



**DIVISION DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA**

“CIBERSEXO: UNA NUEVA PRACTICA SEXUAL.”

TESIS QUE PRESENTA LA ALUMNA:

MORELOS NARCISO AIDEE

**PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA SOCIAL.**

**COORDINACION DE SERVICIOS
DOCUMENTALES**


**SILVA SILVA MARIA IRENE
ASESORA**


**COLLADO MIRANDA MARIA ELENA
LECTORA**

MAYO 2001

AGRADECIMIENTOS

AMIS PADRES:

Por tolerarme durante tanto tiempo, por estar conmigo en las buenas y en las malas, por poner en mí todas sus esperanzas y he aquí un PERDON por todos mis errores los cuales les causaron daño.

225615

AMIS HERMANAS:

Guadalupe, Lilia y Judith.

Por estar conmigo aún después de tantas diferencias y por su ayuda en esos momentos más críticos. Las Amo

ATIMONSY:

Gracias por tener siempre una palabra de aliento y sobre todo por que hiciste que confiara en mí. Y por esas frases que siempre estarán en mi mente:

"Nadie nos dijo que la vida era fácil"

"Nunca te haría daño"

EZEQUIEL Y EVA:

Gracias por haber formado parte en mi vida durante 3 años y por todos los favores recibidos en mi estancia con ustedes. Nunca voy a cambiar mi forma de ser.

ATODA LA FAMILIA MORELOS Y
A LA FAMILIA NARCISO.

EN UN TRIBUTO A GRACIELA Y A JOSE LUIS

Aunque ya no estén con nosotros.

ERA NIÑO Y MURIÓ, HE AQUÍ SU HISTORIA,
DIOS QUIZO UN ANGEL MÁS PARA SU GLORIA,
TEMPRANA FLOR QUE SE ACOSTO EN EL SUELO,
SU ESCENCIA VIRGINAL RECOGIO EL CIELO,
TU ALIENTO DE ANGEL APAGO LA MUERTE EN
ANGEL AL MORIR TE CONVERTISTE,
TU SUERTE ES YA FELIZ, NEGRA ES MI SUERTE;
CON TU VENTURA MI DESGRACIA HICISTE,
COMO TUVES A DIOS QUISIERA VERTE,
POR ESO MI ALMA PESAROZAY TRISTE EN VANO
BUSCATUS PRECIOSAS HUELLAS EN LA
INMENSA REGIÓN DE LAS ESTRELLAS.

J.L.M.Q

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo conocer el discurso erótico de los usuarios del cibersexo que utilizan el chat. Lo que se desea saber es como el individuo construye su discurso en una situación determinada, en este caso en una conversación de tipo erótico.

La metodología será de tipo Cualitativo la cual nos permitirá interpretar la subjetividad de los sujetos en base a un análisis categorial de textos obtenidos del chat durante el mes de Enero del 2001.

El tipo de muestreo será Intencional en el cual se elegirán los textos que aparecen en los chats de las páginas: <http://www.busco-sexo.com>, <http://www.latinchat.com> y <http://www.mexico.com> debido a que en estas se encuentran varias salas de tipo erótico, no pretendemos hacer una diferenciación entre ellas ya que existen varios problemas para localizar los textos.

En estudios realizados se ha comprobado que un 4.6 millones de usuarios de Internet llegan a tener más sexo por medio del mouse.¹ Me refiero a que no es pornografía sino son nuevas experiencias a las que el hombre tiene acceso.

Al finalizar logramos observar que si existe una estructura discursiva específica en los cibernautas. Además debido a su expansión podría ser considerada como una nueva práctica sexual, que no daña a nadie simplemente es una forma de expresar su sexualidad que de cierto modo la podríamos llamar cibersexualidad.

¹ Este estudio lo realizó el Consejo Nacional sobre Adicciones Sexuales y Compulsivas. (Arango, 2000)

INDICE

RESUMEN

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I. CIBERCULTURA.....	11
1.1 Definición.....	23
1.2 Un poco de historia.....	26
CAPITULO II. EL CIBERSEXO.....	36
2.1 El amor mediante.....	37
A) Tex Sex.....	37
A.1 Un día en el chat.....	38
B) Las máquinas.....	42
C) Mundos virtuales.....	52
CAPITULO III. EN TORNO AL CIBERSEXO.....	56
3.1 Estadísticas.....	56
3.2 Ciberinfidelidad.....	61
3.3 Ciberidentidad.....	62
3.3.1 En relación con la virtualidad.....	63
3.4 Daños físicos.....	66
3.5 Daños psicológicos.....	66
3.6 Terapia.....	68
3.7 Religión.....	69
CAPITULO IV. INTERACCIONISMO SIMBOLICO.....	76
4.1 Definición.....	76
4.2 Aportación de Blumer.....	79
4.3 Los cimientos del interaccionismo.....	81
4.4 Aportación de Goffman.....	83
4.5 Aportación de Strauss.....	86
4.6 Aportación de Tamotsu Shibutani.....	86

4.7 Aportación de Berger.....	86
4.8 Aportación de Stryker.....	86
4.9 Aportación de Mead.....	87
4.10 Escuela de Chicago.....	88
4.11 Escuela de Iowa.....	88
4.12 Principios Teóricos.....	89
4.13 Críticas.....	91
CAPITULO V. ESTRATEGIA METODOLOGICA.....	93
5.1 Planteamiento del problema.....	93
5.2 Objetivos.....	93
5.2.1 Objetivo General.....	93
5.2.2 Objetivos Particulares.....	93
5.3 Supuesto Teórico.....	93
5.4 Tipo de Estudio.....	93
5.5 Muestra.....	95
CAPÍTULO VI. ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION.....	97
6.1 Tipo de análisis.....	97
6.2 Categorías	97
6.3 Definiciones.....	100
6.4 Análisis.....	105
CAPITULO VII. CONCLUSIONES.....	127
Bibliografía.....	137

INTRODUCCION.

El hombre a lo largo de la historia ha logrado tener grandes descubrimientos por ejemplo: el descubrimiento del fuego hasta el primer viaje a la luna, no sin dejar de lado la clonación, la inseminación artificial, etc. Éstos han permitido al hombre trascender barreras, tal vez lo que tiempo atrás no se pudo haber permitido o concebido, ahora es una realidad.

Desde que se intentó aminorar la carga a los individuos se crearon un sin fin de máquinas que con el tiempo se fueron sofisticando, una de ellas es la computadora; ésta le permitió hacer cálculos más exactos con un mínimo de tiempo.

Cuando se crea Internet, el hombre, da otro paso en la tecnología, éste permitió al hombre comunicarse con personas de otros lugares en un mínimo de tiempo; así podía conocer costumbres, ideologías, tradiciones, etc; con el paso del tiempo se fue mejorando el servicio hasta lograr intercambios satisfactorios que permitieron abrir nuevas modalidades en cuanto a relación sexual se refiere.

En Invierno de 1998 Russell Mills realizó una investigación llamada "Cyber: sexual chat on Internet", el cual podría ser un antecedente para la realización de este trabajo, en esta investigación se destaca la idea que Internet proporciona oportunidades para establecer una interacción social. En los chats la gente puede intercambiar mensajes sobre cualquier asunto aunque en particular el sexo ha sido solicitado además de que es considerado buen negocio, es decir, el que mejor ganancias ha obtenido.

Destaca el hecho de que una relación por computadora involucra menos riesgos que en una relación cara a cara debido a que no hay enfermedades, existe el anonimato por lo que sería una ventaja para las personas que consultan el chat e incluso puede ser una forma de socialización.

También se mencionan aspectos sobre las salas, es decir, existen salas variadas las cuales van desde la edad hasta la nacionalidad o incluso de nicks poco conocidos o inimaginables.

Las conversaciones en las salas pueden ser de tipo privado o público aunque por lo general tiende a elegir la primera debido a que existe mayor intimidad aunque no se destaca la idea de que sea pública.

Se logra destacar que las mujeres son mayoría en el chat cuyos nicks (éstos son nombres con los cuales puede identificarse las personas que se encuentran en el chat, por lo regular no deben coincidir con otros, de lo contrario no podrán ingresar a la sala) van desde los más serios hasta los más obscenos, en donde se hace referencia a los atributos físicos.

Esta investigación puede dar muestra de las ventajas y desventajas sobre el cibersexo que sería un dato importante y que se muestran a lo largo de la tesina.

Otra investigación más completa y de la cual no se tiene más datos es la de Turkle en su libro "Life on the screen" en donde analiza entrevistas a amantes de la red, en ella encontró cómo la gente construye fantasías y las desarma poniendo en juego mecanismos compensatorios o proyectivos. (Morhain, 1997)

Aunque el cibersexo es un tema nuevo se ha querido estudiar con base en los textos sexualistas, las conversaciones, puesto que a partir de lo ya conocido se piensa que existe una estructura discursiva, es decir, un posible margen que siguen los consumidores del cibersexo. Se decidió estudiar la estructura discursiva al considerar que existe un patrón que es seguido por los consumidores, como la presentación, el clímax y el desenlace y que de hecho pueden identificar la experiencia que tienen en torno al sexo.

Sería interesante darlo a conocer a aquellas personas que no conocen del tema con el fin de abrir más sus expectativas y no quedarse trillados en lo ya conocido o de igual manera puede ser una forma de darla a conocer como parte de la cultura, es decir, como simple conocimiento de lo que sucede a su alrededor. Sin duda es un reto difundirlo ya que no todos aceptarían tener una relación con una máquina.

Pudiera ser considerado como un tema muy controvertido puesto que puede ser manejado entre la gente como una nueva práctica sexual, una nueva forma de explorar su cuerpo sin dejar de lado su sexualidad, es decir, su vida con el otro; las relaciones que se tienen con las demás personas.

El individuo visto desde la perspectiva de tener relaciones vía realidad virtual (cibersexo) trata de tener una identidad (ciberidentidad) que no lo hace completamente diferente pero que le permite vivir una sexualidad (cibersexualidad).

En la actualidad ya existe información sobre el cibersexo, en Internet llueven artículos sobre este polémico tema, por ejemplo es interesante ver cómo existe numerosa información en Inglés, desde trabajos muy bien fundamentados hasta pequeños artículos; en español por el contrario existen numerosos artículos sobre todo de aventuras de personas que se han adentrado en este asunto, sin embargo, es importante tratar de buscar temas nuevos con la finalidad de abrir el campo de estudio.

Esta investigación esta dividida en siete capítulos: en el primer capítulo hacemos mención de cómo la tecnología ha mecanizado al individuo que hasta cierto punto le ha impedido comunicarse con los demás, aunque no por completo. Si bien es cierto que la tecnología ha permitido mejorar nuestras condiciones también es cierto que ha mecanizado al individuo. Cuando hablamos de la definición proponemos varias de ellas hasta llegar a la que se adapta a la tesis.

En la parte de historia debemos partir del hecho de que el cibersexo no es algo nuevo sino se ha hablado de el en la Mitología lo que nos hace pensar que el cibersexo existe aún antes de que se inventará la palabra cibersexo.

En el segundo capítulo se hace mención de los tipos de modalidades para tener cibersexo como los Tex sex que son los Textos Sexualistas; las Máquinas que proporcionan placer sexual que van desde las muñecas inflables hasta las máquinas que simulan un acto sexual; los Mundos virtuales en donde mediante la realidad virtual cualquier persona puede trasladarse a determinada situación para realizar lo que mejor le parezca, se ha creado el CD o Disco Compacto con contenido erótico que llevan a vivir una situación casi real en cuanto a sexo.

