación proyectiva”, que :

significa que las personas que se desean como compañeras de pareja se sienten atraídas y luego se ligan mutuamente. La proyección crea aquí un sentimiento de plenitud con el otro, sin duda reforzado por las diferencias establecidas entre masculinidad y feminidad, definida cada una en términos de antítesis. Los rasgos del

otro “se conocen” con una suerte de sentido intuitivo. Aunque en otros aspectos la identificación proyectiva corte el desarrollo de una relación cuya continuación depende de la intimidad (p.63)

El pensar en que dos personas pueden llegar realmente a conocerse sólo a través de palabras es difícil de entender en principio (sobre todo por aquellos que no han vivido una relación de este tipo). Arnold (2002) podría dar una pista sobre esta cuestión: “Para el lector y el escritor una relación mediada por un texto es, primero, una relación inmediata e íntima con el texto en sí, y segundo, una relación abstracta, desprendida, implicada y atenuada con otro ser humano” (p.233). En realidad esta situación no representa ninguna novedad, ya que desde los amores epistolares hasta Cyrano D’Bergerac ha existido una especial conexión entre el amor romántico y el uso del lenguaje, en especial el poético. Esto resulta especialmente interesante en las relaciones establecidas en el ciberespacio porque precisamente ese conocimiento del otro es “intuitivo”, y podría decirse que imaginario en muchos casos, aunque tenga como base un diálogo, algunas ocasiones muy extenso, con otra persona. Finalmente, se trata de encontrar a “ese alguien especial”. Nora (1995) dice que “el medio anónimo favorece la intimidad, los secretos se comparten de buena gana, el alma se abre más pronto”(p.73). Gwinell (1999) al respecto apunta: “En un romance en Internet, se siente atracción hacia la persona imaginada, no hacia la persona física real que está al otro lado” (p.112). Y por último Schneider y Weiss (2001) hablan de que el “Internet exalta la fantasía mientras que ignora la realidad” (p.64). Incluso los ritmos y los tiempos cambian, como dice Sánchez (2001)

En la era del Internet, en el momento en que con un tecleo se fractura radicalmente el espacio y el tiempo, las relaciones se vuelven intensas en segundos: lo que en el pasado necesitaba horas o días para concretarse, aquí se da en minutos (p.29).

Giddens distingue este tipo de amor de otro que consiste en “abrirse uno a otro, condición de lo que llamaré amor confluyente, es en cierta manera lo opuesto de la identificación proyectiva, incluso si esta identificación a veces establece un sendero hacia ella” (p. 63). Esta distinción tiene como centro el hecho de la confianza y la capacidad de diálogo que se tiene en una pareja sobre ciertas cuestiones, de las cuales una central sería el sexo. Giddens continúa:

El amor confluyente se desarrolla como un ideal en una sociedad en la que casi cada uno tiene la posibilidad de quedar sexualmente satisfecho y presupone la desaparición del cisma entre “mujeres respetables” y las que de alguna forma quedan fuera del ámbito de la vida social ortodoxa (p. 64)

Esta distinción sobre la equidad en el placer me parece interesante, porque en últimas fechas la proporción de mujeres que utilizan el Internet se está equilibrando y porque esta debería ser una discusión más en la propaganda que se hace del Internet como instrumento democratizador. Aquí nuevamente este autor nos da la pauta del análisis:

La emancipación sexual, creo, puede ser el medio de lograr una reorganización emocional de amplio espectro de la vida social. El significado concreto de emancipación en este contexto no es, sin embargo, como los radical-sexuales proponían, un conjunto sustantivo de cualidades psíquicas o formas de conducta. Es entendido más efectivamente de forma procedimental, como la posibilidad de la *democratización radical* de la vida de las personas. Quien dice emancipación sexual, a mi entender, dice democracia sexual. No sólo es la sexualidad que está en juego. La democratización de la vida personal se extiende también, de manera fundamental, a las relaciones de amistad, y nuclearmente, a las relaciones con padres, hijos y otros parientes. (p. 165).

Desafortunadamente, y según los autores Schneider y Weiss (2001):

Algunas personas, en su confusión de sexo y amor, se conectan específicamente buscando interacciones sexuales, creyendo que esto de alguna forma les hará ganar amor. Desafortunadamente, cuando dos personas se conocen en línea con el fin de tener actividades sexuales, en el intento por convertir estas relaciones en unas más tradicionales, tiene sus riesgos predecibles (p.80).

Y continúan diciendo que la mayoría de las veces se perpetúa el estereotipo y son las mujeres las que buscan este tipo de encuentros mientras que los hombres tienen preferencia por las imágenes pornográficas, más que por las interacciones romántico-sexuales que se pueden dar en el Internet. Es decir, las mujeres buscan más el elemento de las fantasías mientras que los hombres buscan más sexo. Citando el extenso trabajo del psicólogo Al Cooper, director del *San Jose Marital and Sexuality Centre* de Santa Clara, California, mencionan que éste encontró que mientras los hombres buscan principalmente en el

cibersexo distracción y sexo impersonal, las mujeres lo utilizan para buscar relaciones más personales y afecto. El mismo estudio refleja que uno de cada tres hombres se masturba mientras visita web sites eróticas frente a una de cada diez mujeres. Los hombres también son más reacios a los encuentros reales que las mujeres. Uno de cada diez encuestados se confesó adicto al cibersexo. Siguiendo con la reflexión, ellos hablan de que se perpetúa el que “la preferencia sexual de las mujeres está en el contexto de una relación, mientras que los hombres parecen más cómodos con sexo anónimo y objetificado” (p.39). Aunque otro dato igual de interesante es el generado por un estudio preliminar realizado por estos autores y que sugiere que “las mujeres adictas al cibersexo, tienden más a buscar contactos sexuales en persona como resultado de sus actividades sexuales en línea” (p.83).

Pongamos como ejemplo lo que menciona el siguiente informante:

En mis relaciones virtuales homosexuales un juego muy frecuente consistió en ver juntos y hacer comentarios acerca de fotos de hombres en ciertas páginas web reservadas a usuarios gay. Veíamos las fotos (de hombres desnudos, en ocasiones teniendo sexo con otros hombres) y compartíamos opiniones, comparaciones y sugerencias de qué haríamos nosotros si fuéramos ellos. Este juego erótico invariablemente nos permitía subir el tono del intercambio, hacerlo terriblemente sugestivo y lograr con ello una impresionante estimulación sexual recíproca.

Entremos de lleno entonces a la búsqueda de un entendimiento del cibersexo como práctica sexual.

Segunda Parte
Cibersexo: usos y apropiaciones.

Capítulo VII

Metodología para un estudio sobre cibersexo.

La metodología científica es capaz de dar indicaciones y suministra de hecho medios para evitar errores, pero no puede suplantar a la creación original, ni siquiera ahorrarnos todos los errores. **Mario Bunge**

En un texto anterior (cfr. Gómez, 2002), había elaborado una primera propuesta metodológica para el estudio de las comunidades en línea que tomé como base para elaborar este trabajo. En resumen, se proponía establecer un análisis en cuatro fases: análisis del entorno real (conectividad, acceso, datos básicos), observación participante virtual (conocer los sistemas, las comunidades, los sitios), entrevistas focalizadas en línea (con personas previamente detectadas) y entrevistas cara a cara (para contrastar algunos resultados). Sin embargo, para construir la metodología que utilicé en el estudio sobre cibersexo en particular, me basé no sólo en esta propuesta sino en los estudios que se han desarrollado sobre cibersexo, especialmente los desarrollados por el Dr. Al Cooper. Aunque la mayoría de dichas investigaciones fueron hechos desde la perspectiva de la psicología clínica y utilizando técnicas cuantitativas¹⁶, yo traté de llevarlo más al terreno de las Ciencias Sociales. Quizá el problema más grande con el que me topé, y que me hizo reformular y matizar un poco mi primera propuesta, fue encontrar informantes que tuvieran no sólo el tiempo sino la apertura y disposición para poder lograr una confianza suficiente y así llevar a cabo las entrevistas en línea o cara a cara. Finalmente, de lo que se trataba era de hablar de algo tan íntimo como la sexualidad y eso resultaba un problema para muchas personas. La otra cuestión, tiene que ver más con la validez de los datos, todavía existe una polémica en torno a ello y yo parto de la idea de que, aunque es cierto que los datos proporcionados por personas desconocidas y en línea no son del todo fiables, la misma dinámica de comunicación que funciona para que se den lazos de solidaridad e incluso relaciones sentimentales en el Internet, puede funcionar para que la información que se

¹⁶ Existen por supuesto excepciones como Hamman (1996).

genera en línea sea representativa de las dinámicas que se dan dentro de ella. Ahora bien, es importante que dichos datos se contrasten con elementos estructurales (hábitos de conexión, indicadores macros etc.) y con técnicas cualitativas validadas (entrevistas focalizadas, grupos de discusión, etc.). Explico de qué manera llevé este proceso:

En la primera parte del estudio, más parecido a un trabajo piloto, se buscaron informantes en “comunidades” que tenían al cibersexo como punto de encuentro; por ejemplo, se trabajó con la lista de los perfiles de Yahoo en la búsqueda de informantes que señalaran explícitamente que estaban interesadas e interesados en el cibersexo y que tuvieran sus direcciones de correo disponibles (desde el principio el interés fue buscar informantes latinoamericanos). El siguiente paso fue mandarles un correo con una explicación del proyecto y una invitación a participar como informantes. Esta técnica no funcionó muy bien, supongo que porque las personas se sentían invadidas en su intimidad ya que, aunque ellas expresaban estar interesadas en el tema, no les gustaba ser cuestionadas sobre él por alguien con quien no tenían ningún contacto previo. De un total de cien correos que mandamos, sólo unas cuantas personas respondieron, algunas aceptando ser informantes, otras para preguntar dónde habíamos conseguido su correo (personas que después de recibir esta explicación se volvían informantes o simplemente no respondían más) y unas pocas para reclamar la recepción del correo. Esta primera fase nos enseñó bastante sobre la forma en la que deberíamos conseguir personas que quisieran participar en el proyecto con sus experiencias¹⁷.

Cuando iniciamos el trabajo de campo principal, decidimos que teníamos que dejar que las personas se acercaran a nosotros en lugar de nosotros ir hacia ellas, y así lanzamos una invitación al proyecto en varias listas de discusión de temas diversos, casi todas de Latinoamérica. Después de ello, nos inscribimos en varias “comunidades” cuya temática central era el cibersexo: comunidades para conocer personas y tener cibersexo, comunidades de gays y lesbianas, comunidades para intercambio de información de índole sexual etc. En estas comunidades, lanzamos la invitación a los y las participantes y tuvimos mejor respuesta al vernos involucrados en dicha comunidad, algo muy parecido al trabajo antropológico. Una vez que las personas nos habían expresado su interés en participar, les enviábamos un cuestionario general con tres rubros: hábitos de conexión, usos del Internet

¹⁷ Para conocer otra experiencia interesante en la elaboración de entrevistas en línea cfr. Markham, 1998.

y usos sexuales del mismo (Ver Anexo 1). Este cuestionario nos aseguraba una cierta información básica sobre los usuarios, una especie de perfil de los mismos, y a la vez nos servía como filtro para escoger personas que realmente estuvieran dispuestas a hablar del tema con conciencia y con profundidad. Era entonces que nos concentrábamos en las personas que nos parecía que podrían ser útiles para el estudio, a la vez que íbamos siendo más específicos con cada uno de ellos. La entrevista podía tomar dos rumbos: seguir siendo por correo electrónico, o pasar a ser por chat (esto tenía que ver con dos cosas, la disponibilidad de los informantes y su preferencia a hacerlo de esta manera). La información básica y general del cuestionario se vació en una matriz que nos sirvió para establecer una taxonomía de perfiles. Cada una de las entrevistas se fue grabando en un archivo y trabajando también con una matriz pero ésta mucho más elaborada y abierta. También nos dimos cuenta de la necesidad de tener una “base de operaciones” en el ciberespacio, y junto con la revista electrónica “Razón y Palabra” armamos una página dedicada al proyecto en la que, además de publicar algunos textos que íbamos escribiendo, subimos el cuestionario y un par de sondeos para recopilar un mayor número de informantes (ver Anexo 2). Al final, tuvimos un cuerpo de información bastante amplio. En total, 50 personas respondieron el cuestionario base; de ahí, se continuó trabajando con 16 personas de las cuales 5 entrevistas fueron las más extensas y ricas. El siguiente paso era hacer entrevistas cara a cara con informantes que nos hablaran de su experiencia en el uso sexual de la red. Esta nueva fase sirvió para contrastar con los resultados que se habían obtenido en la recopilación de datos por Internet. Desgraciadamente, sólo pudieron hacerse cinco entrevistas cara a cara y éstas no funcionaron del todo bien porque se requería un tiempo mayor para que las personas pudieran sentirse cómodas con el tema y aceptaran hablar de él a fondo, de manera que sólo una de las entrevistas generó información importante. Sin embargo, no existió diferencia significativa entre las respuestas dadas cara a cara y las obtenidas en el ciberespacio (aunque definitivamente las respuestas cara a cara son más ricas en descripciones e información), por lo que no parece haber afectado los resultados éste hecho.