En el tercer capítulo existe polémica entre los que están a favor y en contra, qué es lo que opina la religión, las posibles ventajas y desventajas. Lo que debemos destacar es la idea de que cada quien decide tener una práctica cibersexual.

En el cuarto capítulo se hace un análisis del Interaccionismo Simbólico como apoyo para la realización de la Tesina, empezando por la definición, sus principales autores, los principios y sobre sus cimientos así mismo de algunas críticas.

En el quinto capítulo se encuentra la Estrategia Metodológica, en donde se exponen los puntos sobre los que ha de guiarse la investigación.

En el sexto capítulo se realizó el análisis de la información de acuerdo a los datos obtenidos y al finalizar se dan las conclusiones de todo el trabajo realizado.

Este trabajo lo considero importante con la intención de que pueda servir a personas que deseen continuar con este tema desde un enfoque diferente.

CAPITULO I

CIBERCULTURA

Durante el siglo XX se logró observar cómo la tecnología iba mejorando las condiciones del ser humano permitiéndole ahorrar tiempo, dinero y esfuerzo. Ahora en el siglo XXI se han logrado palpar los novedosos avances que le dan un toque de automatización, es decir, trata de encerrarse en una “caja” todo lo que hace el hombre y tan sólo basta con ver las calculadoras que cada vez más hacen operaciones matemáticas complicadas y en un mínimo de tiempo.

A su vez esto trajo como consecuencia que el hombre inventará otros medios para lograr que las máquinas fueran semejantes a él, fue entonces cuando se inventan los robots (inteligencia artificial) que debido a su difusión en un tiempo se pensó que iba a sustituir al hombre y un ejemplo muy claro que podemos mencionar es el de Deep Blue quien era un procesador el cual tuvo una contienda con Gary Casparov (Campeón de Ajedrez) en un juego de Ajedrez² y aunque hubo mucha polémica se pensó “... por fin la inteligencia de una máquina había derrotado a la inteligencia humana” (Gubern, 2000: 82). Aunque en este aspecto debemos considerar que fue una persona quien la programó no es en sí una victoria para las máquinas sino para quienes la crearon. Esto es un punto a favor del ser humano que gracias a sus meticulosos estudios lograron encerrar en una cajita todos sus conocimientos. Decimos cajita en el sentido de que quizás dentro de un chip se podía guardar todos los datos para ganar en ese combate.

Se le dio el nombre de inteligencia artificial a todo aquello que pudiera manejarse por sí mismo del mismo modo que el ser humano, que tuviera las mismas capacidades; esto no se ha podido lograr al 100% lo que debemos considerar es que sin duda el hombre ha progresado a pasos gigantescos y tal parece que a ese paso logrará tener muchos avances más.

² “La victoria de Deep Blue constituyó, ..., una victoria de la Inteligencia humana que lo había diseñado y constituido, pues consiguió que pudiera prever todas las combinaciones en el tablero con una antelación de 7 u ocho movimientos, mientras que Kasparov sólo podía anticipar tres y medio” (Gubern, 2000: 82)

Pero tal vez aquí nos podríamos hacer una pregunta ¿porqué el hombre desea ser superado o en un momento dado, igualado por una máquina? No lo sabemos a ciencia cierta pero si es considerable pensar en que el hombre por un lado tiene deseos de explorar lo desconocido o lo que para la gente sería poco probable, por otro lado existe la explotación demográfica que ha orillado al individuo a realizar artefactos que le permitan realizar todo tipo de actividades en un mínimo de tiempo, además de que lo obliga a mejorar sus condiciones.

Si hablamos de sobrepoblación la gente tiende a refugiarse en las grandes ciudades³ con el fin de obtener un mejor nivel de vida o como lo dice Gubern en su libro el Eros Electrónico:

“... a la vez que las grandes ciudades están padeciendo violentos movimientos centrípetos, como polos de atracción migratoria, padecen también tendencias centrífugas...”

Es cierto que el hombre tratará de buscar mejores condiciones y lo trágico de esto es que México, D.F. es considerado uno de los países con mayor nivel de población⁴ y un ejemplo muy claro es la terminal de autobuses de Observatorio, en donde las personas llegan al DF con el fin de buscar trabajo y para el fin de semana regresar a sus hogares, aunque muchos de ellos sólo sean empleadas domésticas y albañiles. Esto no tiene que ser discutido independientemente de que la gente adquiera trabajos en donde no se les trate bien lo que se desea es un lugar donde puedan ganar dinero para llevar a casa.

Volviendo de nuevo a los avances que tiene la tecnología lo podemos ver en los artículos electrodomésticos, que van desde la actividad más simple hasta realizar algo más complicado, si nos remontamos en el tiempo cuando antes se utilizaba el molcajete ahora esta la licuadora que incluye de 10 a 15 velocidades e incluso

³ “El Instituto de Recursos Mundiales, de Washington pronostico en 1998 que en el año 2025 dos tercios de la población del planeta vivirá en ciudades...” (Ibid, 155)

⁴ Gubern, R (2000): **El eros electrónico**, Editorial Taurus, pp. 155

hasta utilizarlo como otro accesorio de cocina, es decir, el hombre ha tenido que modificar algunos artículos como dice Gubern ha tenido que *entonizar*:

“... para designar la actividad de los especialistas de la imagen y del diseño, responsables de esta nueva biosfera artificial que el ciudadano moderno ha creado para reemplazar su biosfera natural y silvestre” (Ibid, 156)

Esto es, que todo lo que la naturaleza le brindaba el hombre lo ha ido modificando permitiendo ese ahorro de tiempo, dinero y esfuerzo que se mencionaba al principio.

Así mismo ocurrió en el hogar que antes era considerada como una cueva donde se refugiaban los primeros hombres ahora como describe Ernest Dichter en 1994 el hogar es una “cueva aterciopelada”⁵ en donde se podría decir que las condiciones en que vive el hombre han mejorado; cuando antes se cazaba para poder comer, ahora la gente va a los supermercados y encuentra una diversidad de productos que le son necesarios; esto viene a dar un panorama de como ha cambiado la forma de vida del ser humano sin llegar a hacer un recuento de toda su historia.

Dentro de la tecnología dada a conocer tenemos los “edificios inteligentes” en donde realiza las actividades con sólo oprimir un botón o con sólo acercarse al objeto, ahora mencionaremos tres ejemplos que nos permiten ver la inteligencia de los artefactos. El primer ejemplo es cuando la gente va al cine después de haber disfrutado de una palomitas con refresco desea ir al baño, al entrar después de una larga fila de espera te encuentras con que a la hora de cerrar el cierre de tu pantalón, el agua del retrete baja sin que tu lo esperes, está programado - si así se le puede llamar - el agua baja sin necesidad de oprimir la manija como en otros lugares.

⁵ Ibid, 156

El segundo ejemplo es desde las películas clásicas de Mauricio Garcés - quizá antes - al tratar de hacer una conquista la llevaba a su casa y con sólo oprimir un botón se escuchaba música romántica y la luz era propicia para una conquista, que a final de cuentas no se llevaba a cabo, sin embargo, se podía ver como era manejado.

El tercer ejemplo y más bonito es el que Hunting imagina: “<<una cama de inteligencia artificial... capaz de hacer el amor con quien la use, gracias al material sintético parecido a la piel que puede adoptar cualquier forma, aspecto o textura” (Dery, 1997: 242)

¿qué experiencia? ¿no creen? Después de que se pensaba en una relación cuerpo a cuerpo, una cama que haga todo por ti⁶ una cama con inteligencia sería todo un escándalo entre los convencionales.

Estos podrían ser ejemplo de edificios inteligentes en donde el individuo con o sin mover un dedo obtiene lo que desea. Esto ha dado origen a que el hombre quiera o desee estos medios, es decir, se desea tener un hogar inteligente para estar a la vanguardia y de esta manera poder “presumir” a los demás sus pertenencias.

Existe el lado contrario, el deseo de todos por las pertenencias ha fomentado la delincuencia por lo que se han puesto en los hogares sistemas de seguridad:

“En los actuales hogares herméticos y aislacionistas,...., se ha bloqueado la visión de sus interiores y su opulencia debe inferirse por el jardín o la fachada” (Gubern, 2000: 158)

Quedando atrás la exhibición de pertenencias que se tiene pero también debemos recalcar que estas pertenencias le permiten tener todo en casa como es el caso del televisor, el teléfono, el radio, auto e incluso los que llegan a tener computadora; en algunos casos la gente tiende a salir a los supermercados o con tan sólo levantar la bocina del teléfono para pedir una pizza a domicilio.

⁶ Hunting “... describe detalladamente como podría construirse este <<amebatron>>, una especie de cama de agua proteica construida construida con <<un material amorfo de densidad dinámicamente variable y con una capacidad motora similar a la muscular capaz de crear formas animadas bajo el control informático directo>>” (Dery, 1997: 242)

En un principio los artículos del hogar (como los mencionados anteriormente) eran considerados de lujo ahora son considerados artículos de primera necesidad y si no tan sólo basta con ver las casas que la chimenea que solía reunir a los miembros de la familia ahora se ha cambiado por un televisor o hace algún tipo de negocio mediante computadora; cuando en un principio era necesario estar presente para realizarlos y llegar a buenos términos.

Es cierto que la tecnología le ha dado muchos beneficios pero también es considerada como una forma de alejamiento, es decir, el hombre esta tomando una actitud en la cual se ha separado, no por completo, de lo que es su entorno, esta dejando de lado un poco su vida social pero sin dejarla por completo:

“Es la actitud que... hemos caracterizado como claustrofílica y larocéntrica, que implica por demás un alejamiento del mundo exterior y un divorcio de la naturaleza” (Ibid, 163)

Es por esto que en ocasiones la gente desea un fin de semana en lugares poco concurridos o como el campo que no está invadido de industrias, casas, calles, smog, ruido, etc; elige un lugar de recreación.

El aumento de población en las ciudades y el avance de tecnología - unión sobrepoblación y tecnología - ha originado que se pierdan relaciones interpersonales⁷. Se va perdiendo la comunicación⁸ con el otro como en el ejemplo antes mencionado sobre las personas que realizan sus negocios por computadora ya no es necesario que la persona asista a algún punto de reunión; lo podríamos explicar como una invasión de tecnología pero el mismo hombre es quien decide tenerla o no.

⁷ “... el ideal claustrofílico constituye un obstáculo severo para la socialización y el establecimiento de relaciones afectivas interpersonales” (Gubern, 2000: 164)

⁸ “... el nuevo Homo otiosus tiende a sustituir masivamente la comunicación sensorio-afectiva por la comunicación meramente informativa, con ocho horas ante la pantalla del ordenador y luego tres o cuatro ante la pantalla del televisor” (Ibid, 165)

La cuestión del afecto lo podremos ver más de lleno en las relaciones que surgen a partir de un chat, el usuario de Internet prefiere pagar unas horas para navegar y hacerse de amigos o parejas, en lugar de tener ciertos contactos con otras personas. Aunque debemos aclarar que no todas las personas se comportan de esta manera ya que pueden considerarlo como simple distracción.

Cuando se crea la computadora como dije antes era con el fin de ahorrarle tiempo y esfuerzo al individuo. El tener en casa una computadora era un objeto de lujo, con el paso del tiempo se ha convertido en un artículo de primera necesidad.