Si bien este estudio no es (no puede ser) representativo de una población usuaria del Internet, sí es útil para darnos pistas sobre la forma en que distintas personas utilizan la CMC para expresar, experimentar, explotar y llevar a cabo una relación sexual. Nuestro

interés fue, por un lado, entrevistar personas en Latinoamérica en busca de un contraste con la mayoría de estudios, que se realizan en Estados Unidos y Europa, y por otro lado, tratar de entender cómo se está incorporando el uso del Internet a las vivencias cotidianas de miles de personas en este “continente cultural”. Entrevistamos personas de México, España, Colombia, Chile y Paraguay, lo que nos da una idea de cómo se desarrolla la sexualidad mediada por computadora en distintos países, siendo España el país donde más personas parecen practicarla (por el número de sitios, comunidades y personas que señalan como su objetivo principal al cibersexo).

Notas sobre un trabajo de cibersexo.

Bataille (2002), en su texto clásico “El Erotismo”, establece una fuerte crítica al trabajo de Kinsey sobre las prácticas sexuales de la población norteamericana porque dice que éste sólo consideraba la interiorización (confesa además) de los participantes en el acto sexual o en el desarrollo de su propia sexualidad. En este estudio, si bien esta situación sigue persistiendo y sólo podemos acercarnos al fenómeno de la sexualidad mediada por computadora a través de la exteriorización que hagan de ella las personas que nos hayan servido de informantes, sí existen recursos, posibilitados por la informática, que son útiles para este tipo de trabajos. Por ejemplo, existen elementos que resultan muy interesantes; primero, el hecho de que muchas personas nos hicieron llegar “sesiones” de cibersexo, es decir, las transcripciones (o mejor dicho grabaciones de texto) de sus conversaciones sexuales con otra persona; de esta forma, aunque no podemos ver la reacción física de cada persona dentro de la relación sexual, sí podemos conocer en el texto la forma en la que se llevó a cabo dicha interacción. Bataille, en su crítica a Kinsey, dice que un estudio de este tipo no puede aspirar a entrar en la esfera donde realmente ocurren estos actos, que es la intimidad, pues en este caso, si se ha podido conocer de cerca esa intimidad puesto que, finalmente, el intercambio simbólico es el campo de la intimidad para el cibersexo. Por otro lado, también se analizaron los perfiles de cientos de personas que tienen información en los foros, no sólo de sexualidad, sino en las cuentas de correo como Yahoo y Hotmail, de esta manera, la información que proponían de ellos y ellas no estaba “contaminada” con el hecho de tener que pensar en responder sobre sí mismos; al contrario, era como observar su “identidad” primaria sin que dichas personas supieran que estaban siendo analizadas (como

dicha información está abierta para cualquier persona, no existe un problema ético en analizarla ya que precisamente está expuesta para ello).

Esta metodología triangulada es un primer intento de llevar a cabo un estudio con la propuesta señalada (Gómez, 2002), la cual pongo a discusión.

Capítulo VIII

Cibersexo: ¿La última frontera del Eros?

Todos los bits son iguales, pero algunos son más cachondos que otros. Van Deur Leun

Cibersexo: Una introducción.

Durante el tiempo que estuve desarrollando esta investigación, hablé con muchas personas que no conocían lo que era el cibersexo; al tratar de explicarlo, siempre me enfrentaba con caras que mezclaban asombro, algunas veces asco y otras más incredulidad. Las personas en principio, no pueden creer que alguien frente a una computadora pueda excitarse, llorar, reír, enamorarse, en pocas palabras: sentir. Y por otro lado, las personas que han leído sobre el cibersexo (casi siempre en publicaciones *light*) tienen la idea, muy estereotipada, de que las personas que practican esta forma de sexualidad son una especie de “pervertidos”, de “adictos” o de “ninfómanos”. Esto en principio sería como pensar que la sociedad es así, y quizá lo sea, pero entonces lo extraordinario pasaría a ser lo normal. La segunda parte de este texto intenta explorar, desde dentro, la forma en la que distintas personas asumen, interpretan y practican el cibersexo.

En un principio, la base de los sistemas de CMC era únicamente textual, es decir, las posibilidades de erotización eran únicamente las que pudieran desarrollarse con palabras. Como dice Yeyha, “no obstante, incluso en su actual estado primitivo de onanismo cibernético, la sexualidad virtual, cuyo nivel más elemental es el sexo telefónico, gana adeptos día con día” (2001, p. 27). Sin embargo, con la llegada de programas más avanzados como el ICQ o los “messengers” de Hotmail o Yahoo se tiende a tener más elementos audiovisuales, en donde el uso de una *Webcam* o cámara para Internet y la videoconferencia son el punto máximo de desarrollo hasta el momento. Pero aunque esto tiene consecuencias en términos de un regreso a la identidad corporal, ya que se tiene la posibilidad de mostrarse físicamente (mediante fotos o videos), las personas siguen utilizando recursos para recrear o construir una identidad ficticia (ponen fotos de artistas o modelos, caricaturas, fotos retocadas digitalmente, etc.). Es decir, las personas siguen teniendo la CMC como una opción preferentemente textual, por lo que el grueso de la interacción sigue siendo únicamente con palabras. Con ello, la sexualidad se recrea diferente, los usuarios inventan y reinventan formas discursivas que funcionan como

material simbólico que va dando sentido a un tejido social, lo que permite recrear la sexualidad física con la referencia de la vida real y a la vez construir una sexualidad con sus propias dinámicas. Nuevamente hablamos de simulacro: “No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real y, en corto circuito, todas sus peripecias” (Baudrillard, 1993, p. 11), y de seducción en el entendido del mismo autor: “La seducción nunca es del orden de la naturaleza, sino del artificio – nunca del orden de la energía, sino del signo y del ritual” (1998, p. 9). A lo que Subirats (2001) añade: “El simulacro es la representación, la réplica científicotécnica, lingüística o multimediática de lo real convertido en segunda naturaleza, en un mundo por derecho propio, en la realidad de un sentido absoluto.” (p.82)

El Internet podría suponer un regreso a la seducción como forma básica de sexualidad frente a lo que propone Baudrillard (1998) cuando dice que:

Somos una cultura de la eyaculación precoz. Cualquier seducción, cualquier forma de seducción, que es un proceso enormemente *ritualizado*, se borra cada vez más en el imperativo sexual *naturalizado*, tras la realización inmediata e imperativa de un deseo. Nuestro centro de gravedad se ha desplazado efectivamente hacia una economía libidinal que ya sólo deja sitio a una naturalización del deseo consagrado, bien a la pulsión, bien al funcionamiento maquínico, pero sobre todo a lo imaginativo de la represión y de la liberación (p. 42)

Sin suponer o siquiera proponer que el Internet sea realmente un espacio liberador de las represiones, no sólo las de los instintos básicos, sino de todas aquellas que lo social ha generado (por ejemplo las represiones sobre la preferencia sexual, sobre la raza, etc.), me parece que sí puedo afirmar que tiende a desplazar la sexualidad más hacia el terreno de la seducción y del juego que al de la genitalidad y, por supuesto, al de la función reproductora. Además, posibilita la exploración de pulsiones y fantasías que de otra forma sólo podrían darse en la marginalidad o en lo oculto. Este terreno contrasta con el de la pornografía o con el de la prostitución, que son básicamente unidireccionales. En la sexualidad mediada por computadora, en cambio, el sexo es compartido y construido simbólicamente, pero vivido en el cuerpo. Esta sexualidad simbólica (y real) llega a un grado de inmersión en donde surgen situaciones que en principio serían difíciles de

entender, por ejemplo casos de "sexoservidoras" (Van Der Leun, 1996) y de "violaciones en línea" (Dibell, 1996).

Taxonomía básica del Cibersexo

Más allá de especulaciones teóricas o juicios tecnomorales, la búsqueda de este texto consiste en conocer qué es el cibersexo, cómo lo asumen, cómo es usado y apropiado por las personas. Como sucede con muchos aspectos de las nuevas tecnologías, no existe una definición concreta de cibersexo, ya que personas distintas lo entienden de distintas maneras, desde aquellos que consideran que el cibersexo es toda actividad sexual que involucre contenidos en la computadora, incluso multimedia y pagados (Maheu y Subotnik 2001), hasta los que relacionan al cibersexo con una conversación erótica. En este punto es importante otra distinción: en el cibersexo que se basa únicamente en palabras, hay dos tipos, el que llamaré de "relatos compartidos", que consiste en que alguien elabore un texto erótico y otra persona lo lea e incluso pueda masturbarse mientras lo hace, aclarando que este texto puede haber sido hecho especialmente para esa persona o para otra¹⁸, y el segundo, que es el que me interesa y el que se lleva a cabo en tiempo real, al que llamaré "narrativo-interactivo", y que consiste en, que dos personas construyen una narrativa sexual de manera interactiva (como un diálogo), estando conectadas al mismo tiempo. Éste es en el que me centraré en lo sucesivo. Pero antes de hablar más sobre éste tipo en específico, y tratando de establecer una taxonomía general, encontramos que Branwyn (2000) señala que hay tres tipos de sexo virtual, a los que yo agrego uno más:

Cibersexo "real"

El que él llama "real" y que se da cuando dos personas, en un espacio bidireccional (que podría considerarse la forma íntima de interacción: dos personas "hablando" en un espacio sin que alguien más pueda acceder a él, aunque también puede ser en un espacio con mayor flujo de personas, una cuestión muy parecida al teléfono), comienzan a describir una relación sexual que los involucra a ellos, a la vez que, y no necesariamente, se masturban individualmente mientras se desarrolla la interacción. Si bien en un principio esto pudiera parecer antinatural, frío, insensible e impersonal, dadas las características de inmersión en el

¹⁸ Existe una página llamada www.todorelatos.com en donde muchas personas ofrecen relatos eróticos enmarcados en varias categorías y cualquier persona que entre en dicha página puede leerlos.

sistema, en algún momento puede hacerse transparente la comunicación y la erotización mutua puede llegar a niveles sorprendentes; una mezcla entre literatura erótica, plática de pareja o terapia sexual que, con la ayuda de la imaginación, puede alcanzar niveles de sensibilidad muy fuertes (y por supuesto orgasmos, ya que en la mayoría de las ocasiones, existe el estímulo físico de la masturbación). Las sesiones de cibersexo suelen comenzar con descripciones de situaciones específicas y de las personas que llevan a cabo la relación (donde están, cómo están vestidas, etc.), para de ahí dar paso a una fase que podría llamarse de transición, en la que los participantes en la relación comienzan a hablar de sexo. Una de las sesiones proporcionadas por un informante sirve como ejemplo de esta dinámica donde, después de saludarse, comienzan:

AX_67: cómo me gustaria...

AX_67: meterme entre tus sábans...

AX_67: acariciar tus piernas.....

AX_67: besar tus montañas

silvia_ms: mmmmmmmmmmmmm

AX_67: palpar tus entrañas....

silvia_ms: ufffrfrfrfrfr

AX_67: penetrar tu entrada

AX_67: gozar tu humeda tibieza

AX_67: disfrutar tu explosón apagada

silvia_ms: vaya que esta tibia

En este ejemplo vemos cómo una de los partícipes en la relación (en este caso el hombre) toma una especie de iniciativa y aporta elementos para que la relación sexual inicie. Miranda lo apunta claramente al hablar de la “fantasía central alucinatoria”:

Cuando el “otro” dador de placer está ausente se utiliza la satisfacción alucinatoria, la activación de la huella que en la memoria dejó la primera experiencia de placer, éste es el mecanismo precursor de la capacidad creativa, de inventar e imaginar al “otro satisfactor”. (1994, p. 524)

Y continúa diciendo: “Un compañero es sólo un acompañante con quien compartir la experiencia pero la calidad y disfrute de la misma depende únicamente de la propia persona” (pág. 531). Por ello, el cibersexo encuentra un eco en las fantasías para

desarrollarse, como dice Sánchez (2001):

En los chats lo descabellado tiene certificado de naturalización; en ellos los humanos encuentran un camino adecuado para dar vida a sus más locas fantasías. En el momento en el que el sexo virtual se desea hacer, sólo se necesita recurrir a la imaginación, la cual tiene en abundancia los asiduos a tales regiones digitales (p. 27)

Esta recreación fantásica puede llegar a ser tan grande y extrema que resulte placentera y completamente satisfactoria. Gwinell (1999), desde la psicología, señala que aunque las relaciones sexuales mediadas por computadora carecen del referente físico, “sin experimentar esa química que aporta erotismo a una relación, toda la pasión y la sexualidad existen en forma de transferencia o de proyección de los sueños y las fantasías eróticas hacia la otra persona” (p. 110). Ahora bien, es común (pero no creo que sea en la mayoría de los casos) que en este tipo de sesiones de cibersexo, o en otro momento pero en relación a ellas, las personas involucradas intercambien imágenes sexuales que pueden ir desde fotos de ellas mismas (desnudas, en poses sexuales o simplemente fotos.) a imágenes sexuales de otras personas que sirven como estímulo externo. Una informante de 31 que trabaja y que cuenta con estudios de posgrado, da un ejemplo:

Yo me tomaba fotos y se las enviaba por mail, algo muy tardado, pero que nos funcionó en nuestras circunstancias. Un día intentamos que me viera cuando me bañaba. Él esperaba las fotos mientras yo me bañaba. Me las ingení para tomarme las fotos en la regadera. La cámara daba alrededor de 10 segundos de pausa antes de tomar la foto.