“Hoy, que la utopía de Bill Gates de poner una computadora personal en cada escritorio está más cerca que nunca de cumplirse...” (Yehya, 1997)

Si en 1997 se pensaba que la computadora debía de ponerse en cada lugar entonces ahora ya es una realidad, estamos en el 2001 el año en el cual la gente tiene que estar al día y una computadora es de gran ayuda. La computadora estaba tomando tanta fuerza que Roberto Taylor en 1965 propuso que se crearía una red para que la información de una computadora pudiera ser transmitida a otra, es decir, se crearía un diálogo y se podría mandar a otros lugares del planeta en donde tal vez nunca se llegaría y con una velocidad tal vez inimaginable: “para optimizar recursos de investigación y que los científicos pudieran compartir resultados de su trabajo” (Ibid)

Estamos hablando de intercambiar información de todos los lugares del mundo con el fin de evitar un proceso complicado de búsqueda como de acudir al lugar donde se encuentra el documento, en ocasiones puede ser muy lejos y trasladarse requiere de dinero, tiempo y esfuerzo; además de que no obstante con eso también era muy complicado el proceso de traducción si no se tiene contacto con el idioma.

Aunque en un principio no tuvo el impulso deseado, actualmente Internet es una de las fuentes más consultadas⁹, un ejemplo claro es que se han creado un sin fin de cibercafés en muchos lados de la república y podríamos pensar que no sólo aquí sino también en otros lugares.

De acuerdo a lo anterior en 1969 se crea la red de redes por parte del Pentágono con el nombre de Arpanet¹⁰.

Internet fue proliferando y con el paso de los años se realizó un estudio por parte de la Universidad de Vanderbilt en el cual se dio a conocer que: "... mientras la radio necesitó treinta años para alcanzar en Estados Unidos una audiencia de 50 millones de personas, la televisión necesitó trece años e Internet sólo cuatro" (Gubern, 2000:124)

Por lo que se puede ver fue el medio de comunicación con más rápida expansión por el mundo.

Aunque en otros países el uso de Internet fue lento para España en 1998 había 1.300.000 usuarios en este mismo año el Centro de Investigaciones Sociológicas indicó que la gente era más propensa a utilizar la computadora que la televisión o el radio¹¹

Aunque como hemos visto la red trajo muchas ventajas existen ciertas desventajas; en este caso Naief Yehya en su suplemento de la Jornada Virtual nos habla de tres axiomas:

⁹ "Según una encuesta de la empresa Nielsen, la red cibernética Internet ha tenido un impacto en la sociedad estadounidense comparable al que tuvieron en su momento el auto, la píldora anticonceptiva y la televisión". "... en 1995 el 98% de los hogares gringos contaba con televisión y el 40% tenía computadora ..." "... (considerando que la tele comenzó a venderse hace 40 años y la computadora hace 10)"

¹⁰ Arpanet es designada por lo siguiente: Advanced Research Projects Agency + Net.

¹¹ "... casi la mitad de los usuarios de ordenador en su casa (43,2 por ciento) le dedican más tiempo que la televisión, especialmente en días festivos. Esta actividad supera a la lectura de libros (49,2 por ciento) y de prensa (46,6 por ciento)"

- 1) No existe tal cosa como la privacidad electrónica, nuestro yo digital es una imagen borrosa, y a veces contradictoria, formada por una colección de bits dispersos en diferentes rincones de la red y por lo tanto imposible de “cuidar”.
- 2) En el espacio virtual uno es culpable hasta que se demuestre lo contrario; ¿qué podemos hacer si de pronto descubrimos de una agencia de seguridad aparecemos como terroristas, asesinos, narcotraficantes o bien como difuntos? No hay otra afirmación más kafkiana que “la computadora no se equivoca”
- 3) La información es un arma; nada es más sencillo que difamar, destruir reputaciones, hacer correr chismes y sembrar terror mediante la red; además nadie tiene que rendir cuentas por ofrecer datos falsos en línea.

Así como la computadora se crea con el fin de ahorrar tiempo también la introducción de la red sirve para tener más información a nivel nacional como la posible desventaja de perder privacidad e incluso invadirte de miedos; eso lo podemos ver cuando a principios del año 2000 se mandaron varios mails con el título de Tu y yo que al momento de abrirlo la computadora adquiriría un virus. En ocasiones la información que se recibe no es tan bien intencionada como pudiera parecer.

La red así como tiene información de noticias, deportes, cultura, sociedad, economía, horóscopos, postales, etc, también ofrece información de sexo o pornografía. Existen *chats* en los cuales se puede tener una charla de sexo sin el menor peligro “aparente”, es decir, se piensa que las personas que tienen este tipo de contacto tienen peligrosas consecuencias a la larga.

Tal parece que los axiomas sólo nos muestran la parte negativa, es decir, nos da a conocer cómo mediante la red cualquier persona puede perjudicar a otras sin el menor problema. Pero internet al parecer tenía que cumplir varias promesas para que pudiera ser consultada.

El colectivo neoyorkino Critical Art Ensemble en su libro *Flesh Machine, Cyborgs, Designer Babies, and the New Eugenic Consciousness* (Automedia,1998) hacen cinco promesas:

Promesa 1: El cuerpo virtual; gracias a él podemos asumir cualquier identidad, sexo, raza o personalidad y de esa manera tener experiencias que jamás podríamos vivir en nuestra propia piel. Pero, lejos de que se cumpla el sueño de la realidad virtual (un medio inmersivo que permite tener sensaciones táctiles), debemos conformarnos con jugar a ser otro mientras participamos en foros de *chats* intercambiando textos.

Promesa 2: La convivencia; la vida sería mucho más fácil si todos y todo estuviera conectado a la computadora todo el tiempo.

Promesa 3: Comunidad; a través de las líneas del *chat*, los newsgroups, los foros de discusión y demás entornos digitales, se nos ofrece contrarrestar el efecto enajenante y el aislamiento que provoca la tecnología.

Promesa 4: Democracia; en la red casi todos somos iguales y podemos decir (casi) todo y tener acceso a (casi) todo. “....” Y no podemos olvidar que todo cibernauta (por ingenuo que sea) sabe (o teme) que está siendo vigilado, lo cual es un excelente antídoto en contra de la libertad de expresión.

Promesa 5: La nueva conciencia; se le han atribuido a la red muchas características metafísicas, una de las más extrañas ... es una especie de conciencia planetaria, una red nerviosa o mente del planeta a la que cada cibernauta se conecta como si fuera una neurona. (Yehya, 1998)

A estas promesas se les podrían hacer observaciones; a la primera, si es cierto que la gente puede adoptar una identidad ¿hasta cuando dura el engaño?, es decir, cuando se dan ciertos atributos que no son reales; puede llegar a consecuencias como por ejemplo: creer que realmente es así llegando a atrofiar lo que realmente es y lo que cree que es: aunque tal vez no sea en todos los casos puesto que como dice Gergen (1992) que existe una multiplicidad del propio ser, es decir, se pueden adoptar diferentes modos de actuar, esto es, se adecua de acuerdo al contexto.

La segunda, si la gente tuviera que estar dependiendo de una computadora se perdería todo tipo de contacto con los otros, la interacción cara a cara se vería atrofiada e incluso se estaría en un ámbito de autómatas, es decir, no tener razonamiento o conciencia.

La tercera, nos permite ver que éste tipo de contactos evita que las personas se aislen o pierdan contacto con otros debido al avance tecnológico.

La cuarta, se refiere a que en lugar de “democracia” es “anarquía” puesto que el individuo no puede expresarse como tal vez en los chats, esa adopción de identidad les permita hacer lo que no habían hecho con anterioridad, además de que ahora se preocupan más por la información que se solicita, es decir, no se puede tener acceso a determinados temas, un ejemplo muy claro es la creación de CD's los cuales fueron creados con el fin de restringir información para pequeños que solían entrar a páginas de sexo, entre los CD encontramos a América Online, Cyber Patrol, Surf Watch, Cyber Sitter, New Shepherd, Net Nanny y Net Rated.

La quinta nos hace ver que la red es un mundo bien planeado, un mundo desconocido y al cual hay que conocer, un cerebro que puede mandar información para mover todas sus partes. Y aunque es cierto no deja de preocupar por el tiempo que pasa la gente frente a su computadora.

Estas promesas hasta ahora se han llevado a cabo de una u otra manera y se puede decir, por las cifras antes expuestas, que su aceptación es muy favorable. Actualmente, en la red, se visitan las páginas pornográficas y Cibersexo.

Debemos recordar que el hecho de que las personas en vez de que se independicen las orilla a aislarse¹², a centrarse en sí mismo y no como miembro de la sociedad como algo en lo que no desea involucrarse, es por ello que ha volcado su atención a otros medios para lograr socializarse.

La computadora es un medio de socialización que aunque no es cara a cara existe una proceso que le permite tener contacto con los demás; se preocupa, se divierte, se entristece, etc, con personas que no conoce y que en ocasiones pueden ser más interesantes para él.

El aislamiento por lo tanto le impide el contacto con los demás y si lo vemos desde el plano de la sexualidad lograremos captar la fusión existente entre máquina - hombre.

Esta etapa en donde se fusiona tecnología y sexo se le podría denominar que está dentro de la *Cibercultura*, está no nació hace poco, sino desde que McLuhan veía en 1951 una forma de unir a la máquina con el sexo. Una definición exacta no podríamos dar pero un punto de referencia sería la que mencionamos con Gubern: "implica,...,un divorcio radical de la naturaleza" (ibidem) Este divorcio que le permite al hombre satisfacer en el plano de la sexualidad sus fantasías sexuales que en un momento dado jamás pudiera realizar en persona.

¹² "El ideal claustrofílico atenta contra tal socialización y, en el caso de los hogares unipersonales, impone con frecuencia a su habitante la evidencia y el consiguiente estrés de su soledad" (Gubern, 2000:)

Se pudiera pensar que entonces el hombre lo hace como un intento de perfeccionar la naturaleza como dice Henry Ford "... vence allí donde la naturaleza falla produciendo copias perfectas" (Dery, 1997: 209). Es decir, se intentan minimizar los errores que tiene la naturaleza pero a como el humano quiera, es decir, manipula su entorno.

En donde se concentra todo lo mecánico - maquinizado - como una suerte de explorar territorio por medio de las máquinas. Aunque no en todos los lugares todo gira en torno a las máquinas.

Tanto el sexo como la lujuria han permitido que la tecnología vaya proliferando como dice Gerard van der Leun: "el sexo es un virus que casi siempre afecta primero a las nuevas tecnologías" (Ibid, 224) y la computadora no ha sido la excepción, el Internet ha sido invadido por el sexo y se pueden ver como existen páginas pornográficas e incluso chats en donde se puede tener sexo sin riesgos.

Es por ello que la cibercultura sólo se da en el plano de las máquinas¹³ en donde éstas toman vida y realizan los deseos más íntimos del individuo, en casos específicos hasta lo inconfesable.