En ese sentido, la tecnología más avanzada para el cibersexo real es el uso de las cámaras para web (webcams), mediante las cuales se puede “mostrar” en tiempo real: poses, imágenes eróticas y el acto de masturbarse mientras la otra persona también lo hace o solamente observa, algo que cada vez está más de moda.

Cibersexo “fantásico”.

Precisamente, la segunda forma del cibersexo, según la clasificación de Branwyn, es la fantásica, que podría describirse igual que la anterior pero con la diferencia de que ésta no se basa en la descripción detallada de los movimientos que se efectúan en los extremos de una conexión (aunque al hablar de una cópula, necesariamente el primer tipo de cibersexo

también tiene una carga de fantasía) sino que se basa en una descripción fantasiosa por ejemplo, del lugar donde se lleva a cabo la relación sexual. Un informante, que había tenido diversos encuentros sexuales en línea y dos parejas estables, al hablar de cómo tenía cibersexo con una de estas parejas, dice que:

yo le proponía acompañarme a uno de esos “escenarios” imaginarios que yo ideaba y a los que daba vida a través de las palabras: una playa escondida, un chalet en la nieve, un jacuzzi en una suite de lujo, una terraza con alberca y regadera al aire libre, etc. Ahí ocurrían nuestros encuentros furtivos y amorosos. Ella aceptaba feliz e ilusionada.

Otro tipo de fantasías implican el representar personajes en específico (Romeo y Julieta, escena de amor en Titanic, etc.) pudiendo ser también una construcción en donde intervengan personas, elementos y contextos en que los participantes no se atreverían a estar pero que quieren explorar (una orgía, encuentros sadomasoquistas etc.). Esta segunda tipología sí está más relacionada con el uso exclusivo de textos y es muy común en los relatos compartidos que mencionaba antes.

Cibersexo Teleoperado.

Y la tercera forma que propone Branwyn en su clasificación es el cibersexo teleoperado, un tipo de relación sexual donde una persona “guía” a otras dos (o más), que se encuentran del otro lado de la pantalla, sobre qué hacer y cómo hacerlo. Este tipo de relación sexual se da en algunas parejas que quieren sentir ser “swingers” (personas que intercambian parejas) sin que exista algún problema con enfermedades o desconocidos, o como una forma de estimulación externa. Sin embargo, este tipo de cibersexo es más bien raro, ya que es más común buscar mensajes sexuales multimedia (fotos, videos, textos) o buscar encuentros reales con otras parejas *swingers*, lo que veremos más adelante.

Cibersexo como recepción de contenidos (multimedia).

Aunque Branwyn (2000) no lo contempla en su reflexión, otros autores [(Cooper et.al. 1999), (Levine, 1998), (Schneider y Weiss 2001)] sí lo consideran como cibersexo y consiste simplemente en utilizar mensajes sexuales existentes en la red para masturbarse. En este sentido, quizá sea la práctica más difundida y utilizada (especialmente por los hombres) que relaciona al Internet con el sexo. Por ejemplo, un informante señaló que se

masturba diariamente viendo páginas de pornografía en la Red. Sin embargo, en el resto de este trabajo, se toma una definición de cibersexo más cercana a las tres primeras, es decir, que tenga los siguientes dos elementos: que haya por lo menos dos personas en línea simultáneamente y que estén teniendo conversaciones eróticas o sexuales, aunque esto puede incluir el intercambio de elementos multimedia. En esta definición, el sexo virtual no es sólo un acto individual, como pudiera ser el caso de una experiencia sexual con otro tipo de medios como una revista, un video o algún objeto (incluso las mismas páginas Web). La diferencia, como lo señala Turkle (1995), es el hecho de que aquí se requiere una fantasía compartida que demanda atención no sólo de la imaginación y del cuerpo propio sino de la idealización del otro. Esta fantasía, además, se construye en conjunto, sea horizontal o no, plena y mutua o no, se requieren una serie de factores que son llevados a escena por las personas y que no son estáticos, sino al contrario, que se desarrollan gracias a la capacidad de imaginación de las personas y al flujo constante de información de unos a otros. Una informante lo apunta así en su página de consejos a los que quieren tener cibersexo:

Si no encuentras qué decir, bueno, ¡a lo mejor el cibersexo no es para ti! Ve a rentar una película porno, o encuentra una línea de teléfono sexual donde le puedas pagar a una profesional para que te entretenga. A lo mejor incluso leer (gulp) una novela erótica.

Vemos entonces que se establece una diferencia entre los contenidos de recepción y los que podíamos llamar de comunicación, en donde los segundos requieren necesariamente del intercambio, y con ello la construcción de un mensaje erótico, sexual.

Cibersexo: hacia un concepto.

Stone (1992) hace una similitud entre los trabajadores del sexo por teléfono y las personas que trabajan sobre realidad virtual que bien pudiera servir para aplicarse al análisis de lo que sucede en el cibersexo: "El trabajo de ambos es acerca de la representación del cuerpo humano a través de limitados canales de comunicación, y ambos grupos hacen esto al codificar expectativas culturales como significados" (p. 102). Continúa diciendo:

El sexo telefónico es el proceso de provocar, satisfacer, *construir* deseo a través de una sola forma de comunicación, el teléfono. En el proceso, los participantes dibujan con un repertorio (repertoire) de códigos culturales para construir un escenario que

comprima largas cantidades de información en un espacio muy pequeño. El trabajador codifica verbalmente gestos, apariencias, y proclividad, y expresa éstos como signos reconocibles, que muchas veces no son más que una palabra. El cliente descomprime estas evidencias y construye una densa y compleja imagen interaccional. (p. 103)

Stone señala que este acto es completo, "individual e interpretativo (ya que) el cliente construye significados que son densos, situados localmente y socialmente particulares" (p. 103). Branwyn apuntala esta comparación y dice que "el sexo computacional es una curiosa mezcla de sexo telefónico, cita computarizada y voyeurismo hi-tech" (p.398). Pero no hay que perder de vista el hecho de que, a diferencia del sexo telefónico, en el cibersexo no hay las mismas limitantes (de tiempo y dinero. Aunque no debemos olvidar que tiene sus propias limitantes) y que se requiere de dos personas para llevarlo a cabo.

Ya había apuntado que utilizaré el concepto de cibersexo como la relación sexual mediada por computadora en donde dos o más personas, con uso de textos (y/o recursos multimedia), llevan a cabo una relación sexual. Es decir, no me interesa, por lo menos para fines de este estudio, el uso de insumos audiovisuales para fines sexuales (ver fotografías en la red, intercambiar videos, etc.) ya que mi interés radica principalmente en cómo las personas se comunican en un intercambio sexual simbólico y no el uso de la red como un medio de comunicación más. Lo que sí es interesante decir, y que será señalado más adelante, es el hecho de que muchas personas utilizan recursos multimedia para incrementar los elementos en el cibersexo.

Una de las preguntas básicas en el cuestionario base era acerca de lo que las personas creían que era el cibersexo. Las respuestas fueron desde un hombre entre los 20 y los 30 años que dijo que era: "el...uso del internet para satisfacer pulsiones (ansias, nervios, deseos, etc.) sexuales" o la de una mujer de 31 años que trabaja como profesora universitaria, que en la misma tónica, señaló que el cibersexo era:

la unión no-física con otra persona por la que sientes algún tipo de atracción. Es una forma o "método" para descubrir lo más íntimo del otro que te gusta, agrada, quieres, amas, etc. También es descubrirte; gozarte y hacer gozar. Es expresar, liberarte, liberar, sentirte bien, sentirte vivo. Es un excelente ejercicio para fortalecer cuerpo

(por qué no), mente y espíritu. Y por todo lo maravilloso que es el cibersexo, hay una responsabilidad al hacerlo.

Vemos que algunas de las personas que lo practican, realmente asumen al cibersexo como una actividad sexual gratificante y plena (aunque hubo un informante que en esta pregunta respondió con un tajante e ibérico “es una gilipollez”). Veamos entonces cómo es que las personas lo experimentan y la forma en la que se apropian de esta forma de sexualidad.

Capítulo IX

Cibersexo: formas y apropiaciones

“Yo quiero cybersexo, uo, uo, yo quiero cybersexo, uo, uo” **Canción del grupo Pink Punk**

Una vez enumeradas las distintas formas en que las personas tienen relaciones mediadas por computadora, ahora la tarea sería la de tratar de entender cómo se apropia de dichas relaciones la gente que practica esta forma de sexualidad. No parece haber un prototipo de persona que tenga cibersexo; ése es quizá el primer resultado y uno de los más interesantes. Contrariamente a lo que se pudiera pensar, y a lo que he escuchado y leído en varias ocasiones acerca de que sólo personas “depravadas” o “enfermas” tienen cibersexo, la mayoría de personas ha llegado a practicarlo por casualidad, por curiosidad o por simple juego. Para algunas se ha convertido en una verdadera revelación y para otras ha pasado como una experiencia más (llegando incluso a ser desagradable). Lo que no podemos negar, y ya lo he señalado antes, es que la Red se ha convertido en un campo propicio para todo lo que tenga que ver con lo sexual. Aunque por distintos motivos, personas muy diferentes encuentran gratificación al tener relaciones mediadas por computadora; mujeres y hombres (éstos en mayor proporción, quizá, pero la proporción ya está dada un poco por el acceso), personas con educación tan alta como un posgrado o personas con poco nivel educativo (pero con habilidades tecnológicas en el uso de la computadora y el Internet). Personas mayores de 50 años y menores de 15, todos parecen haber tenido contacto con el cibersexo e incluso muchas de ellas lo practican. El 50% de las personas que contestaron el sondeo, así lo señalan. Algunos de estas personas tienen cibersexo con personas desconocidas en la red, otras más, tienen relaciones sexuales mediadas por computadora con personas que conocen (y con las que incluso tienen una relación). No parece haber una constante más allá del placer que se tiene al practicar el cibersexo. Con esta premisa, y a partir de las respuestas de los informantes, establezco una reflexión de la forma en la que las personas se apropian de esta forma de sexualidad.

Cibersexo como laboratorio de la sexualidad.

Mi consejo siempre será que prendas la computadora, experimentes con el cibersexo, luego apagues la computadora y decidas cómo usar tus conocimientos recién adquiridos en tu vida real. Deb Levine (sexóloga).

Javier Echeverría (2000) dice que la tecnología ha hecho posibles distintos “simuladores” de la realidad como los túneles de viento, los simuladores aéreos y médicos, las albercas con olas, etc. y que éstos sirven para comprender fenómenos, estudiar otros, probar habilidades y desarrollar nuevos elementos o modelos. Así mismo, señala, el cibersexo se convierte en un campo de experimentación para la sexualidad. Dadas las características que proporciona la CMC (anonimato, privacidad y, en algún momento, transparencia) ésta se puede tornar en un espacio lúdico para la experimentación de nuevas sensaciones, una especie de laboratorio de la sexualidad en donde se interpretan, crean, recrean, construyen y destruyen tabúes y mitos, lo que De Luna (1997) llama “obscenarior”. Una informante, en la información de su perfil, lo ilustra diciendo:

El ciberespacio es el lugar donde tu y yo podemos disfrutar placeres “prohibidos”, que en la realidad podrían no ser placenteros... en el ciber(sexo), tu puedes hacer cosas sucias, locas o humillantes que nunca podrías hacer en la vida real, ni quisieras hacer. Vamos disfrutando esa libertad.