La cibercultura parte del hecho de que cuando se piensa en la fusión de sexo-máquina está dado por lo patológico:

"... la cibercultura está sembrada de miedos y deseos masculinos y que cuando estos dos ríos se cruzan, tal y como lo hacen en relación a la sexualidad y la tecnología, casi todo lo que aflora es patológico" (ibid, 248)

La patología nace por el miedo al otro, por sentirse atado a los demás o rehuye al compromiso, el miedo a aceptarse como son.¹⁴

¹³ "... el sexo en la cibercultura sólo puede entenderse en el contexto del sexo mecánico y de las máquinas sexuales..." (Dery, 1997: 224)

Los temas en cibercultura a partir de lo que en un principio decía McLuhan van desde sexo mediante máquinas hasta orgías destructivas¹⁵, lo que permite ver cómo las máquinas han ocupado lugares preferentes entre la sociedad.

McLuhan pensaba en una triada de sexo-tecnología-muerte en donde por un lado nos muestra el sexo por medio de técnicas mecánicas y máquinas, proporcionando placer sexual y por otro lado la destrucción o muerte como lo dice:

“Y para los que el acto sexual se ha convertido en algo mecánico mero encuentro y manipulación de miembros, siempre queda un deseo inextinguible que se podría llamar metafísico, pero que no se reconoce como tal y que se intenta satisfacer con el peligro físico y a veces con la tortura, el suicidio o el asesinato” (Ibid, 210)

Esto nos muestra que no sólo se trata de sexo - tecnología, sino también pueden ser considerados como destructores o dañinos , la misma cita nos da que pensar; ese hueco que queda al sólo ser máquina-humano podría llevar a causar grandes conflictos como la muerte. Donna Haraway¹⁶ da una definición de que la guerra moderna es <<una orgía ciborg>> (Dery, 1997: 249) está impregnada de la idea de McLuhan (sexo-tecnología-muerte).

Hemos hablado de las máquinas que proporcionan placer, de que en un momento dado esto sería de tipo patológico y la manera en que ha sido colocado dentro de la Cibercultura.

Este sexo por computadora ha sido denominado *CIBERSEXO* que de una forma u otra lo hemos hecho ver, pero ahora mostraremos la diferentes definiciones:

Una definición podría ser: “sexo virtual” (Dery, 1997: 26)

¹⁴ “... -nacidas del horror al cuerpo, de la obsesión consumista de ocio y de la disolución de ideas tradicionales de comunidad. (Ibid, 248)

¹⁵ “... la técnica erotizada, el sexo asistido por máquinas, la copulación con la tecnología y los deseos carnales que acaban por conllevar orgías de destrucción de alta tecnología, son todos temas que se encuentran entremezclados en la cibercultura” (Ibid, 210)

¹⁶ Es la historiadora de ciencias feminista

La realidad virtual es vista como una especie de mundo imaginario que es tan parecido al real¹⁷, esto significa que tiene cierta relación en un mundo imaginario, es decir, se pueden experimentar sensaciones que parecen reales que sólo son invenciones.

Otra definición es:

“... el cibersexo propone unas relaciones eróticas con divorcio radical de los cuerpos y abre numerosos interrogantes acerca del placer, de la comunicación interpersonal y de la alteridad sexual, esbozando una nueva semiótica de la pareja” (Gubern, 2000: 217)

De nueva cuenta vemos como se nos maneja el “divorcio”, esa separación, en donde se va a dejar de lado el cuerpo y del mismo modo se puede experimentar placer en una relación con otros que no conoce pero con los que puede entablar una relación sexual virtual.

Se piensa en una nueva relación de pareja mientras que con anterioridad se planteaba la idea de una relación cara a cara, ahora es máquina - humano.

Esto es, se cree en una nueva relación de pareja aunque de hecho no se conozcan, pero que en un momento dado llegarían a conocerse; si la relación prospera, el saber que existe otra persona que se preocupa por ti, que está al tanto de lo que realizas, que día con día tiene la cortesía de mandarte un correo o algún poema, entre otros, esto hace más posible que las relaciones vía realidad virtual se realicen.

El cibersexo permite explorar la parte mágica, que tal vez en la vida real no se pueda realizar pero que aparenta ser tan real que lo puedas creer. Aquí donde las relaciones sexuales virtuales pueden ser furtivas o en donde después de un proceso llegan a un buen término, es decir se concreta una cita en la cual puede pasar de todo.

¹⁷ “Es una simulación por ordenador en la que se emplea el grafismo para crear un mundo que parece realista. Además el mundo sintetizador no es estático sino que responde a órdenes del usuario (gestos, voces, etc)

El cibersexo se plantea en una suerte de sexo sin intermediarios

“... en la que los cuerpos se unen y las almas se mezclan, tienen lugar en un entorno completamente mediatizado: un programa de ordenador al que se acude por interfaces que ciegan los sentidos e impiden el movimiento” (Dery, 1997: 236)

En donde el sexo está mediado por una máquina la cual tiene programas que le permiten enlazar un cuerpo con otro cuerpo totalmente desconocido, a no ser por las descripciones que se haga de su persona y en donde se realiza lo que desee.

Hablando un poco de descripciones Dery dice que podría haber cambios en el cuerpo¹⁸, dependiendo de cada persona con sólo teclear ordenes, es decir la gente puede modificar su aspecto ya que la computadora te lo permite y además “nadie te ve” es por eso que decimos cuerpo con cuerpo se funden en un sentido virtual, es decir, que no sucede como cuando se funden dos metales pero que puede ocurrir una fusión.

La definición más completa encontrada hasta el momento y que se utilizará a lo largo del trabajo es:

“El cibersexo se limita a discusiones sexuales o intercambio de imágenes pornográficas tridimensionales con las que uno se puede relacionar en la realidad virtual mediante programas de computadora y curiosos accesorios para entrar en la realidad virtual como visores, guantes, trajes de sensores y dispositivos que han sido denominados teledildonics (cuya función será la estimulación sexual directa)” (Yehya, 1996:11)

Esta al parecer es una definición muy detallada de lo que abordaremos en el próximo capítulo, nos muestra la posibilidad de tener contacto con otros ya sea mediante imágenes o programas; nos da un panorama amplio sobre lo que es el cibersexo.

¹⁸ “... el cuerpo podría envejecerse o rejuvenecerse, las patas de gallo, la calvicie, los michelines o la celulitis podrían corregirse tecleando algunas ordenes” (Ibid, 237)

Es curioso por que tal vez la gente nunca pensó, que iba a suceder, tener alguna relación sexual mediante una computadora o con posibles artefactos que facilitan este encuentro, sin embargo, en la actualidad es posible y esta tomando fuerza sobre todo en las generaciones actuales y de cierto modo también dentro de las personas de edad adulta, los jóvenes toman riesgos sin importar las consecuencias.

Además un aspecto que debemos retomar de la definición es que antes no se podía tener a la mano fotos o imágenes de personas desnudas o en un acto sexual puesto que se dañaba la integridad de las demás personas, por cuestiones de moralidad, ahora no importa, aunque está “prohibido”, - lo dejo entre comillas por que es la sociedad quien lo crítica (entre los que la conocen) pero para otros lo que esta prohibido es lo más excitante.

Ejemplos claros de lo anterior son las páginas en las cuales se puede ver sexo o casos como el *chat* de sexo en vivo y otros, lo que se pretende es que se tiene una conversación con imágenes en movimiento, sin lugar a dudas con Internet ha ido proliferando el uso de la pornografía.

UN POCO DE HISTORIA

Hemos de partir de la idea que el cibersexo ya existía aunque no se conocía como tal. La definición de cibersexo ya le hemos mencionado. Un aspecto importante es el hecho de que no sólo con máquinas se representa su aparición sino que mediante otros medios ya se podía palpar.

El primer indicio de cibersexo apareció con Pilar Pedraza en su libro *Máquinas de Amar* en el cual nos remonta al mito del robot sexuado a la leyenda griega de Pigmalión y Galatea.¹⁹

¹⁹ “... hizo que su escultura de marfil cobrase vida por obra de su deseo” (Gubern, 2000: 109)

Pigmalión era el Rey de Chipre y Afrodita hizo que se enamorará de la estatua de marfil que él había creado por lo que la convierte en su mujer, de la unión de éstos nace Pafos.

Tal pareciera que la materia debía o mejor dicho podía tener indicios de vida para cumplir el deseo de alguna persona, es decir, no pensar que es algo sin vida, que está inerte, sino pensar que se puede llegar a saciar los deseos sexuales de cualquier persona.

Para 1814 en un relato de Hoffmann llamado *Los autómatas* (Gubern,2000: 110) se presenta a un turco que es un *autómata* que intentaba aparentar ser un ser vivo y sólo era controlado por un reloj interno.

En 1815 un relato del mismo Hoffmann llamado *El hombre de arena* (*Ibid*) en el cual se encontraba un hombre llamado Nataniel, quien se enamora de Olimpia²⁰ que era una *autómata*, él sin saberlo se enamora al darse cuenta al ver su cuerpo destrozado se vuelve loco y termina por suicidarse, es aquí donde cabe mencionar la triada de McLuhan.

En 1886 el francés Valliers de l'Isle Adam escribe la novela *La Eva futura*:

“La andreida de La Eva futura era un robot erotizado muy atractivo, cuya función esencial era la de satisfacer el deseo del varón, de Lord Ewald, para quien había sido creado” (Gubern, 2000:111)

Se basa en una historia en donde Ewald tiene por esposa a una mujer que carece de personalidad por lo que se crea un robot con el cuerpo de su esposa pero con otra personalidad.

²⁰ “Olimpia, creada por el profesor Spalanzani...” (*Ibid*, 110)

En 1915 se crearon obras en donde se manifiesta el deseo de tener ciertas máquinas con las cuales se pudiera tener sexo o como dicen “para follar” como la obra de Marcel Duchamp conocida como “**Gran Vidrio**” que sería llamada “La novia desnudada por sus solteros”. No todos los que conocen tienen una buena aceptación por lo que como he dicho antes cada uno tendrá diferente opinión respecto al tema.²¹

Si lo vemos desde otro punto de vista la mujer es tratada como un mero objeto del cual se tiene que obtener algo, es un medio para satisfacer necesidades, tal vez es por eso que surgen los movimientos feministas en los cuales ya no se está de acuerdo en que sea utilizada como objeto, sino como persona y un similar al hombre, puesto que tiene las mismas capacidades.

Por otro lado en ese mismo año Francis Picabia realiza un dibujo al cual denominó “*Retrato de una joven americana desnuda: una bujía con la leyenda <<Para siempre>>*” (Dery, 1997: 214) en esta ridiculiza el sexo que había difundido de manera confusa por la publicidad. El cuerpo que en un momento dado refleja las proporciones 90, 60, 90 como un standar de todas las mujeres.

Este standar es el que todas las mujeres en un momento dado quisieran tener, es decir, estas medidas se catalogan como dentro de cierto parámetro.

En 1917 Stephen Bayle en *Flamenca* (Dery, 1997: 214) ve una válvula de combustión y su guía en donde se refleja el movimiento del acto sexual, en donde la válvula y la guía toman la posición de los órganos sexuales tanto masculinos como femeninos. Es decir, simulando el coito.

²¹ “Robert Lebel la ha descrito como un ejercicio de “onanismo para dos...”. “La novia - modelo de virgen y de puta, objeto de veneración masculina y también fuente de un inescrutable, y ligeramente malicioso, deseo femenino - queda suspendida para siempre entre el deseo y la posesión” (Dery, 1997: 214).

La historia de *La Eva futura* hace que en 1926 se cree el robot femenino llamado Metrópolis por Fritz Lang el cual toma como referencia a su esposa Thea von Harbou, ésta trata de María, quien es un robot en un sentido con buenas intenciones pero lamentablemente es raptada por un malvado quien crea otra igual pero con malas intenciones; una era modosita y la otra rebelde.