Esta libertad llega incluso a situaciones o “experimentos” que rebasan en algunos momentos la lógica y que resultan extremos, por ejemplo el caso de un grupo de mujeres que crearon un club basado en juegos de rol en donde el tema es la violación. Es decir, se exponen en línea a violaciones sexuales actuadas por ellas mismas. Esto tiene una explicación, en palabras de Turkle (1995): "Para que la realidad virtual sea interesante tiene que emular lo real. Pero también tiene que ser posible hacer en lo virtual lo que no puedes hacer en el real" (p.219); o como dice Wallace (2001): “En Internet tenemos un nuevo laboratorio para experimentar, un laboratorio más flexible y abierto que el que nos ofrece la vida real” (p.79). En esto todos los informantes coinciden ya que para ellos esa arena de significación socio-sexual les da la oportunidad de “probar” situaciones o relaciones que no podrían ser posibles en la vida real. Un informante de 50 años señaló que había tenido

relaciones homosexuales en la red y sin embargo, apuntó que nunca las tendría en la vida real, Él expresa:

Fue interesante y novedoso para mí explorar esta faceta de la sexualidad humana, experimentarla de primera mano pero con la seguridad de la distancia virtual. Confieso que fue divertido, atrevido y muy satisfactorio, pues también era la causa de grandes momentos de distracción y de explosiones orgásmicas compartidas.

Wallace (2001) al respecto dice que:

Antes de Internet, el ser humano no había tenido tantas y tan variadas oportunidades para explorar y expresar la sexualidad. El anonimato y la distancia física, que influyen en tantos aspectos de la conducta humana en red, también influyen en las actividades sexuales. (p.207)

Sin duda la red es un lugar que propicia el descubrimiento, no sólo propio, sino compartido, es un terreno de experimentación, de juego, de riesgo y eso resulta atractivo para muchas personas, por ejemplo para las mujeres, como lo mencionan en su texto Maheu y Subotnik (2001), que coinciden mucho con los resultados aquí expuestos:

El anonimato ofrecido por el Internet libera a las mujeres de sus roles tradicionales que por siglos han restringido la discusión abierta de su sexualidad en el mundo real. Tiene sentido que al darse una oportunidad anónima, accesible y alcanzable para liberarse de las posibles repercusiones de expresarse a sí mismas sexualmente, las mujeres estén tomando ventaja del Internet para explorar nuevas experiencias. (p.65)

Como ejemplo de ello, vemos lo que una de las informantes puso como saludo en su página con contenidos sexuales (fotos, historias, contactos) en donde ella es la protagonista:

Recientemente he descubierto el mundo de la red y he tomado el riesgo de poner una página. No se si ha sido una buena idea, estaría bien que me escribieras y me dijeras lo que dices. Quisiera conocer personas como yo: sin miedo a las apariencias, libre y que les guste el sexo y las experiencias nuevas.

Ahora bien, la mayoría de las personas que colaboraron como informantes coinciden en el hecho de que el cibersexo es más una opción intermedia entre la abstinencia y el desenfreno. Como menciona De Kerckhove (1999): “El acto sexual es ya, por lo menos en la cultura occidental, una mezcla tan rica de lo real y lo virtual, el cuerpo y la mente, la carne y la fantasía, que la tecnología sólo puede encajar bien en él” (p. 101). Una

informante del estudio de Hamman (1996) lo ejemplifica adecuadamente al decir que prefiere el sexo real al cibersexo, pero que prefiere el cibersexo a la masturbación solitaria, algo en lo que todos mis informantes coinciden. Una de ellas señala en su "perfil":

A TODOS MIS CIBERAMIGOS Y AMANTES; CONTÁCTENME PERSONALMENTE. Fotos, webcam (cámara de video para web), conversación con voz, peticiones de citas personales. Esto es lo real para mí. Cuando quiero real (físico) mi novio se encarga perfectamente de ello.

Entonces, dadas las enfermedades y las complicaciones del sexo casual, y/o la falta de parejas, el cibersexo parece ser una opción válida para que muchas personas vivan y experimenten una vida sexual activa y que los tiempos, la cantidad de encuentros y el resultado de estos sean diferentes a como serían en la vida cotidiana. Nuevamente un informante, al preguntársele por su definición de cibersexo, mencionó que éste es “la oportunidad de ejercer mi sexualidad de manera segura, práctica, anónima y conveniente con personas adultas de inclinaciones similares a las mías, por consentimiento mutuo, a través de sitios dedicados creados para tales fines”. Como ejemplo de lo mencionado anteriormente, otro dijo: “Un paliativo cuando el sexo real no es posible”. Dorian Sagan comentó en la revista Wired que "no hay sexo más seguro que el cibersexo", y Deb Levine en su libro sobre cibersexo dice:

El dejar que tu mente se vuelva loca, te enseña que las inhibiciones y los tabúes que tenemos acerca del sexo son auto-impuestos y que la vergüenza es una emoción que no tiene caso. Vivir en el momento, disfrutando tus experiencias, revelándote a tu propia sexualidad, es algo que no nos han enseñado, y el cibersexo es una buena forma de aprender como adultos. (1998, p.125)

Ahora, dentro de este nivel, también se encuentran aquellas personas que utilizan al cibersexo como un laboratorio para explorar las posibilidades de su propia sexualidad, sus alcances y gustos, como una informante apunta "Lo hago sólo por ver y sentirme a mi misma, sólo para hacer algo nuevo". Al respecto Turkle (1995) habla del concepto de "depaysement" (desprenderse) y explica que es lo que sucede con los antropólogos, cuando, después de dejar su propia cultura para estudiar otra que no les es familiar, regresan y ven la suya con ojos más "frescos". Hamman (1996) habla de que esto puede suceder con el cibersexo, ya que las personas se atreven a ir más allá y con ello pueden ganar seguridad,

estabilidad y reconocimiento. Por supuesto que las condiciones determinan también aspectos negativos, que incluso pueden ser totalmente contrarios a los señalados, llegando a la decepción (Donath, en línea) y, en determinado nivel, a un ultraje (Hamman, 1996). Pero esto no parece ser una limitante para las personas que tienen relaciones, tanto emocionales como sexuales, mediadas por computadora. Una informante, que estudia computación y que tiene una vida sexual activa tanto dentro como fuera de la red, incluso lo recomienda porque: "es ideal para las personas jóvenes que quieren saber y aprender un poco del sexo, por lo menos una idea de cómo puede ser usado". De esta manera vemos algo que he señalado en diversos momentos, que el uso de una tecnología en realidad no transforma las vivencias de las personas y su relación con el mundo, sino que las potencia rompiendo algunas barreras (tiempo, distancia, rapidez, realismo). Es decir, la tecnología no tiene una carga moral ya dada, es el uso de ella lo que resulta en algo bueno o algo malo en términos morales. Como señala Lull (en línea) con referencia a las arenas de significación de las que habla Bourdieu:

La gente común de todos los estilos de vida funde regularmente y con mucha habilidad sus mundos culturales y relativamente no mediados con recursos culturales distantes (nuevos, mediados, simbólicos), para formar las múltiples trayectorias de su vida diaria. Estos ejercicios creativos producen resultados positivos para sus "autores". Representan aplicaciones culturales complejas de "poder simbólico".

De esta manera, el cibersexo puede ser visto precisamente como un nuevo recurso simbólico-cultural (y por supuesto físico-sexual) y por ello se puede convertir en una arena de experimentación, comunicación y aprendizaje, por un lado, y por el otro en una zona oscura, árida y amoral (e incluso ilegal, como en el caso de la pornografía infantil).

Sin embargo, es necesaria una contraparte reflexiva para que no se vaya a configurar (o a desfigurar) una visión demasiado optimista y por ello poco realista de la situación. Por esta razón, más adelante apunto algunos factores negativos que tienen que ver con el uso excesivo, las consecuencias en la vida personal de las personas o los peligros que puede traer consigo.

Cibersexo: ¿realidad alternativa o fantasía?.

Puedo ser tu mayordomo, gozarás el rol, de señora piel. O puedo ser tu violador, la imaginación, esta noche, todo lo puede.

Soda Stereo

Como ya se dijo anteriormente, siempre ha habido una relación entre las tecnologías y la búsqueda de su uso sexual. La cinematografía nos ha inundado con las innumerables posibilidades sexo-tecnológicas que supuestamente nos depara el futuro, y es común que en una película de ciencia ficción o futurista aparezca algún aditamento especial para otorgar placer sexual. Quizá una de las promesas más grandes de este futuro proyectado sea que no habrá límites para la sexualidad y lo que podría significar que la sexualidad no tenga que juzgarse moral, legal o socialmente (evidentemente siempre habrá algún tipo de juicio, incluso de los aditamentos tecnológicos que permitan no tener límites). Las preferencias sexuales podrían explorarse de esta manera, por lo menos es lo que muchas personas esperan que la realidad virtual pueda otorgarles y, sin duda, el comercio sexual está poniendo un gran empeño para que esto suceda. Pero en la actualidad no se necesita un traje de *Teledildonics*¹⁹ para experimentar con situaciones sexuales que incluso son físicamente imposibles sin que esto traiga consecuencias para la persona que las experimenta. Aunque por otro lado, y quizá como contraparte, una de las cuestiones que el cibersexo trae como característica es el hecho de que puede representar una vía para vivir la sexualidad y las relaciones de una manera mucho más satisfactoria que en la vida real. Los psicólogos Maheu y Subotnik explican que

Para algunas personas, el Internet puede crear una vida de fantasía que no tiene rival en la vida real. Es más fácil crear cualquier cosa que ellos quieren en línea que el lidiar con las limitaciones y presiones de los encuentros en el mundo real. Los amantes en línea pueden aparecer como devotos, sensitivos, e interesados porque ellos no están compartiendo el estrés de la vida diaria. Escapar a una cita sexual en línea puede combinar el poderoso reforzamiento de la descarga física de un orgasmo con el imaginado confort del abrazo comprensivo del amante. (2001, p. 57-58)

Ahora bien, es importante aclarar que no todas las personas que entran a sistemas de CMC

¹⁹ Un traje de realidad virtual que, mediante impulsos eléctricos, genera “sensaciones” en el cuerpo de quien lo usa. (Cfr. Reinghold, 1996)

están interesadas en el cibersexo; muchas personas ni siquiera saben que existe y muchas más están en contra (sobre todo mujeres que son molestadas continuamente por hombres que les piden tener intercambios sexuales). Una informante apunta: “La única razón para el cibersexo es porque la gente no puede tener alguno”. Incluso existen voces que critican al cibersexo desde el temor que éste pueda llegar a ser un sustituto del sexo normal, aunque en realidad parece que el cibersexo es únicamente una opción más, ya que todos los informantes que tienen actividad sexual mediada por computadora hablan de que prefieren el sexo real, por mucho, al virtual. Al respecto un informante dice: “El cibersexo tiene que ver con la fantasía, no es un sustituto del estar con alguien”, y todas las personas a las que se les preguntó cuál sería la diferencia entre sexo y cibersexo respondieron que el primero era real y el segundo una fantasía, Un informante lo expresa así:

El sexo requiere de una presencia física compartida, de un encuentro, casi diría de una confrontación, así como de un compromiso creado entre dos personas; se da en un contexto real, es decir en un espacio y un tiempo apegados a la realidad. El cibersexo, en cambio, es a distancia, mediado, anónimo (las más de las veces) y se basa en una casi total fantasía, pues depende de la imaginación y de la ilusión creadas por los participantes para estimularse y excitarse mutuamente, en un juego virtual también compartido, pero que puede no conllevar un compromiso ni siquiera una verdadera responsabilidad para con la otra persona.

Y uno más apunta: “El medio, el sexo es físico (real) y el cyber es virtual (imaginación)”. Estas respuestas me llamaron mucho la atención porque eran muy similares. Sin embargo, si tomáramos en consideración el concepto de Hiperespacio que propuse en el primer capítulo, se podría pensar que la fantasía, que en este caso se entiende como la interacción comunicativa sexual y la construcción simbólica que se sirve de ésta (es decir, el diálogo con la otra persona y las imágenes mentales que despierta este diálogo), es sólo una parte de la sexualidad y que al llevar a cabo acciones sexuales (masturbarse, acariciarse, desnudarse) deja de ser sólo una fantasía para convertirse en una práctica sexual con un intercambio mediado. Éste es el concepto de cibersexo que a mí me parece interesante, no el de la fantasía, no el de la realidad, sino el que engloba a ambos y tiene consecuencias reales, tangibles, tanto psicológicas como físicas (dependiendo por supuesto de la situación específica) y que sin embargo puede darse el lujo de ser un juego de imaginación en el que

incluso los “engaños” en la realidad no tienen cabida en lo virtual (nuevamente el concepto de hiperespacio hace eco). Por ejemplo, una informante de 25 años que tiene relaciones lésbicas mediadas por computadora dijo:

hay que jugársela pues es parte del juego, pero hay límites, tu crees que estás con una mujer y te salen con otra cosa, y eso por lo menos te enfría un poco pues te cambia toda tu fantasía que venías creando, aparte de que yo sinceramente cuando los descubro antes de terminar, les pido que sigan actuando como mujeres para poder continuar mi fantasía, aunque he de confesar que es muy probable que ya haya tenido cibersexo con un hombre que se hace pasar por mujer y no me di cuenta nunca.