Se considera de gran importancia una “leyenda clásica de Pasifae, quien era reina de Creta y estaba enamorada de su toro, por lo que manda construir una vaca de tamaño natural, cubierta de piel de este animal pero vacía por dentro, en la que se introducía para engañar al toro y recibir, en su interior, la embestida erótica del macho amado. Y de ahí nació el Minotauro” (Gubern, 2000: 114)

Esta pareciera marcar la creatividad del hombre por querer experimentar otro tipo de relación o mejor dicho otras formas; como podemos ver la invención de nuevos medios por conseguir un tipo de relación sexual que no precisamente era con humanos sino con animales haciendo alusión a la zoofilia, con esto podemos ver que existe cierto tipo de filia desde hace mucho tiempo y que por lo tanto es presa de sus fantasías sexuales.

En 1948 Norman Weiner publica su libro sobre el control de las máquinas llamándole ciencia cibernética (Millan,1988). La cibernética va tomando mayor importancia entre los que deciden estudiar las máquinas.

En 1951 Marsella McLuhan habla sobre la existencia de la “fusión del sexo y la tecnología” (Dery:1997:209). Esto era tomado por curiosidad de tener sexo en alguna máquina de manera que fuera algo diferente a lo ya establecido de tal modo que se combinará tanto lo humano (pasiones) con las máquinas (resistencia).

Es aquí donde se le consideró al automóvil como la “novia mecánica” aunque después se sustituyó por el ordenador como novio/ a electrónico / a de los ciudadanos de la era postindustrial.(Gubern, 2000:80)

Una novela que también esboza aspectos del cibersexo es de Stephen King llamada *Cristine* en donde un joven se enamora de un carro Plymouth fury color rojo sangre de 1957 el cuál tenía un espíritu femenino que atropella a unos jóvenes que la habían maltratado. Esto da paso a lo que se le llama Autoerotismo.²² Aquí se mezcla máquina - humano, en particular los sentimientos.

En 1959 Marcel Jean plantea la idea de que desde Freud ya se pensaba cuando se hablaba de esa fusión, aunque no se dio a conocer profundamente ha dejado algunos vestigios en parte de la literatura. Se puede ver en un ensayo llamado "La dínamo y la Virgen" en una exposición a la Madre de Dios²³. El ensayo habla sobre máquinas teniendo cierta fusión, es decir, la máquina teniendo relaciones sexuales con otra máquina.

Después se ve el avance que va teniendo este tipo de sexo y se le da un toque de humorismo en donde dicen: "por sus imágenes de coito mecánico y máquinas de seducción, ridiculizan la objetivación del sexo en la publicidad y el reciclaje del cuerpo femenino para conformarlo a las modas de la producción de masas" (Ibid, 214)

De acuerdo a lo que dice el autor pareciera no estar de acuerdo con las personas que practicaban sexo con máquinas; además de un total rechazo hacia éste tipo de seducción maquinal y por tomar el cuerpo de la mujer como un objeto que puede ser sustituido por otra cosa; aunque de cierto modo estoy de acuerdo en que no se puede ver al cuerpo femenino como objeto ya que es algo muy valioso para cada persona.

²² "El auto erotismo futurista arrastra al mecanoerotismo a su desenlace fatal: la unión ciborgasmica de la carne y el mecanismo (Ibid, 216)

²³ "... es un ensayo esencial de Henry Adams teñido de cierto erotismo en el que reconoce en las dínamos de doce metros de altura exhibidas en la Exposición Universal de 1900 a la Madre de Dios" (Dery, 1997: 213)

Durante largo tiempo se escribió sobre la relación que se podía establecer entre un auto y el individuo llegando a realizar poemas donde hacían un llamado al sexo entre máquinas. Pareciera que había cierto erotismo haciendo una analogía entre el sexo entre humanos con el sexo en máquinas²⁴.

Si existen tantos poemas dedicados al amor entonces no puede faltar los poemas que hablen sobre la fusión entre ellos mismos, uno se pregunta ¿de verdad dos máquinas pueden simular el acto sexual? A esto responderemos que sí puesto que existen tantos instrumentos haciendo referencia a los órganos genitales masculinos y femeninos.

Para los años 70 se tenía una preocupación: estaba proliferando el sexo con máquinas y se pensaba que pudieran sustituirlo por el sexo con una persona de carne y hueso, aunque ahora se tiene el mismo pensamiento ya han pasado 20 años y no han ocurrido grandes desgracias dentro de este nuevo tipo de contacto.

Para 1973 cuando se publica *Crash* por J. G. Battard (Dery,1997: 217) se ve reflejado el autoerotismo, en donde las relaciones sexuales ocurren dentro del coche ya que fuera de el no tiene chiste. Esto ocurría en aquel tiempo en que se iba al cine en carro, en donde una pantalla gigante era expuesta a la vista de los que llevaban carro, aunque no todos precisamente iban a ver la película.

En 1974 Theodor Nelson dijo la expresión “dildónica” para dar razón de la máquina que se invento en San Francisco por How Wachspress, está máquina producía ciertas vibraciones en las zonas erógenas lo que provocaba una sensación similar a la relación sexual:

²⁴ POEMA FORNICACION DE AUTOMOVILES
Colisión involuntaria
fornicación desenfrenada
de dos automóviles - energía,
abrazo de dos guerreros,
valiente de movimiento

“producía las vibraciones del sonido en sensaciones táctiles” (Ibid, 210)

Los vibradores como se les conoce actualmente los podemos encontrar en tiendas de sex shops²⁵; en estos lugares también podemos encontrar los juguetes eróticos que pueden ser utilizados a cualquier hora sólo que con mucha privacidad.

Aunque para algunos los juguetes eróticos son vistos como algo indecente para otros podría ser una forma de explorar su cuerpo; todo va a depender del tipo de persona que lo quiera hacer.

Con el paso del tiempo se han creado desde muñecas eléctricas hasta juguetes sexuales, que como dije antes pueden ser estimulantes en la relación sexual o sólo vibradores que no han dejado de ser objeto de críticas pero no han sido erradicados como son los videos, cremas, perfumes, afrodisiacos, anestésicos y condones de castigo, interesante ¿verdad?

Para 1984 William Gibson creó el término cyberspace en la novela Neuromante (Millan, 1998) esto abrió la oportunidad para crear nuevos términos que permitiera tener ese toque de tecnología. Se crearon términos como ciberpunk, cibernauta, ciberboda, entre otros, hasta llegar al cibersexo de ahí se cree que tiene su origen.

En 1994 en París se dio a conocer el primer contacto sexual por medio de computadoras, el programa era alemán y le da el nombre de Cybersex.

sincopa d dos corazones motores.

²⁵ “Auténticos, prácticamente no existen en México. ... no pasa de ser una tienda de regalos chistosos para despedida de soltera” (Ochoa, 1995: 20)

En 1995 la revista Viceversa publica que dentro del sexo frío se encuentra el cibersexo, los hot line y el table dance, esto es por que no existe ningún contacto persona a persona y al parecer la máquina no ofrece ningún tipo de calentamiento. Es cierto que se puede llegar a un tipo de relación sexual, es decir, se simula en realidad, no hay contacto a lo que se quiere llegar es lo que conocemos como masturbación.

En 1998 en Japón se creó una máquina para conquistar a otra persona llamada Lovegety:

“... (del inglés Love y to get: conseguir), un detector erótico de pequeño tamaño, que se puede llevar en el bolso o en el bolsillo y que suena cuando se presenta la ocasión propicia” (Gubern, 2000, 119)

Su uso es de manera sencilla éste tiene una frecuencia de radio que sólo puede hacerse con personas que tengan el mismo aparato, por lo que si una persona tiene activado su detector, éste vibra y permite localizar a la otra persona a poca distancia se empieza ahí la relación; lo bueno de esto es que se pueden tener tres tipos de niveles: el primero es para la conversación, el segundo el kareoke y el tercero el get para los aventados, cada uno va a determinar el tipo de relación que quiera tener.

¿Quién iba a pensar hace algún tiempo que ahora una máquina pudiera encontrar a esa persona que supuestamente “tanto se espera”? No sabemos que tan certera sea esta máquina pero si podemos decir que la persona que desee una relación relámpago podría serle de utilidad.

Un pionero fue Timothy Leary quien murió en 1996 y pasa sus últimos días en la red y tiene un contacto de cibersexo logra con un software especial, un casco y un traje de datos especial una relación sexual, es considerado pionero ya que fue la primer persona quien experimentar un orgasmo vía realidad virtual.

Pudiera haber una contradicción puesto que ya había mencionado que en París se da a conocer el Primer contacto sexual y el que acabo de mencionar, existe una gran diferencia, el primero es vía un *chat* o como veremos más adelante un *tex sex* y el segundo es mediante el mundo virtual.

El futuro del cibersexo era incierto pero no dejaba de ser importante entre sus creadores llegando a pensar que en el futuro dos personas “podrán simular un contacto carnal pese a encontrarse a muchos kilómetros de distancia” (Ibid.,:214)

Es cierto que nunca se había pensado en éste tipo de comunicación o contacto pero para los que son “adictos” podría ser un gran acierto y para los “aficionados” podría ser algo sin importancia llegando a pensar que se está pasando por lo peor que se está llegando a la inmoralidad.

Lo que hemos visto en este último apartado es el hecho de que en la literatura el cibersexo ya existía aunque no se conocía como tal.

Actualmente se habla de cibersexo con frecuencia entre los que tienen conocimiento de ello ya que no todos tienen acceso a este tipo de información. Si es necesario decir que cada vez más gente se adentra a estas páginas en donde podemos encontrar sexo o pornografía, la gente lo consume y de acuerdo a lo previsto por los investigadores todavía falta mucho por recorrer y puede ser definitivo para lanzar un nuevo modo de ver la sexualidad que de cierto modo podría ser una cibersexualidad.

Los que llegan a caer por casualidad en la página de sexo ya hablan sobre esto y a veces su curiosidad los lleva a seguir consumiendo éstas páginas. Los que no, sólo lo ven como algo que paso, pero como dije anteriormente, lo prohibido es lo que más le llama la atención al hombre.

CAPITULO II

EL CIBERSEXO

Para distinguir la manera de cómo puede experimentarse el cibersexo existen tres opciones que nos da Gubern en su libro *El eros electrónico*:

1. - Cibersexo con un sujeto real, que participa activamente en el acto a distancia.
2. - Cibersexo con un sustituto icónico del sujeto real deseado.
3. - Cibersexo con un sujeto inventado

El primero hace referencia a esa relación sexual a distancia, es decir, de computadora a computadora como en el caso de los *chats* en los cuales se mantiene una relación sexual, en ellos se puede ver como algunos comienzan con un Hola, otros con quieres tener sexo o alguna que quiera tener cibersexo conmigo, es diferente la iniciativa de cada relación.

El segundo hace referencia a un proceso más grande, la gente en ocasiones puede tener fantasías con alguien que pudiera ser "inalcanzable" como una estrella de Hollywood o una actriz y/o actor favorito, sabiendo que podrán establecer una relación sexual por lo que se escanea y digitaliza la imagen.