Ella misma continúa diciendo: “Si la otra persona no me agrada mucho físicamente simplemente busco cualquier foto de otra persona en Internet o me la imagino a mi gusto”, de manera que la fantasía es el componente principal del cibersexo, su sentido y su motor.

Otro informante de 51 años apunta:

Tener cibersexo sale de la norma convencional, según yo. Significa tener muchos contactos sexuales casuales (o no) y prestarse a juegos “prohibidos” o tabúes (como las relaciones homosexuales, por ejemplo). Es algo que no hago en la vida real y que me emocionó mucho hacer virtualmente por un tiempo. Potenció mi sexualidad (que calificaría de reprimida, por mi educación y mi posición social) y en ese sentido fue algo muy placentero.

Y continúa:

Por eso era tan grato y estimulante, porque sólo ahí encontré el marco para hablar y experimentar sobre aspectos y conductas sexuales con intimidad y confianza, pero también con anonimato y un sentido de seguridad, de no exponerme a riesgos o peligros que se pueden llegar a dar en la vida real.

Si bien este “mundo perfecto” al cual ya se había hecho referencia puede ser la característica más preciada del cibersexo, a la larga parece ser que es también el factor que hace que pierda el sentido su práctica: “De hecho, una desventaja que le vi al final a mi serie de aventuras cibersexuales fue precisamente el hecho que cada vez me alejaban más y me seguirían alejando del mundo de las relaciones en la vida real”. Aunque como veremos a continuación, el cibersexo también puede ser un pretexto para el sexo físico real.

Cibersexo como vehículo del sexo físico.

Si tomamos como ejemplo el sitio de MSN (en México en alianza con Telmex), que es quizá uno de los más recurridos por su conexión con el correo gratuito “Hotmail” y con el “MSN Messenger”, vemos que existen más de 100 comunidades con la palabra cibersexo en ellas. Muchas de estas comunidades no son más que “clubes” o tableros de avisos en donde diferentes personas con intereses similares, y mediante una inscripción previa (sin costo), ponen anuncios, comparten fotos, archivos (pudiendo ser multimedia) y se “conocen” entre ellas. Una de las cuestiones que resulta muy común, y que existen verdaderamente miles de personas que participan en este tipo de clubes, es el intercambio de fotografías de personas desnudas o en actividades sexuales. Ahora bien, este tipo de comunidades funciona como punto de encuentro para establecer contactos con el fin de tener sexo real y uno de los principales vehículos (o pasos previos) para lograrlo, es tener sesiones de cibersexo. Si bien esto es más recurrido en países desarrollados (léase Europa o Estados Unidos), sí hay casos en Latinoamérica en donde el cibersexo, y específicamente los lugares destinados a encontrar parejas de cibersexo, se tornan en una especie de “tablero de invitaciones” de orden sexual. Es muy común, por ejemplo, que en las comunidades que giran en torno al tema del sexo se puedan conocer personas con las que se tengan relaciones sexuales mediadas por computadora y con las que después se puedan establecer contactos en la realidad. Además, dichas comunidades son a veces muy locales y esto facilita el que las personas puedan verse sin necesidad de desplazarse mucho. Los nombres hablan por sí mismos “Puebla Caliente”, “Cachondos de Guanatos”, “Sexo en Madrid”, etc. Las personas suelen poner avisos solicitando conocer personas para tener relaciones sexuales. Por ejemplo una mujer en la comunidad “Lesbianas muy muy calientes” puso este aviso:

Hola cariños:

Quiero conocer chicas les, que sean muy calientes, mas que calientes, muy perversas. Preferiblemente de Madrid, o alrededores. Besos. S.

Esta clase de avisos son constantes en los foros de este tipo y generan además bastantes respuestas; que se lleguen a concretar o no en encuentros reales es otra cuestión. De todas maneras insisto en que parece ser que este tipo de encuentros se dan más en países como España, que tiene una tradición importante en el uso de “avisos clasificados sexuales”, como ejemplo de lo cual encontramos el libro de Martín (2002) en el que recopila cartas

que diferentes personas le enviaron como respuestas a anuncios de índole sexual que puso en la prensa española, del tipo: “mujer exhibicionista busca mirón” o “pareja de hombres busca hombre”. El resultado demuestra la cercanía de una sociedad como ésta con el tema sexual de manera abierta y franca, cosa que me parece que en América Latina todavía se encuentra en proceso y que aunque, sobre todo en las urbes ya hay elementos que nos hablan de la apertura social, en provincia sigue siendo una especie de tabú.

Uno más de los servicios que se están especializando en este tipo de intercambios es el que se ofrece con el uso de Webcams, lo que permite a las personas verse físicamente antes de un encuentro (o durante él).

Cibersexo como negocio: Un buen anzuelo.

Dentro de los perfiles de Yahoo o del MSN, que son dos de las principales bases de datos sobre personas, una chica tenía en su perfil un enlace a su página personal en la que mencionaba que quería contar una historia sexual. Una vez que se llegaba a su página (en Geocities, que es un servidor que ofrece el servicio de espacio para la creación páginas gratuitas) comenzaba a contar la historia de cómo ella y una amiga se habían emborrachado; junto al texto, aparecía una foto donde se veían ambas tomando y vestidas con ropa muy sugestiva. En realidad parecía una página más hecha por alguien sin mucho conocimiento. En la parte inferior, había otro enlace que pedía que oprimieras para seguir leyendo y viendo la historia. Al dar click en dicho enlace, la página se conectaba con una empresa de mensajes pornográficos en donde “para continuar viendo la historia de las chicas que se emborrachan y tienen sexo” debías dar tu número de tarjeta de crédito. Si intentas cerrar esta ventana, inmediatamente se abren varias y cada vez que intentas cerrar estas, otras más aparecen. Éste es sólo un ejemplo de cómo la pornografía se ha adueñado incluso del terreno fértil que significan las relaciones personales a través de Internet y de cómo las está explotando para su beneficio. Ejemplos como éste hay miles; baste decir que las empresas dedicadas al negocio sexual se han dado cuenta de la cantidad de tráfico que se genera en la CMC con relación al sexo (por supuesto ya saben la que se genera en relación al sexo como negocio) y por ello están llevando a cabo estrategias, muchas veces con engaños, para captar personas que, mientras están en busca de parejas de cibersexo, acaban llegando a sitios donde tienen que pagar una cantidad por ello. Esto nos habla

también del reverso de la moneda que es que, para muchas personas, el cibersexo sea una forma gratuita e interactiva de tener acceso a contenidos que en otro momento obtendrían de mensajes pornográficos, con la ventaja de que pueden sentirse partícipes de ello y no sólo receptores. Pero como una situación contraria, también hemos de hablar del amor.

Cibersexo: El otro lado del corazón.

Pareciera ser, por lo que hemos revisado hasta ahora, que el cibersexo es sólo una forma de juego o de sexualidad alternativa. Y aunque en general sea así, por ejemplo, la mayoría de personas en el sondeo señalaba que sólo habían tenido cibersexo con personas desconocidas y en la red. También existe otra forma de concebir y apropiarse de esta forma de sexualidad. Sin pretender, de manera por demás optimista y quizá utópica, como intentan vender algunos autores (Levine, 1998), que a partir de la práctica del cibersexo se puede llegar a conocer al amor de la vida o la pareja perfecta, el cibersexo sí puede ser un recurso útil para “alimentar” un romance, tanto en línea como real. De esta forma, parejas reales (o virtuales), separadas por la distancia, encuentran en el cibersexo una forma de sentirse “cerca”. Una informante de más de 50 años y con un uso constante de Internet, habla de los correos que se enviaba con su pareja que vivía lejos por razones de trabajo:

Mails donde nos decíamos que no veíamos las horas de volver a encontrarnos y hacer el amor, que queríamos hacer el amor, que teníamos muchos deseos de encontrarnos, de acariciarnos, de besarnos, de sentir el cuerpo del otro, de volver a sentir su olor, después de tanto tiempo sin estar juntos. Mails con distintos tipos de besos eróticos, en los pechos, en las piernas, etc. Como saludos.

En ese sentido el cibersexo sería la versión moderna de las cartas de amor tradicionales, con la ventaja de poder ser interactivas e instantáneas en su entrega. Otra informante, de 22 años, al preguntársele sobre una de sus experiencias de cibersexo, dijo que sólo había tenido con su novio, y sobre la forma en la que lo hacían y entendían apuntó:

describimos nuestros cuerpos conforme íbamos avanzando, es como si formara parte de una novela de amor, como si la fuera escribiendo al mismo tiempo que tengo la experiencia., fue una combinación de sentimientos, de placer a través de la pantalla..

Curiosamente (o no), la mayoría de las respuestas que relacionaban al cibersexo con sentimientos más profundos como el amor o la amistad eran de mujeres. O de adultos de

mayor edad.

Ahora bien, también se puede dar el caso en que una pareja de cibersexo, sobre todo cuando se tienen relaciones continuas, pueda generar en algunas personas un sentimiento más profundo. Este es el caso por ejemplo de un informante de 50 años que había tenido múltiples experiencias sexuales y que decía que en general éstas eran “anónimas, convenientes y poco comprometedoras”. A pesar de esto, él hablaba de que había tenido dos relaciones “serias”, aunque nunca se conoció con sus parejas ni siquiera en fotografías.

El cuenta que:

Se puede dar (como me sucedió a mí) que una de esas relaciones en principio nada serias se convierta en más que un juego momentáneo. Algo especial ocurre entre los dos participantes: se caen bien, se dicen cosas gratas, se detecta un vínculo que si se nutre comienza a crecer, a manifestarse como una verdadera relación, si bien totalmente virtual. En repetidas ocasiones es una falsa alarma y los contactos no se renuevan, pero existen los casos donde el asunto cobra una importancia capital para los dos participantes: los “amantes” se buscan con mayor regularidad, hacen citas virtuales y acuden a ellas y lo empiezan a pasar muy bien juntos. Si esto se establece por un buen rato y uno se deja llevar emocionalmente, el compromiso se adquiere recíprocamente y entonces estamos ante una relación de dependencia: yo necesitaba a mi amante y ella me necesitaba a mí

Él dice que este tipo de situaciones son más bien excepcionales y sin embargo suceden.

Cibersexo y adicción.

Mi miedo no era de encontrarme a mi misma siendo una adicta, sino de encontrarme a mi misma, punto. Cleo Odezer.

Es muy curioso ver que una de las principales preocupaciones, y una de las cuestiones que más se ha discutido en torno a las personas que utilizan constantemente el Internet en general y cuestiones relacionadas con el sexo en específico, es que se convierten en adictos. De hecho me llama mucho la atención que algunos de los informantes hayan dicho cosas como “espero que no pienses que estoy enfermo” o “no creas que soy un adicto”. Shneider y Weiss (2001) hablan de que “es crucial entender que para cualquier adicción, lo que

importa no es la cantidad del comportamiento (o el número de bebidas), sino las consecuencias de ese grupo de comportamientos en la vida de la persona” (p.32) y señalando 3 puntos para saber si un comportamiento se ha convertido en adicción:

1. Pérdida del control sobre el comportamiento: El comportamiento se ha vuelto compulsivo y la persona ha perdido la habilidad de parar cuando quiera.
2. Continuar a pesar de las consecuencias adversas: éstas pueden incluir problemas en las relaciones, pérdida del trabajo, problemas de salud o aspectos legales.
3. Preocupación u obsesión: pasar largos periodos de tiempo pensando acerca de la actividad o estar activamente dentro de ella. (p.32)

Los autores dan numerosos ejemplos de personas que estuvieron a punto de perder (o perdieron) a su familia, su trabajo y amigos por actitudes compulsivas con relación a la sexualidad y el Internet. Algunas de estas personas por la exposición continua a contenidos pornográficos, otras por sostener relaciones a través del Internet, tanto románticas como sexuales, o simplemente porque pasaban demasiado tiempo frente a la computadora. Un informante que señalaba tener por lo menos 4 sesiones de cibersexo por semana, apunta que dejó ésta práctica sexual, entre otras cosas, porque:

- a) empecé a dedicar al cibersexo demasiado tiempo y demasiada concentración;
- d) con el paso del tiempo sentí que el cibersexo no me llenaba, que era una mera distracción, un juego vacío (idéntico a la masturbación, que de hecho en eso redundaba) y que me estaba aislando socialmente cada vez más (si bien el interrumpirlo no me ha hecho más social tampoco);
- e) me alarmó un poco el caer más a menudo en prácticas cibersexuales de carácter homosexual hacia el final, por la creciente dificultad de asegurar parejas del sexo opuesto (o sea mujeres) y por buscar activamente ese placer homosexual (ya que nunca antes concebí la posibilidad de ser yo mismo homosexual, al jamás haber tenido en la realidad ese tipo de encuentros, si bien virtualmente fue novedoso, imaginativo y muy divertido);
- f) llegué a la conclusión que el cibersexo me quitaba tiempo y energía que preferí canalizar hacia otras actividades, ya que lo que obtenía a cambio en el fondo no era tan provechoso ni agradable como lo sentí (emocionalmente) en un principio: me harté del jueguito y de las frustraciones resultantes;

h) decidí así dar por terminadas mis incursiones en el mundo del cibersexo, habiéndolo probado y experimentado por espacio de unos tres años y medio, pensando que sería más razonable sentar cabeza y no incurrir en prácticas que pudieran de algún modo acarrear problemas o situaciones embarazosas tanto en mi vida personal como profesional.