El tercero se crea un "amante virtual", dependiendo de los deseos de cada quien:

"se inicia con la creación de la imagen de la pareja deseada, bien sea digitalmente o reproduciendo por escaneo su imagen analógica original, para convertirla en sistema digital,.....,esta imagen digitalizada se procede actuando la imagen como un dermoesqueleto de la persona que lo soporta, en funciones de amante virtual" (Gubern, 2000: 217)

Como hemos de ver existen diferentes formas de sexo virtual, hay para gustos y posibilidades, de cierta manera son accesibles puesto que cada persona puede elegir una de ellas y según sus exigencias.

Cada una tiene sus pros y contras que van desde tener sexo a larga distancia, con la persona de más agrado, teniendo los atributos más favorables y con pudiéramos decir, que existen personas que con objetos inertes tienen fantasías sexuales. Un ejemplo muy claro, puede ser la Diana Cazadora que pudiera levantar pasiones entre las personas, igual y nunca lo pensaron detenidamente pero podría llegar a suceder.

EL AMOR MEDIANTE

La Cibercultura abre la posibilidad de experimentar sexo sin ningún riesgo por lo que un medio son los:

A) *Tex Sex*

El primer medio a analizar son los que Gareth Branwn llama *tex sex* o *textos sexualistas* (Dery,1997: 2226) , éstos son juegos sexuales en Internet en los cuales se suelen manejar muchas ventajas y si se logra canalizar muy pocas desventajas.

Existen tres tipos de sexo textualista:

1. El más corriente: consiste en descripciones explícitas de lo que cada participante supuestamente está haciendo.
2. Este es apreciado por los amantes de las orgías: consiste en la invención colectiva de fantasías sexuales.
3. Compusexo teleoperado: consiste en tener el control humano de los robots distantes por ordenados (Ibid,228)

Estos tres tipos de sexo textualista permiten tener otro tipo de experiencia sexual, sin dejar de lado las relaciones con su pareja, una característica que puede variar dependiendo de la conversación que se desarrolle pudiendo ser que la relación se vuelva de tipo formal y si no sólo dura la buena comunicación mientras se consume el acto. Lo bueno de este tipo de relaciones es que no hay compromisos por lo que nadie puede reclamar a nadie, es un riesgo que tienen que correr.

UN DIA EN EL CHAT.....

En la actualidad existen múltiples navegadores que permiten ir de una página a otra en los cuales podemos encontrar un sin fin de información de todos los rincones del mundo. Cualquiera de ellos podrían tener la palabra *chat*.

En estos *chats* se encuentran diferentes salas en las que se puede entrar dependiendo del interés que se tenga. Al entrar al navegador se encuentra una cajita en la cual se puede escribir para buscar la información, en este caso fue cibersexo le damos click a la siguiente cajita y aparece el listado de los documentos los que tienen esa palabra. Escogemos alguna página que tenga sexo XXX o *chat*, en este caso fue la página <http://www.marqueze.net> aparecen las indicaciones sobre los riesgos y la mayor advertencia "Debe ser mayor de edad, Sólo adultos"²⁶, le damos click en entrar después ahí se encuentra una palabra que dice sexo le damos click y aparecen una serie de frases en donde se puede entrar al *chat* erótico le damos click y en seguida aparecen las salas que son de Sexo, Lesbianas, Homosexuales y Parejas liberales, al elegir sexo te pide un Nickname para poder identificarte, al dar click aparece un cuadro de diálogo en donde se encuentran las conversaciones de los otros, si deseas tener una conversación más directa con cualquier otro usuario, le das doble click en el nombre y aparece el cuadro de mensaje privado. Si tienes nombre de mujer los mensajes privados te llueven por todos lados ya que hay personas de todo el mundo.

El proceso es el siguiente:

Empiezan por un Hola!!!!, cómo estas????, tu lugar de procedencia, si eres hombre o mujer ya que muchas veces no se sabe puesto que los apodos no son tan confiables, existen tres tipos de personas que no son completamente así, es lo que he inferido a partir de lo visto en el *chat*:

²⁶ Aquí encontramos algo interesante ya que nadie se da cuenta si es mayor o menor de edad y se puede entrar con tanta facilidad ya que no existe la supuesta seguridad.

1. Los que preguntan sobre las medidas de tu cuerpo.(cuestiones físicas)
2. Otros que van directo al grano: tener sexo a la de ya.
3. Los que empiezan con sutileza preguntándote: estas ocupada??? O quieres platicar conmigo, como haciéndote una invitación a la cual estarías dispuesto a recibir.

Si puedes llegar a una conversación satisfactoria, puedes obtener el mail e incluso hasta su teléfono ahora que si te viste muy atrevido y en verdad le gusto pueden concretar una cita; en caso de no tener una buena conversación te dicen adiós o ya no te mandan mensajes privados aunque se encuentren en la misma sala, prefieren platicar con alguien más.

Al final de la charla sales de la misma manera con la que entraste, tal vez con una experiencia satisfactoria o insatisfactoria ¡¡si algún día entras lo juzgarás!!!!

Respecto a lo que decía de cuando te preguntan si eres hombre o mujer es por el hecho de que existe o da pauta a engañar a otros, se utiliza el sobrenombre de mujer siendo hombre o viceversa a éstos se les llaman MorF, que se utiliza para decir "Male or Female", es decir, "Masculino o Femenino" (Ibid,229). Pudiera no importarle a muchos, aunque como dije no se cuenta con seguridad y puedes recurrir al engaño.

Respecto a los nombres existen un sin fin, miles que hay algunos muy evidentes otros no tanto; son engañosos puesto que algunos hombres pueden utilizar nombre de mujer o viceversa también existen nombres en los cuales no te dice lo que es como por ejemplo Acme2000, Terminator, o un sin fin. Es difícil reconocer quien es quien por eso la pregunta que se hace con más frecuencia es ¿Eres hombre o mujer?. Aquí podría comenzar algún juego cuando el otro te responde y ¿qué quieres que sea? Parece curioso pero de verdad ocurre en el *chat*.

En ocasiones existen maneras con las cuales se puede dar a entender con el otro es el caso de los signos los cuales para el ambiente de los de Internet son muy conocidos como los que dice Deb Levine²⁷ habla de los emoticons que son los signos creados en el teclado y muy identificables para los cibernautas como: guiñar el ojo ;) , sacar la lengua :p , o sonreír :} estos tipos de símbolos permiten un acercamiento con el otro, de la misma manera piensa que en la pantalla se puede hacer lo que desee mientras que en el lugar donde se encuentra el otro se masturba.

En la Revista Mujer del mes de Julio de 1999 se dieron a conocer los signos más conocidos en Internet y en los tex sex indican el estado de ánimo de la persona.

:-) Sonrisa feliz. "Estoy bromeando"	:')-(Llorando.
:-(Cara triste. "Estoy triste"	:') Llorando de felicidad.
:-I "No sé qué sentir"	:~} Sonrisa sarcástica.
:-D Sonrisa grande, encantadora.	:-\ Sentimientos contradictorios, pero contenta.
:-P Enseñar la lengua	:-/ Sentimientos contradictorios, pero triste.
:-O Gritar. Estar "shockeada"	{ } Abrazos
:-() No puedes ni quieres dejar de hablar.	* Besos
:-& Lengua enredada.	{{{**}}} Besos y abrazos.
:-X Labios cerrados.	(:-) El usuario es un cabeza rapada (skinhead)
:-)* Babosear.	B-) El usuario usa lentes.
;-) Guiñar el ojo. Denota un juego de palabras.	:-# El usuario usa frenos.
I-O Abierto o cerrado.	:-) El usuario es un mohicano
%-) Confuso, pero contento. Medio jarra.	C=- El usuario es un chef
%-(Confuso, pero triste.	(8-O El usuario es un nerd.

²⁷ Levine es una educadora sexual online estadounidense autora de El placer del cibersexo.

Es cierto que si tratamos de buscarle la figura a cada uno de estos signos bien pueden ser lo que quieren dar a entender sólo es cuestión de verlos de cerca. Aunque en algunos *chats* ya tienen prefijados algunos dibujos para poder mandarlos, como es el caso de flores, corazones, animales, etc, dependiendo de lo que el usuario quiera expresar.

Dice de igual manera que las platicas interactivas y contar historias erótica permite que se excite la persona.

Al hablar de los textos de tipo erótico encontramos un cuento que debe leerse en pareja: comprueba si lo que dice Levine es cierto.

“Paula no dice nada, lo toma de la mano y lo lleva debajo del puente. Llueve.

Diego la besa, la aprieta contra sí con mucha fuerza; ella siente su sexo arder entre las piernas. Paula pasa su lengua por el pecho que asombra entre los botones abiertos de la camisa de Diego y le enseña como tocar su espalda y los muslos.

Ella besa excitado, se inclina y le muerde la piel del cuello.

La lluvia intenta enfriar sus cuerpos, no la sienten. Diego levanta la pollera larga “hippie” de Paula y le acaricia la entrepierna. El ruido del agua al caer y acariciando sus cuerpos se sorprende por susurros y gemidos de placer. Ella busca el cinturón y lo desabrocha, baja el cierre y con desesperación lo toca, Diego deja escapar un grito. La abraza y ella abraza su cintura con las piernas. Mueren de deseo.

Paula muerde la boca mientras le dice dale, dale, no aguanto más. Los cuerpos empapados. El la penetra una y otra vez, ella arquea el cuerpo para atrás para sentirlo más. Al mismo tiempo, Diego se inclina y le besa los pechos; se incorpora y con las manos sobre los muslos de ella, la levanta un poco más. La lluvia cae fuerte, se mueven frenéticamente. Ahí va dice Diego, ella siente espasmos en su vientre; cierra los ojos y gritan de placer en un abrazo que los confunde. Latiendo uno sobre otro se separan y se miran. Sonríen”. (Nisebe,1998)

Esto nos hace ver que se pueden obtener textos con un alto nivel de erotismo y seducción que como se decía antes puede despertar ciertas sensaciones aunque no se este físicamente en ese lugar, es decir, al hombre lo transporta a ese momento, a ese lugar; se fantasea pensando que esa situación la está viviendo y se llega a la masturbación.

Los textos como mencione nos dan razón de como pueden llegar a pensar las personas en determinada situación, en el caso de las personas que tienen contacto en el ciberespacio en particular *chat* de sexo le permite dar rienda suelta a sus instintos, tal vez a lo que no se atrevería a hacer con su pareja (esta es una suposición).

El fin máximo es llegar al orgasmo puede ser que sólo sea una excitación y puede llegar a la masturbación. En los anexos se muestra el tex sex con otras personas obtenidas de los chats

B) Las máquinas...

Se ha llegado a pensar que mucha gente pasa más tiempo con la computadora que con las personas lo que provoca un mal, es decir, la gente que prefiere este tipo de relación puede convertirse en adicto y puede llegar a ser más importante que cualquier otra cosa.

"Para los adictos a la informática, su relación con la máquina no sólo es amistosa, sino que puede llegar a ser erótica, en un tránsito del animismo objetual al fetichismo libidinal" (Gubern, 2000: 103)

Lo curioso de esto es que se le puede atribuir una identidad de hombre o mujer así como puede adoptar una preferencia sexual según lo desee la persona, es decir, dependiendo del estado emocional en el que se encuentre. Muchas veces la gente se logra identificar con su computadora, puede llegar a hablarle de tal manera que se entienda que es importante o muy significativa para el individuo.

El interior de la computadora²⁸ pareciera que hace alusión a los órganos de la otra persona, es por eso que suele llamar la atención a las personas, por lo que lleva en su interior y lo que puede llegar a hacer puesto que el usuario las manipula a su antojo.