Vemos, con esta declaración, el caso en el que una persona que pasaba un tiempo considerable teniendo o buscando sesiones de cibersexo, decidió frenarlo después de un examen de autoconciencia. Aquellos a los que les es imposible frenarlo, sí podrían entrar en la clasificación de adicción.

Por ello, me parece importante que, más que pensar en términos de adicciones o enfermedades, se conozca la forma en la que las personas integran las tecnologías, especialmente el Internet, y en este caso la cuestión de la sexualidad, en su vida cotidiana. Si bien es cierto que muchas personas pasan un tiempo excesivo en línea y esto puede traer consecuencias graves como el aislamiento social, la falta de interés o tiempo para otras actividades (por no nombrar las físicas), me parece que tendríamos que tener mucho cuidado con los términos. Hace unos meses, un reportero de la página Latinmail, me pidió responderle unas preguntas sobre cibersexo; su planteamiento me pareció un poco tendencioso ya que sus cuestionamientos iban en relación a cuantas personas eran adictas en México al cibersexo, si estas personas eran una especie de “pervertidos hipertecnológicos” o algo así. Me parece que necesitamos conocer de cerca estos fenómenos para, si se detecta un problema real, atacarlo pero no “curarse en salud”, como dice un conocido refrán mexicano. Por ejemplo, la media de tiempo que pasan nuestros informantes en línea es de 4 horas diarias y aunque muchos de ellos están permanentemente en línea por motivos de trabajo, no siempre están totalmente concentrados en la pantalla y tienen más ocupaciones al mismo tiempo o incluso, dentro de la pantalla, tienen 4 o 5 ventanas abiertas con diferentes actividades (lo que se conoce como *multitasking* o tareas múltiples).

Cibersexo y Libertad; voces encontradas.

Por supuesto existen preocupaciones en torno al uso de estos sistemas para fines sexuales. Primero que nada, no debemos olvidar que la mayoría de usuarios de estos sistemas son

hombres entre los veinte y los treinta años y que prácticamente (por ejemplo en los chats de cibersexo) son los únicos que deambulan por ahí en busca de relaciones sexuales mediadas por computadora. Esta cifra se balancea un poco en sistemas de otros países, sin embargo en Latinoamérica es totalmente notoria la presencia masculina, mayoritaria y que además lleva la batuta. Adams (1996) habla sobre el cibersexo como una forma de pornografía y dice que ésta “es el vehículo para la construcción de la subjetividad masculina. O, más directamente, es la forma en la que algunos hombres tienen sexo” (p.154)

Ésta y otras son situaciones que preocupan a varios autores [(Tsang 2000), (Branwyn 2000)], que señalan que lo virtual no deja afuera el racismo y el sexismo implícitos en la vida cotidiana. Wilbur (2000), desde una posición más fuerte, dice

La comunidad virtual es la ilusión de una comunidad en donde no hay personas reales y no hay comunicación real. Es un término utilizado por idealistas tecnofílicos que no alcanzan a comprender que lo auténtico no puede ser engendrado por medios tecnológicos. La comunidad virtual vuela en la cara de la ‘naturaleza humana’ que parece ser, esencialmente, depravada (p.50)

Otro de los grandes problemas que el cibersexo puede traer consigo es el de la explosión de una economía basada en la explotación de la sexualidad. El hecho de que la exposición del cuerpo y la propia sexualidad al público se convierta en una forma de negocio, nos lleva a pensar que esta “revolución” tecnológica no es precisamente acorde a esa visión idealista en la que cada uno puede ser productor de sentido en potencia, a menos claro, que esto signifique la reproducción de esquemas de comercio capitalistas y degradados, por ejemplo la pornografía. En realidad yo creo que aprovechándose de esta “mercadotecnia” tecnofílica, de que cualquiera es creador de contenidos y por lo tanto el acceso a ellos es democrático, horizontal (y gratuito), profesionales de la sexualidad encuentran en ello una forma de asegurarse mayor número de clientes (y no me refiero sólo a sexoservidoras, quienes sólo tienen un dispositivo más para su oficio, sino estudiantes, amas de casa y, de manera preocupante, menores de edad). Es muy común que se tienda una especie de trampa para captar la atención de las personas hablando de servicios gratuitos y amateurs, como una informante apunta en su página de pornografía:

Este sitio es totalmente gratis sin molestas barreras o cobros y estoy intentando conservarlo de esta manera, pero por favor tómate tu tiempo para entrar a las páginas

de mis patrocinadores y dejar tus datos para recibir fotografías de sexo duro (hard core) en tu correo electrónico ya que esto ayuda a pagar los gastos de mantenimiento. Tu correo electrónico está totalmente a salvo y no pasa por terceras personas de ninguna forma. Tu obtienes una selección de fotos gratis cada día como resultado. Ayúdame a seguir dándote un sitio web de sexo amateur. Gracias.

No hay que olvidar que la venta de información es quizá uno de los negocios más rentables de la red. Con ella se crean grandes bases de datos con correos electrónicos y preferencias de consumo o gustos y son vendidas a empresas que a su vez realizan cruces de información y venden estos resultados a diferentes compañías. Si bien se está intentando regular ésta y otras situaciones aludiendo a la privacidad, el hecho de que Internet esté en varios países hace que lo que es delito en uno no lo sea en otro.

Uno de los aspectos que también han permeado la discusión sobre cibersexo es que ello puede traer consecuencias reales en parejas establecidas. En su libro “Infidelidad en Internet”, las doctoras Maheu y Subotnik (2001) hacen un recuento de experiencias en donde el cibersexo ha sido motivo de rompimientos en parejas o por lo menos ha generado problemas en aquellas personas que lo practican dentro de una relación. Ellas dicen que la: *“ciberinfidelidad ocurre cuando una persona en una relación comprometida usa la computadora o el Internet para violar promesas, votos, o arreglos concernientes a su exclusividad sexual”*. (p.100. En cursiva la original). Y dicen que esta infidelidad puede ocurrir, dentro de un continuo que va de la fantasía a la vida real, algo que depende de cada pareja, pero apuntan que “conforme las personas se mueven dentro del continuo que va de la fantasía a la interacción cara a cara, quizá necesiten incorporar elementos externos para seguir el intercambio nuevo y estimulante” (p. 60) y es ahí donde puede surgir la infidelidad, cuando se pasa de los encuentros en el Internet a llamadas telefónicas, intercambio de fotos y videos e incluso encuentros cara a cara.

Ahora bien, dentro de los sistemas de CMC, la sexualidad no sólo encuentra su camino mediante el uso de la propuesta, el erotismo o el flujo de emociones causadas por el anonimato o las posibilidades del sexo virtual. Un poco como respuesta a aquellos sumamente preocupados por el uso del Internet como medio de desenfreno sexual, sobretodo algunas ligas moralistas²⁰ o asociaciones civiles que lo señalan incluso como una

²⁰ Cfr. <http://chatting.about.com/internet/chatting/library/weekly/aa070198.htm>

patología, como algo dañino, abordando el fenómeno con una visión simple y moralina, pero sin ningún intento por abarcarlo en su contexto, analizarlo y dar un juicio objetivo, se puede decir que el sexo también encuentra su lugar de reflexión, de seriedad, de preocupación ante la falta de precauciones, información, conocimiento, y responsabilidad. Prueba de ello son los foros de reflexión sobre sexualidad, género, SIDA, etc. en donde la reflexión, el debate y el intercambio de información encuentran su espacio propio y propicio. Lo interesante es la forma en la que se combinan experiencias personales, dudas, comentarios, juicios y datos científicos. Y sobre todo que el ser virtual y el real, están íntimamente ligados, ya que por un lado existe como espacio de juego y aislamiento de la realidad (en el sentido de experimentar lo que no se puede en la vida cotidiana) y por otro lado se utiliza como un espacio de reflexión sobre los mismos temas que causan una preocupación y una problemática en la realidad.

Complementando lo anterior está el hecho de poder hablar de temas socialmente censurados o difíciles de una forma en la que se tengan las características de separación entre el ser virtual y el real. Nuevamente, ante el anonimato, las personas pueden tener mayor libertad de cuestionar cosas o entablar conversaciones que de otra forma podrían resultar embarazosas, lo cual es muy positivo dada la apertura que se puede dar en cuanto a los tópicos, dejando a un lado los juicios de valor que suelen darse por este tipo de temáticas y la aceptación libre de una relación con ellos por parte de alguna persona. Así, la homosexualidad y las prácticas sociales también tienen una cabida tanto de libre expresión como de ayuda y apoyo. Como dice Sharf (1997)

Hay poblaciones vulnerables para quienes el intercambio vía computadora se ha convertido en la principal fuente de información y soporte social. En el espíritu de alianza terapéutica y catarsis humana, ellos vierten sus sentimientos más profundos uno en el otro. (p. 246)

Se encuentran respuestas variadas en forma de consejos, citas de textos (principalmente científicos, aunque de otro tipo también), anécdotas y respuestas precisas. Se retoman espacios más relajados y con menos censura que en la vida real. Mensajes que generan una discusión en torno a ellos en donde se dan consejos, direcciones y teléfonos de especialistas, organizaciones y demás grupos que pueden proporcionar ayuda, mientras en el mismo foro personas con conocimiento suficiente dan recomendaciones y conceptos

claves.

Vemos entonces que por un lado existe una búsqueda lúdica de nuevos espacios de experimentación que tienen que ver con el cuerpo, el deseo, las relaciones, el amor, la colonización de territorios inexplorados, tecnológicos, virtuales y, por otro, con las mismas herramientas de las que se sirve el anterior, y utilizando el mismo medio y espacio, se encuentra un intercambio de información que ayuda a adquirir mayor conciencia sobre cuestiones relacionadas con la vida en pareja, la juventud, el sexo y el amor, lo cual puede desembocar en acciones directas o posiciones ante cierto fenómeno de la vida cotidiana, real.

La relación entre las personas y la sociedad, fuera del ciberespacio, sigue siendo local y con barreras propias de lo cultural y lo moral, por lo que, me parece que en sociedades como la mexicana (y en general la latinoamericana y sobre todo de provincia) se habla menos de cibersexo de lo que en realidad se práctica (tal como sucede, me parece, en las relaciones sexuales). Y por ello el tema sigue estando un poco en la sombra y en el desconocimiento, hablándose de él, sólo de manera superficial (con la consiguiente falta de profundidad y análisis) o se iguala con la pornografía, lo que me parece una reflexión muy desafortunada. Sin embargo, creo que el cibersexo sí representa una alternativa de aventura y exploración, no sólo de fantasías y locuras, sino de conocimiento de la sexualidad y hasta de comunicación entre géneros (hablar de equidad todavía sería muy arriesgado). De hecho, ya vimos cómo algunas personas llegan a desarrollar lazos afectivos muy estrechos a partir de encuentros de este tipo, y para muchas parejas, son precisamente estos encuentros los que posibilitan una continuidad romántica en una relación a distancia. En ese sentido, vemos que en algunas ocasiones la CMC tiene en realidad que ver más con el romanticismo tradicional que con el desenfreno ninfomaniaco que se le imputa en algunos foros.

En realidad me parece que las posturas tanto acusatorias como justificatorias no tienen sentido, sino que de lo que se trata es de conocer los cambios en la sexualidad que viven muchas personas que practican con regularidad la sexualidad mediada por computadora.

Algunos autores anteponen el humanismo al proceso de tecnologización de lo llamado social

Al crear una realidad sintética y adentrarnos en un entorno simulado por la computadora, socavamos el deseo humano de penetrar lo que nos elude radicalmente,

lo nuevo e impredecible. La visión computacional demiúrgica puede llegar a robarnos la libertad de ser plenamente humanos (Piscitelli, 1995, p. 223).

Aunque otros autores como Fernback (1997) dicen que:

Podemos estar solos con nuestras computadoras mientras escribimos, pero estamos participando en una forma de vida pública; una vida pública que deviene de la desconfianza de nuestros vecinos y nuestros intensos deseos de privacidad que nos obliga a re-examinar nuestras vidas atomizadas. (p. 38)

Estamos en la antesala de una sociedad cada vez más tecnológica y tenemos que estar de cerca, no sólo viviendo los cambios, sino proponiéndolos con una visión más igualitaria y real. Esto por supuesto desde el entendimiento a profundidad de la relación que guardan en la vida cotidiana de las personas que utilizan estas tecnologías. Espero que este texto pueda contribuir en alguna medida a esa discusión tan necesaria.

A manera de conclusiones.

El llamado cibersexo es una manifestación por demás interesante del uso y la apropiación de las computadoras y del Internet, como espacio y como objeto cultural. No creo tener respuestas acabadas en torno al fenómeno, pero sí pistas importantes de cómo las personas, con base en el ámbito en el que se desenvuelven, el mayor o menor uso de la computadora, y el tiempo que pasan en línea, pueden generar ambientes, espacios simbólicos, comunicación e incluso sensaciones físicas. Me parece importante para entender dichas manifestaciones el no pretender articular sus posibilidades a partir de conceptos previos, ya probados, que aunque nos pueden servir de base, no siempre conducen a los caminos adecuados y a las explicaciones más valiosas. Por ello me parece que hay que tener cierto “valor” y probar con nuevos conceptos, o por lo menos con nuevos usos para los ya consolidados. En mi caso, mi intento fue el de introducir como una categoría para el análisis de las relaciones mediadas por computadora, el término de Hiperespacio. Este concepto puede ser útil para entender que, si bien hay elementos que nos llevan a pensar que el ciberespacio es un espacio simbólico diferente al real, éste acaba impactando en el real y viceversa y que es importante para el estudio del uso del Internet no privilegiar a ninguno de los dos sino su suma. Sin embargo, éste es sólo un primer intento por explicar relaciones y situaciones demasiado complejas. En esta misma búsqueda, la metodología es una propuesta que intenta encontrar mecanismos que nos acerquen a los fenómenos, nos den pistas y puedan en algún momento validarse como pasos sólidos de un camino que de respuestas más claras.

Las personas se apropian de la tecnología de diversas maneras. En el caso de las personas que utilizan activamente la red para buscar contenidos o parejas sexuales, (porque hay que recordar que en muchas ocasiones, aunque no se esté en busca de dichos contenidos, se reciben o se encuentran por error) esto se da en formas varias. Hay personas que pasan un tiempo importante en línea, ya sea por cuestiones laborales, escolares o de ocio (que muchas veces se mezclan) y que parece que están más cercanas al uso de la red como una forma de sociabilización y de relacionarse con gente que, no importando su situación geográfica, también está en línea. A diferencia de las que utilizan el Internet esporádicamente que optan menos por esta forma de comunicación directa. En muchas de estas ocasiones los acercamientos son de carácter sexual, aunque no sólo de este tipo,

incluso pueden tener abiertas ventanas con cuestiones tan diferentes como un trabajo escolar por un lado, y una sesión de cibersexo por otro. Sin embargo, no parece haber un indicador de que esto se dé de una sola manera ya que las personas utilizan al cibersexo como laboratorio de la sexualidad, como espacio de desahogo y experimentación de formas alternativas de ésta (que el mismo cibersexo, me parece, lo es). Algunas otras lo utilizan porque en línea pueden llevar a cabo actividades de índole sexual que en la vida real no podrían por sus características físicas, por su moral o la moral social o simplemente porque no se atreverían. En ese sentido me parece que, aunque no lo incorporé en el trabajo por no ser lo que buscaba, esto puede llevar también a cuestiones tan negativas como las relaciones sexuales con menores, el intercambio de material legalmente prohibido, etc. lo cual por supuesto no sucede en todos los casos. Para algunas otras personas, el cibersexo es sólo una forma de sentirse más cerca de personas por las que sienten atracción o sentimientos fuera de la red y que por distintas razones se encuentran lejos geográficamente. Pero también el cibersexo puede ser un vehículo para el sexo físico real, una especie de prelude-fuente de citas para encuentros reales. Lo que también nos lleva a pensar que el cibersexo puede ser un negocio, sobre todo cuando se entiende como consumo de contenidos multimedia a través de la red.

Evidentemente no creo que el cibersexo sea bueno o malo, como no creo que la tecnología lo sea, *per se*. Cada persona, en cada experiencia y cada sesión, lo puede percibir como algo extraordinario o terrible, dependiendo de muchos factores. Si bien es cierto que la preocupación puede ir en el sentido de pensar que las personas pierdan el contacto humano, que pasen demasiado tiempo en línea, que confundan la realidad con lo virtual o que incluso se conviertan en adictos, me parece que esto en general no sucede y las personas no sólo tienen clara la distinción entre el sexo y el cibersexo (lo real y lo virtual en extenso) sino que definitivamente prefieren lo real (sobre todo cuando se refiere al sexo). En todo caso, me parece que las personas se aprovechan de las posibilidades que se abren al tener acceso, casi sin limitaciones, a contenidos y personas con las mismas inquietudes. Esto por supuesto no significa que las personas sean completamente activas en este proceso, siempre hay problemas que pueden surgir, sobre todo cuando hay un excesivo y desmedido uso de dichos contenidos. Hay muchas líneas que quedan por explorar en este tema y la ideal sería poder hacer estudios constantes sobre la forma en la que las personas utilizan e integran las

tecnologías en su vida cotidiana. De esta manera, lo que se abre es una invitación al diálogo constante.

Invitación a la discusión.

Estas conclusiones las comencé a escribir mucho tiempo después de haber terminado la investigación y ya en el proceso de edición del libro. La experiencia tenía que madurar y mi mirada tenía que purificarse. Ahora veo este libro, simple y sencillamente, como un paso más en un diálogo que es sumamente necesario. Un diálogo sobre las nuevas tecnologías y la comunicación, por ser ésta la disciplina en la que me desenvuelvo, pero que es necesario en todas y cada una de las ramas científicas, y si puede ser múltiple mejor. Un diálogo entre los estudiosos y la sociedad, entre los que desarrollan tecnologías y los que las usan, entre los estudiantes y los profesores. Un diálogo que debería involucrar al gobierno, las universidades, las empresas de telecomunicaciones y tecnología y la sociedad en general. En fin, un diálogo sobre el impacto real que está teniendo el uso de herramientas tecnológicas de comunicación y las posibilidades que puede tener dicho uso para hacer crecer las posibilidades de la sociedad.

Es común que se utilicen términos pomposos, casi siempre con fines mercantiles, para describir la relación entre la sociedad y las tecnologías. Por ejemplo ahora se dice que gracias a las llamadas nuevas tecnologías de la comunicación, específicamente el Internet, ya incluso pasamos de ser una Sociedad de la Información, a ser una Sociedad del Conocimiento. Y sin embargo, nuestra información y conocimiento sobre los fenómenos y las transformaciones que está generando la utilización de las nuevas tecnologías, son mínimos y casi todo importado (como la tecnología en sí misma). De ahí la relevancia de avanzar, aunque sean distancias pequeñas y con esfuerzos modestos, en la consolidación de un pensamiento latinoamericano sobre las nuevas tecnologías. Esa fue la pretensión de este libro, el poner a discusión una metodología, un tipo de estudios, reflexiones, una visión, si no mexicana por lo menos no sajona, sobre uno de los temas más mentados con respecto al Internet y la sociedad.

Me queda claro que la complejidad con la que dichas manifestaciones se dan requiere miradas, instrumentos y tejidos igual de complejos. En una ocasión un periodista me preguntó cuantas personas eran adictas al cibersexo en México. Como en este caso, creo

que debemos evitar caer en simplificaciones absurdas y extremos insalvables. Dos de las maneras en que creo podemos lograrlo son: generando datos empiricos sobre el campo, por un lado, y por otro, estableciendo un dialogo y una reflexi3n constantes, compartidas y te3ricas con pares de pa3ses culturalmente cercanos, en este caso la regi3n Latinoamericana, por ejemplo. No estoy tratando de decir que la creaci3n de este bloque se convierta en una red aislada o contraria a las ya establecidas en pa3ses como Estados Unidos y Canad3 o los europeos, pero s3 que pueda erigirse en un contrapeso que genere pensamiento independiente, m3s cercano a las caracter3sticas hist3ricas, culturales, econ3micas, pol3ticas y sociales de cada pa3s. Pero sobre todo, que este bloque pueda coadyuvar al desarrollo de programas, acciones y trabajos encaminados a hacer crecer el desarrollo tecnol3gico y social y el conocimiento sobre la suma de estos dos y sus posibilidades. Espero que el di3logo contin3e.

Bibliografía

- Adams, C. (1996). "This is not our Fathers' Pornography." Sex, Lies and Computers. En Charles Ess (Ed.) (1996). Philosophical Perspectives in Computer-Mediated Communication. E.U.A.: State University of New York Press.
- Anderson, B. (1991). Imagined Communities. Verso: New York.
- Argyle, K. y Shields, R. (1995). Is there a Body in the Net?. En R. Shields (Ed.). Cultures of internet : virtual spaces, real histories, living bodies. E.U.A.: Sage.
- Arnold, M. (2002). The Glass Screen. Information, Communication & Society. 5: 2. pp. 225-263.
- Bakardjieva, M. (2002). Taming a wild medium: The microregulation of the Internet. Ponencia presentada en la IV International Conference "Crossroads in cultural studies".
- Barbero, J. (en línea). De la ciudad mediada a la ciudad virtual. Transformaciones radicales en marcha. Disponible en:
<http://www.fundesco.es/publica/telos-44/perspectivas1.html>.
- Bataille, G. (2002). El Erotismo. México: Tusquets.
- Baudrillard, J. (2002). La Ilusión Vital. España: Siglo Veintiuno.
- Baudrillard, J. (1998). De la Seducción. Cátedra: Madrid.
- Baudrillard, J. (1993). Cultura y simulacro. Kairos. Barcelona.
- Bechar (1996). >From <Bonehead> to <LoNehEAd>: Nicknames, play, and identity on Internet Relay Chat. Journal of Computer Mediated Communication 1 (2). (En línea). <http://shum.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>.
- Benassini, C. (1998). De las Comunidades Sociales a las ¿Comunidades? Virtuales (notas para una discusión). Revista electrónica Razón y Palabra (en línea) <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/>.
- Benedickt, M. (1992). Cyberspace: Some proposals. En Michael Benedickt (Ed.) Cyberspace: First steps. E.U.A.: MIT Press.
- Bonder, G. (2002). Las nuevas tecnologías de información y las mujeres: reflexiones necesarias. Chile: CEPAL.
- Branwyn, G. (2000). Compu-Sex: Erotica for Cybernauts. En David Bell y Barbara Kennedy (Eds.) The Cybercultures reader. Routledge: E.U.A.

- Bruckman, A. (1996). Gender swapping on the Internet. En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Castells, M. (2001). La Galaxia Internet. España: Plaza & Janés.
- Castells, M. (2000). La Era de la Información (Tres Volúmenes). España: Alianza Editorial.
- Cooper, A., Scherer, C. Boies, S y Gordon, B. (1999). Sexuality on the Internet: From Sexual Exploration to Pathological Expression. (enviado por correo personal).
- Cooper, A, Delmonico, D. y Burg, R. (1998). Cybersex Users, Abusers, and Compulsives: Mew Findings and Implications. (enviado por correo personal)
- Danet, B. (2001). Cyberpl@y. Communicating online. Inglaterra: Berg.
- De Kerckhove, D. (1999). Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web. Gedisa: España.
- De Luna, A. (1997). La expresión pública del erotismo. Antología de la sexualidad humana. México: Porrúa.
- Donath, J. Identity and Deception in the Virtual Community. (En línea)
<http://judith.www.media.mit.edu/judith/identity/identityDeception.html>
- Dibell, J. (1996). A rape in the cyberspace. En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Dietrich, D. (1997). (Re)-Fashioning the Techno-Erotic Woman: Gender and Textuality in the cybercultural matrix. En Steve Jones (Ed.), Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety. E.U.A.: Sage Publications.
- Dunlop, C. y Kling, R. (1991b). Social Relationships in Electronic Communities. En Charles Dunlop y Rob Kling (Eds.). Computerization and Controversy. EUA: Academic Press.
- Echeverría, J. (2000). Un Mundo Virtual. España: Plaza & Janés.
- Ess, Ch. (Ed.) (1996). Philosophical Perspectives in Computer- Mediated Communication. E.U.A.: State University of New York Press.
- Eyre, P. (2002). Cibersexo. España: Plaza & Janés.
- Fernback, J. (1997). The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the realization of collective principles. En Steve Jones (Ed.), Virtual culture : identity and communication in cybersociety. E.U.A. : Sage Publications.
- Gibson, W. (1984). Neuromancer. E.U.A. : Ace books.