En los últimos años ha proliferado la idea de "poseer máquinas de forma sexualmente gratificante" (Dery,1997:218). Se puso al alcance de las manos, muñecas eléctricas con el fin de satisfacer sus deseos sexuales.

En realidad se les puede nombrar *Cyborg* éstos son "organismos cibernéticos"²⁹ (Yehya,1996). Los cuales son muy vistos en las películas de ciencia Ficción como Terminator, Robocop, etc. entre ellos se puede observar una mezcla entre robot y humano: En ocasiones la gente no puede darse cuenta que es un robot, se dice que son como: "máquina de sangre caliente, cuyas piezas pueden ser reemplazadas en equivalentes de tecnología alta (como complejos órganos electromecánicos que ... pueden ser ojos, medula u otros órganos humanos conseguidos en condiciones misteriosas en algún país tercermundista)" ³⁰

Con ello existe la posibilidad de crear robots y caminar junto a ellos y no darnos cuenta, pero en éste contexto lo interesante es ver que se puede crear para satisfacer las necesidades de la gente como en el plano del sexo.

En el libro de Dery nos hace ver como Brown se imagina un cuerpo eléctrico y que además tiene sensaciones: "Brown obtiene lo mejor de ambos mundos: presa de la fiebre y sudores fríos de las pasiones humanas pero actuando con la resistencia de una locomotora" (Dery, 1997: 209)

²⁸ "El interior de un ordenador puede ser percibido como un oscuro misterio, como el interior del amante del otro sexo, que desconocemos y nos fascina. Su interior puede ser metáfora de una cavidad vaginal y su eficaz performatividad convertirse en metáfora de su potencia fálica" (Gubern, 2000: 104)

²⁹ Un individuo humano que alguno de sus procesos vitales son controlados por dispositivos cibernéticos.

³⁰ Fue sustraído de la página <http://www.jornada.unam.mx/1998/jul98/980728/virtualia.html>.

En el libro *The vital Machine: A Study of and Organic Life* del autor David Chanell afirma que el ciborg es la esfera donde se disuelven las fronteras entre el hombre y la computadora. Pero ésta no sólo se ve de esa manera sino que el individuo puede considerarse *ciborg* al utilizar una prótesis.

Donna J. Haraway que es autora de *Simians, Ciborgs and Women: The Reinvention of Nature* considera que el *ciborg* es la figura que puede eludir las dicotomías de clase, sexo y raza de la cultura occidental.

El primer indicio de *ciborg* aparece en la Mitología Griega cuando Hefesto³¹ nace de en medio de Hera, en ese entonces existía rivalidad entre ella y Zeus. Existen dos versiones: una que Hefesto había nacido muy feo y otra que defendía mucho a su madre por esto Zeus le da un castigo y lo arroja fuera del Olimpo en el transcurso pasa por el purgatorio y al caer a la tierra se le rompen las dos piernas por lo que construye un aparato para que pudiera caminar. Se le denomina como una mezcla de Mortal/dios, orgánico/prótesico.

Parece muy poco común pero de igual manera en la Mitología Judía es creado Milkah que al igual que el mito anterior fue creado para contradecir a avram; tiene algo en común y es que fueron creados en contra de los dioses y crearon un instrumento para valerse por si mismos.

Aunque no lo podamos creer desde tiempo pasados ya existían los *ciborg*, tal vez todavía no se tenía la idea de que pudieran caminar pero si podían construir mitos acerca de esto.

Con el deseo de explorar nuevas fronteras realizan investigaciones sobre la relación hombre - máquina.

³¹ "...Hefesto, el creador de las bellezas y los mecanismos maravillosos que se encontraban entre los dioses y las diosas, fue engendrado en medio de campos de tensiones" (Gordo, 1996: 429)

Pilar Pedraza habla en su libro *Maquinas de Amar* que mencione en los antecedentes en donde existe un deseo sexual, el cual no precisamente se desea tener una relación cara a cara sino con objeto que no tengan la vida como en el caso de los Necrofilicos.

En lo anterior me refiero a que no necesita estar muerta para sentir atracción sino también se da en los que no tengan defensas o estén desvalidos; las máquinas pueden ser uno de ellos porque puede ser manipuladas a el antojo del usuario.

En 1814 y 1815 se crearon robots con el fin de satisfacer los deseos del varón, mejor dicho en los ensayos de Hoffman también se dibujaba la existencia de ellos. Una investigación realizada por Janet Lungstrum titulada *La Metropoli, una mujer tecnosexual de la Modernidad Alemana* en esta se dice que Metropoli fue creada en tiempo de los fascistas, que es una mujer tecnosexual, es decir, donde se funde la tecnología con la mujer como una máquina del sexo.

Pasifae, del cual hable en los antecedentes es un precursor de las muñecas inflables.

En las películas de ciencia ficción como dije anteriormente, se representa como un "endoesqueleto electrónico, formado por cables y chips, recubierto de carne humana" (Gubern, 2000: 115)

A lo largo de la historia la creación de muñecas se encuentra la Máquina de follar de Bukowski³²; que de cierto modo hacer resaltar sus atributos físicos aunque por dentro sea sólo cables; la máquina es un sistema de mediación interpersonal:

³² "...el autómatas femenino fornicador, Tanya, acababa arrancando los genitales de un hombre y era linchada" (Gubern, :115)

"... al conectarse a través de ella mediante efectores táctiles en el cuerpo, para enviarse mutuamente sus estímulos. En tal caso, el interfaz se desplaza de la tradicional mirada a la pantalla a los sensores y efectores sobre la epidermis o en el interior de la vagina" (Ibid, 216)

Tal pareciera que las máquinas llenaran las expectativas de los humanos. Nos hace ver que entonces la mujer para llamar la atención del hombre necesita tener ciertos atributos. De cierto modo; SÍ!!! y un argumento claro es: "... la realidad de las muñecas de carne - delgadas como una muñeca pequeña, depiladas, limpias y desodorizadas - nunca esta a la altura del sueño masculino del encanto robótico." (Dery,1997: 225)

Si el hombre trata de buscar alguna máquina con la cual satisfacer sus deseos la mujer no se queda atrás como dice Erika Whiteway ella desea tener un *ciborg* que:

"podría leer mis pensamientos, siempre estaría ENCENDIDO, haría todo lo que yo le pidiese, no sólo el amor, también las compras, se ocuparía de mis necesidades, mis deseos... y mis más antojos inexplicables de helado de caramelo a las 3 horas 23 minutos de la madrugada" (Ibid, 225)

Aquí refleja esos deseos que no sólo son sexuales sino también sobre algo que se necesita, como una persona que haga todo por ella. En esto claramente se puede ver como tanto el hombre como la mujer buscan alguna manera de explorar su cuerpo.

Otro ejemplo más claro es el de Mimi Heft que dice:

"Quisiera mantener el 80% de mis relaciones sexuales en persona, pero también tengo algunas fantasías con muñecos atractivos en otros espacios" (Gordo,1996: 418)

La conclusión a la cual podríamos llegar es que el ser humano (tanto hombre como mujer) necesita de alguien a quien manipular para que realice todos los caprichos que quiera, es decir, tener satisfacción de alguna máquina o el deseo de experimentar algo nuevo e inusual; algo que tal vez pensaron que nunca sucedería.

A finales de los 60's en el libro *Los hacedores de cerebros* de David H. Freeman muestran como Minsky insiste en hacer un robot que copiará una torre de bloques al acomodar bloques a su vez, aunque éste no fue creado como un medio para satisfacer los deseos sexuales fue creado con la intención de tener cierto desenvolvimiento al igual que el hombre.

Las máquinas sexuales de las que he hablado anteriormente refleja la identidad de los hombres y mujeres, es decir, al tener una máquina se conoce así mismo.

Tiffany Lee Brown confiesa que:

"... esclavo de Amor ideal tendría centenares de personalidades y escogería una completamente al azar ...No importaría que hubiese un programa que fuese convertido a mi querido borg en Jeff Goldblum y en Geena [Davis] alternativamente en intervalos bien cronometrados" (Dery,1997: 225)

Como podemos ver el hecho de poderlo cambiar o modificar al antojo hace que para la gente sea emocionante, no importando si es hombre o mujer. Aquí se refleja que no importa la identidad que tome sino el tener un amor ideal, y como dije al principio, cuando antes se pensaba que el elegir a una pareja ideal era como buscar una aguja en un pajar, ahora con la máquina se puede realizar de manera más sencilla.

Los *ciborg* como decía antes, también se pueden considerar a las personas que tienen alguna prótesis, éstas pueden actuar con toda naturalidad; como por ejemplo cuando se pierde un miembro del cuerpo se colocan prótesis para contrarrestar la pérdida, como lo hace Sterllac cuando se traga un micrófono, en la mano izquierda lleva Silicón, una tercera mano activada por señales de los musculos del piernas. La prótesis puede agarrar objetos el cual manda señales a la cuarta mano el cual controla con un guante que puede moverse con toda libertad e incluso se llega a la conclusión de que algún día se podría tener un pie o una mano extra.

El ser un *ciborg* se ve también en la actualidad con la inseminación *in vitro*, es decir, artificial en la cual es una manera de encubar a un bebé en el vientre de alguna mujer, es una nueva manera de reproducción, que tal pareciera ser sin riesgos a enfermedades de transmisión sexual.

Los primeros indicios de inseminación artificial fueron en 1550 con Bartolomeus Eustacius quién demuestra como “empujar el semen hacia el cuello de la matriz con el dedo para asegurar la fertilización”³³

Para 1742 se dan la primer inseminación entre animales, el semen del perro en el sexo de una perra, por Lazzaro Spallanzani lo que dio paso a pensar que en las personas podría ocurrir lo mismo; se utiliza en personas que tengan algún problema para procrear. En la actualidad existen bancos de semen a los cuales puede asistir la gente (no sé que tan complicado sea el tramite) pero es la manera que de cierto modo puede ser controlado para evitar correr riesgos como dije anteriormente. Se pueden pedir la donación de óvulos, el uso del vientre de una mujer o el semen de otra persona ajena.

En los bancos se tiene un técnica de criopreservación el cual permite conservar el semen en buen estado; los cuales deben ser cuidados para que no pierdan las propiedades como movilidad, funcionalidad, y que no obstante sean seguros y óptimos.

Una vez que ha sido introducido en el vientre de la madre es una entidad autónoma, se mantiene en constante revisión. En su ensayo Lisa M. Mitchell³⁴ y Eugenia Georges escriben que para entender al feto hay que separarlo del cuerpo de la madre.

³³ Obtenido de la página <http://www.jornada.unam.mx/1999/ene99/990127/virtualia.html>

³⁴ El ensayo es llamado Baby First Picture.

Actualmente los embarazos *in vitro* han sido de gran aceptación aún cuando en la religión es mal aceptado por las creencias que Dios es quien manda a los hijos, esto se ve reflejado en dos ejemplos uno cuando Bobbi McGaughey quien tuvo septillizos y Nkem Chukwu quien tuvo ocho bebés aunque uno de ellos no sobrevivió no deja de ser asombrosa su importancia.