- Giddens, A. (2000). La transformación de la intimidad. Sexualidad, Amor y Erotismo en las sociedades modernas. Cátedra: Madrid.
- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. Frontera Norte, 9 (18), 9-28.
- Gómez, E. (2002). Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las Comunidades Virtuales. Versión 12. México: UAM-Xochimilco.
- Gómez, E. (2000). La Comunicación Mediada por Computadora: Caso BBS. En Razón y Palabra (10). Disponible en: [http:// www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx).
- Gómez, E. (1997). Identidad y apodos en los BBS mexicanos. Manuscrito Inédito. Monterrey, México.
- Gorosito, A. M. (1997). Identidad, Cultura y Nacionalidad. en Rubens Bayardo y Mónica Lacarrieu (comp.) Globalización e Identidad Cultural. Argentina: Ciccus.
- Graham, G. (1999). Internet. Una indagación filosófica. España: Frónesis.
- Green, L. (2002). Communication, Technology and Society. London: Sage.
- Gubern, R. (2000). El Eros Electrónico. España: Taurus.
- Gubern, R. (1991). La antropotrónica; nuevos modelos tecnoculturales en la sociedad massmediática. En Carmen Gómez Mont (Ed.) Nuevas Tecnologías de Comunicación. México: Trillas.
- Gwinell, E. (1999). El Amor en Internet. Intimar con desconocidos a través del Ciberespacio. Paidós: España.
- Hamman, R. (1996). Cyberorgasms. Cybersexo Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms. Disponible en: <http://www.socio.demon.co.uk/Cyberorgasms.html>
- Haraway, D. (1996). A manifesto for Cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s. En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Heim, M. (1992). The erotic ontology of Cyberspace. En Michael Benedickt (Ed.) Cyberspace: First steps. E.U.A.:MIT Press.
- Herring, S. (1996). Bringing familiar baggage to the new frontier: Gender differences in Computer Mediated Communication. En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Hine, Ch. (2000). Virtual Etnography. Sage: London.

- Habermas, J. (1989). Ciencia y técnica como ideología. Madrid: Tecnos.
- Hamelink, C. (1991). Informatización: Hacia una cultura binaria. En Carmen Gómez Mont (Ed.) Nuevas Tecnologías de Comunicación. México: Trillas.
- Jones, S. (1995). Understanding Community in the Information Age. En S. Jones. (Ed.), CyberSociety : computer-mediated communication and community. E.U.A. : Sage Publications.
- Kantrowitz, B. (1996). Men, Women, and computers. En Víctor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Kember, S. (1998). Feminismo, Tecnología y Representación. En Curran, Morley y Walkerdine (Comps.) Estudios Culturales y Comunicación. Barcelona: Paidós.
- Levine, D. (1998). The Joy of Cybersex. A Guide for Creative Lovers. E.U.A.: Ballantine.
- Luhmann, N. (2000). La realidad de los medios de masas. México: Antrophos- UIA.
- Lull, J. (en línea). Supercultura para la era de la comunicación. Disponible en: <http://members.aol.com/JamesLull/espaniol.html>.
- Maheu, M y Subotnik, R. (2001). Infidelity on the Internet. Virtual and real Betrayal. E.U.A. Sourcebooks.
- Maldonado, T. (1999). Lo Real y lo Virtual. Barcelona: Gedisa.
- Markham, A. (1998). Life on line. Researching real experience in virtual space. E.U.A. Altamira Press.
- Martín, L. (2002). Amante del sexo busca pareja morbosa. Temas de Hoy: Madrid.
- Miller, D. y Slater, D. (2001). The Internet: an Etnographic Approach. Reino Unido: Berg
- Miranda, R. (1994). Identidad Erótica: Las dimensiones personales. Antología de la Sexualidad Humana. México: Porrúa.
- Mitra, A. y Schartz, R.L. (2001). >From Cyber Space to Cybernetic Space: Rethinking the Relationship between Real and Virtual Spaces. Journal of Computer Mediated Communication (en línea). <http://www.ascusc.org/jcmc/issue1/mitra.html>
- Morse, M. (1998). Virtualities. Televisión, Media Art, And Cyberculture. E.U.A.: Indiana University Press.
- Negroponte, N. (1995). Ser Digital. México: Océano.
- Nora, D. (1995). La Conquista del Ciberespacio. Andrés Bello: España.
- Odzer, C. (1997). Virtual Spaces. Sex and the cybercitizen. E.U.A.: Berkley Publishing.

- Paz, O. (1995). El laberinto de la Soledad. Fondo de Cultura Económica: México.
- Piscitelli, A. (1995). Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes. Argentina: Paidós.
- Plant, S. (1996). On the Matrix: Cyberfeminist Simulations. En R. Shields (Ed.). Cultures of internet : virtual spaces, real histories, living bodies. E.U.A.: Sage.
- Reguillo R. (1995) En la calle otra vez. Las Bandas: identidad urbana y usos de la comunicación. México: ITESO.
- Rheingold, H. (1996). Teledildonics. En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Rheingold, H. (1995). The Virtual Community. Harper Collins: New York.
- Rodríguez, R. (2001). Virtualmente suyo. Telos (en línea). <http://www.campusred.net/telos>.
- Sánchez, A. (2001). La Era de los Afectos en Internet. Océano: México.
- Senjel, R. y Guthrey, J. (1996). The Internet for Women. Australia: Spinifex.
- Shneider, J. y Weiss, R. (1999). Cybersex exposed: Simple fantasy or Obsession? E.U.A.: Hazelden.
- Shank, G. y Cunningham, D. (1996). Mediated Phosphor Dots: Toward a Post-Cartesian Model of Computed- Mediated Communication via the Semiotic Superhighway. En Charles Ess (Ed.) (1996). Philosophical Perspectives in Computer- Mediated Communication. E.U.A.: State University of New York Press.
- Shina & Stone (1995). Computers and Communications en John Downing, Ali Mohammadi y Annabelle Sreberny-Mohammadi (Eds.) Questioning the Media. E.U.A.: Sage Publications.
- Schneider, J. y Weiss, R. (2001) Cybersex exposed. Simple Fantasy or Obsession?. E.U.A.: Hazelden.
- Silverstone, R., Hirsch, E. y Morley, D. (1992). Information and communication technologies and the moral economy of the household. En Roger Silverstone y Eric Hirsh (eds.). Media and Information in domestic spaces. Nueva York: Routledge.
- Stone, A. (1992). Will the real body please stand up?: Boundary stories about virtual cultures. En Michael Benedickt (Ed.) Cyberspace: First steps. E.U.A.:MIT Press.
- Subirats, E. (2001). Culturas Virtuales. México: Ediciones Coyoacán.
- Tannen, D. (1996). Gender Gap in Cyberspace. En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader.

- E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Thompson, J. (1998). Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación. México: Piados
- Tsang, D. (2000). Notes on Queer 'N' Asian Virtual Sex. En David Bell y Barbara Kennedy (Eds.) The Cybercultures Reader. Routledge: E.U.A.
- Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the internet. E. U.A.: Touchstone.
- Van Der Leun, G. (1996). "This is a naked Lady". En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.
- Van Gelder, L. (1991). The strange case of the Electronic Lover. En Charles Dunlop y Rob Kling (Eds.). Computarization and Controversy. EUA: Academic Press.
- Virilio, P. (1997). El ciber mundo, la política de lo peor. Madrid : Catedra.
- Wallace, P. (2001). La Psicología de Internet. España. Paidós.
- Wilbur, S. (2000). An archeology of cyberspaces: Virtuality, Community, Identity. En David Bell y Barbara Kennedy (Eds.) The Cybercultures reader. Routledge: E.U.A.
- Wolton, D. (2000). Sobrevivir a Internet. Gedisa: España.
- Yeyha, N. (2001). El cuerpo transformado. México: Piados.
- Žižek, S. (1999). El acoso de las fantasías. Siglo XXI: México.

Anexo 1

Cuestionario base sobre Cibersexo.

Te recuerdo que este cuestionario es personal y la información vertida en el será totalmente anónima y para uso exclusivo de un proyecto de investigación académico. Así mismo, te pido que respondas con la mayor tranquilidad y soltura. Esta no es una encuesta sino la primera parte de una entrevista, por lo que la mayor información que nos puedas dar, nos será más útil en este ejercicio reflexivo sobre el Internet, la comunicación y la sexualidad. Gracias.

Información personal.

Edad:

Sexo:

Nivel educativo:

1. ¿Tienes computadora en tu casa o en tu trabajo?
2. ¿Desde cuándo la tienes?
3. ¿Desde cuándo tienes acceso a Internet?
4. Si no es desde tu casa, ¿Desde donde te conectas?

Hábitos de conexión.

5. ¿Cuántas horas estás conectado a Internet (promedio al día)?
6. ¿Si es desde tu casa, con qué proveedor de Internet estás? Y ¿porqué escogiste éste?
7. Donde está(n) la(s) computadora(s) que utilizas para conectarte a Internet (habitación de la casa, cubículo de oficina, módulo de cómputo etc.)
8. ¿quién más tiene acceso a la computadora que utilizas?
9. ¿Alguien más conoce tus passwords?
10. ¿Podrías describir el lugar desde donde te conectas a Internet?

Hábitos de uso

11. Descríbenos cómo fue tu aprendizaje del Internet.
12. ¿Para qué utilizas al Internet?
13. ¿Ha influido Internet en tus relaciones personales? ¿De qué forma?
14. ¿Has modificado tu rutina de vida (trabajo, estudio etc.) desde que usas Internet?
15. ¿Qué actividades realizas exclusivamente en Internet, (además de los servicios de correo electrónico y chat)?
16. ¿Qué tanto ha expandido Internet tus opciones de información? ¿Porque?
17. ¿Qué tipo de información consultas en Internet? ¿Por qué?
18. Cuales son las fuentes de información que utilizas en Internet? Y ¿qué importancia tienen para ti?
19. La información que has encontrado en Internet, ¿te ha ayudado a resolver algún problema en áreas específicas?
20. ¿Con qué personas y/o grupos te comunicas usando Internet?
21. Por favor describe el proceso y características de este grupo (formal, informal, estable, efímero, abierto, cerrado, etc.)

22. ¿Qué te hace ser parte de ese o esos grupos y qué tan importantes son esas relaciones para ti?
23. Las relaciones que tienes en Internet ¿ya las tenías antes o es a partir de su uso?
24. ¿Qué tan importantes son las personas que has conocido en Internet y en qué forma las has conocido?
25. ¿Qué sentimientos y/o valores asocias con el Internet?
26. ¿Cuándo estás conectado a Internet cuántas actividades puedes realizar simultáneamente?
27. En una escala del 1 al 10 cuál es tu nivel de concentración cuando estás conectado a Internet
28. ¿Qué programas (software) utilizas para el Internet y cual es su orden de importancia?
29. ¿Cuál es la frecuencia de uso para cada uno de ellos? ¿por qué?
30. ¿Cómo aprendiste a usarlos?
31. ¿Qué navegador usas? (explorer, netscape, etc) y ¿por qué lo escogiste?
32. ¿Has personalizado alguno de esos programas?
33. ¿Qué páginas web visitas con más frecuencia? ¿por qué?
34. ¿Tienes página personal? ¿por qué?
35. ¿Qué sistema de correo electrónico usas (software)? ¿por qué?
36. ¿Cuántas cuentas de correos electrónico tienes?
37. ¿Pertenece a foros de discusión? ¿cuántos y cuáles?

Uso sexual de la Red.

1. ¿Has recibido alguna vez fotos, programas o textos con contenido sexual?
2. ¿Has entrado a páginas con contenido sexual?
3. ¿Has pagado por utilizar algún servicio sexual en la red?
4. ¿Qué es para ti la sexualidad?
5. ¿Qué es para ti el cibersexo?
6. ¿Para ti, cuál sería la diferencia entre sexo y cibersexo?
7. ¿Alguna vez has tenido cibersexo?
8. Si la respuesta es afirmativa ¿ha sido con alguien que conoces físicamente o sólo por Internet?
9. ¿Qué sistema utilizas para tener cibersexo (chat, webchat, messenger, etc)?
10. ¿Qué tan frecuente es que tengas cibersexo? ¿y de que depende esta frecuencia?
11. ¿Cómo fue tu acercamiento al cibersexo?
12. ¿Cuántas parejas de cibersexo has tenido?
13. ¿Podrías describirnos una de tus experiencias de cibersexo?

Anexo 2

Resultados del sondeo levantado en la página del proyecto**Personas que respondieron el sondeo (edad y género)**

		Género		Total
		Hombre	Mujer	
EDAD	Menos de 15			1
	15 y 20	5	4	9
	20 y 30	15	10	25
	30 y 40	12	2	14
	40 y 50	2	3	5
Total		34	19	54

¿Ha tenido cibersexo? (por género)

		¿Ha tenido cibersexo?			
		No sabe lo que es	No	Si	Total
Género	Hombre	5	12	17	34
	Mujer	1	8	10	19
	Total	6	21	27	54

¿Ha tenido cibersexo? (por edad)

EDAD		No sabe lo que es	No	Si	Total
		Menos de 15		1	
	15 y 20	2	5	2	9
	20 y 30		11	14	25
	30 y 40	2	3	9	14
	40 y 50	2	1	2	5
Total		6	21	27	54