Después de haber hablado de los *ciborgs* debemos de ver que para algunos el sexo frío, como le suelen decir, no es tan agradable por la falta de implicación, es decir, que una máquina no puede sentir lo mismo que un ser humano. Se podría pensar que la relación entre un hombre y una máquina no se puede dar, puesto que la máquina no puede expresar sentimientos o no puede sentir, pueden ser vistas como anormales y como dicen:

“... la emocionalidad está siempre presente, ... , en las actividades humanas”. (Gubern, 2000 : 108)

A las máquinas se les critica por esto mismo de las emociones, se preguntan ¿cuándo una máquina va a poder expresar sus emociones? nunca es la respuesta más factible que podemos encontrar puesto que nunca podrá ser igual que el ser humano.

Como hemos de ver el hombre puede expresar ante todo sus emociones y la máquina no puede dar a demostrar esto; hasta cierto punto puede ser que sea programada para expresarlas pero no para sentirlas.

Se puede ver que aunque para algunos la máquina sea como una forma de saciar sus instintos otros lo consideran como: “... máquina hostil, fría, inhumana y poderosa, dotada de una monolítica personalidad prefreudiana, ya que tiene una excelente memoria sin tener subconsciente y no posee complejo de Edipo, ni es vulnerable sexualmente, ni teme a la muerte” (ibid)

De cierto modo nos hace ver aunque pareciera que la máquina es muy fría en realidad tiene algo que la dota y eso es memoria, es decir, se nos habla de que existen ciertos atributos que tienen que pareciera no hacerla muy diferente de los atributos de una persona.

Se preguntarán el por qué hablo de las emociones, pues bien, las emociones tienen mucho que ver con el individuo y las computadoras por los siguientes motivos.

Las emociones están constituidas por dos elementos: uno que es el mental o cognitivo y otro que es el fisiológico o visceral; el primero es muy claro está en relación con lo que se piensa y el segundo está en función de lo que se siente, por lo cual la computadora jamás lo va a expresar. Lo que pudiéramos decir que la máquina no llegaría a tener es que:

1. Jamás se apenaría.
2. Jamás tendría una presión arterial alta.
3. Jamás tendrá erecciones.
4. Jamás tendrá flujo vaginal.
5. Jamás podrá tener sentido del olfato.³⁵
6. Jamás se enamorarían, ya que no tienen hormonas sexuales que permitan la activación del deseo.

Estas características son las más esenciales, nos hacen ver el por que no se da una relación tan cercana hombre - máquina como la de hombre - mujer aunque ahora existen relaciones de hombre con hombre y mujer con mujer.

Si hablamos un poco más de lo que le hace falta a la máquina es el tacto y el olfato sin dejar de lado el gusto, existen personas que piensan que no es lo mismo

³⁵ "El olfato es el sentido crucial en las relaciones eróticas entre todos los mamíferos". "..... si las máquinas pueden "percibir" emociones a través de sus sensores, no pueden conseguir la percepción integral,....., como la que se da, cuando se mantiene una relación sexual". (Gubern, : 107)

leer lo que está escrito en la pantalla: “<<No olvidemos el tacto y la vista, ya puestos. Leer cosas en la pantalla no reemplaza a la vista, el olfato y el tacto³⁶ de una persona real>> (Dery, 1997: 236), es cierto que no se ve, no se toca ni se huele por lo que entonces la gente piensa que ni se logra por completo el acto sexual ya que faltan tres sentidos importantes, aunque también el escuchar las palabras es importante.

Picard por su parte hace la diferencia entre ordenadores:

“En la primera categoría estarían las máquinas que *expresan* sufrimiento si se calientan o se enfrían demasiado....”

La segunda:

“La categoría de los ordenadores que *tienen* emociones aparece como la más fantacientífica y lejana....” (Ibid, 108)

Por lo que podemos ver existen los que expresan y los que tienen emociones que de ninguna manera descarta el hecho de que “no dejan de ser máquinas”, es decir, nosotros mismos le damos razón de ser y sentir, por ejemplo: nosotros decimos cuando se calienta o cuando está fría y de igual manera podemos programarla para que tenga un posible sentimiento, esto es, lo puede decir pero jamás sentir.

Es claro el hecho del por que es imposible la fusión hombre - máquina; aunque también podría ser que el hombre sienta atracción por el supuesto que:

“El interior de un ordenador puede ser percibido como un oscuro misterio, como el interior del amante del otro sexo, que desconocemos y nos fascina. Su interior puede ser una metáfora de su potencia fálica” (Ibid, 104)

Lo que decía con anterioridad el experimentar con algo que está prohibido o algo de lo que se tiene como “anormal”. Para terminar con este apartado pondré como ejemplo una de las películas en la cual el protagonista es Proteus IV de la película Engendro mecánico de Donald Camell, esta máquina tenía el poder absoluto de una casa, el mismo ingeniero le había otorgado ese poder, la

³⁶ “El amor sin olfato o sin gusto sería como hacer el amor con un preservativo en todo el cuerpo”

máquina llega a enamorarse de la esposa del ingeniero y termina violándola y secuestrándola; el final es trágico ya que de la unión sexual nace un monstruo, por lo que se piensa por un lado que el llegar a estos extremos puede costar muy caro y por el otro que sería un logro en cuanto a tecnología se refiere.

C) MUNDOS VIRTUALES

La realidad virtual, como ya mencione, permite crear ciertas imágenes que parecen reales. Por lo general cuando se habla sobre el tema la gente suele imaginar que son " sistemas de visualización montados en la cabeza del usuario y con guantes de retorno sensorial" (Burdea, 1996: 23).

Para que podamos ver más a fondo como es la realidad virtual veamos que Jaron Lanier es el pionero de la Realidad Virtual; de igual manera la realidad virtual era utilizada para capacitar a los militares, era una forma de ponerlos a trabajar sin riesgos de tal manera que demostrarán sus capacidades simulando que estaban en determinadas situaciones como en una guerra.

En 1968 en los ensayos de Ivan Sutherland aparecen las experiencias de realidad virtual con un casco visualizador.³⁷

Los artefactos utilizados para este tipo de actividad son creados con el fin de experimentar un tipo de situación.³⁸

El individuo utilizando casco ya no es espectador pasivo se convierte en un espectador activo; lo que puede suceder aquí es que el individuo está de cierta manera más inmiscuido tiene las experiencias de manera que pareciera estar ahí,

(Dery, 1997: 242)

³⁷ "..... se desarrollaron como fruto de la convergencia de la Informática, de la Óptica, de la Robótica de la Psicología Cognitiva y de la Ingeniería Biomécanica" (Ibid, 200)

³⁸ El operador porta un casco visualizador, con dos monitores televisivos con pantallas de cristal líquido, una para cada ojo, que produce el efecto estereoscópico derivado de la visión binocular y de la corriente disparidad retiniana.

tiene control sobre el tiempo y el espacio, esto es, toma diferentes posiciones para expresar que de verdad esta viviendo la experiencia. La Realidad Virtual permite experimentar lo que uno más desee con la posibilidad de moverse con toda libertad.

Bandelaire lo llamo "paraísos artificiales" en el cual todo aparece tal como si fuera eden.

Para tener una idea de que en verdad se toca, tocar virtualmente, a la otra persona es mediante ciberguantes y cibertrajes; los ciberguantes se han construido de "redes de vejigas de aire comprimido, para crear unos falsos "músculos de aire", que generen sensación de resistencia y solidez al asir o tocar un objeto virtual" (Ibid, 212) ³⁹

En el caso de la experiencia sexual en realidad virtual Lisa Palac⁴⁰ elaboro un CD llamado ciborgasmo, éste es un paquete el cual promete sensaciones inéditas de usuarios además de que contiene un postre, unas ecogafas y un cibercondón⁴¹.(Dery, Ibid: 212)

En este CD lo que pone de manifiesto es la narración y la simulación por lo que eso de ciber⁴² no tiene nada puesto que la narración no tiene nada que ver con la tecnología.

Al parecer este paquete prometía sexo casi real y seguro aunque el material proporcionado fuese común y corriente. El CD pareciera no tener grandes cosas puesto que sólo hacían crear una fantasía que a final de cuentas te permitiera quedarte tranquilo.

³⁹ "El teletact de la Empres Britanica Air Muscile Ltd,, consta de bolas neumáticas en la palma de la mano y en medio de las falanges, alimentadas por un compresor gobernado por un ordenador. Durante el encuentro en la superficie del objetos virtuales, las bolas se inflan y ofrecen la sensación de contacto táctil".

⁴⁰ Es la redactora jefa, supuesta <<reina del porno de alta tecnología>>. Militante antiponografía, convertida en <<feminista pro sexo positivo>>.

⁴¹ El cibercondón es un condón común y corriente sólo que en la envoltura tenía un logotipo que decía Ciborgasmo. Las gafas cuyo fin es suprimir todas las distracciones visuales, y sólo unas gafas negras impresas con un trozo de cartón.

⁴² "... el prefijo ciber es una forma clara - y no excesivamente violenta para la lengua - de marcar ciertos conceptos cuando se aplican al mundo de la Internet" (Millan, 1998)

La ventaja del CD es que se guarda información y se puede requerir de cuantas veces sea posible, se recurre al él en el momento más deseado y no hay ningún problema. Además de que se puede cambiar o confeccionar de la manera que uno desee y hasta cierto punto como se quiera.

Una desventaja es que no se experimenta con un cuerpo el cual puede tener ciertos sabores y olores característicos de la persona.

Un ejemplo es el que se presenta es Virtual Valerie es una criatura onírica de proporciones que desafiaban la gravedad, fue creada en CD para los adultos y tuvo mucho éxito. (Dery,1997: 235)

Otro ejemplo es cuando en la revista Future Sex se describe la historia de una rubia virtual y una cebra virtual - telesexo - en donde sólo se maneja la manera en que se ve el sexo.

Las industrias ya han invadido los CD de fotografías y películas, uno de ellos se llama *Culos/Bienes desnudos* en donde se podía observar como las modelos se desvisten, bailan y se mojan de cierto modo para provocar al espectador.

Mike Saenz en 1993 en su empresa publicó un CD en donde se encuentra “un androide del placer del siglo XXI con tacones de aguja llamada Donna Matrix” (Ibid, 236) que al parecer era una combinación de sexo masculino con sexo femenino, como si fuera Madonna y Arnold Schwarzenegger.

Estos tres tipos de amor pueden ser de mucha utilidad puesto que permite experimentar otro tipo de relación aunque debemos considerar que no todas las personas son iguales pero que tienen un fin común: el sexo virtual, ya sea que la gente elija un día en el chat - tex sex - o que prefiera alguna máquina o que por el contrario con sólo comprar un Cd se obtenga una relación. A la larga podríamos pensar en que se podrían crear *ciborg* como amigos o como amantes y que incluso se pueda crear un doble de nuestro mejor actor o actriz, entonces ya no pelearían tanto por los ídolos cada quien tendría el suyo.

CAPITULO III

EN TORNO AL CIBERSEXO.

Ahora que ya se han descrito las diversas formas mediante las cuales se puede tener sexo virtual nos debemos de hacer una pregunta ¿es bueno o malo el cibersexo? está pregunta es algo controvertida puesto que hay distintos puntos de vista; lo podemos ver desde los que están a favor hasta los que están en contra.

ESTADISTICAS.

De acuerdo a las estadísticas, el Consejo Nacional sobre Adicciones Sexuales y Compulsivas señaló que en Estados Unidos hay 60 millones de usuarios y más de 300 millones de páginas de los que dos millones son adictos (Arango, 2000).

Se dice por otro lado que el 4.6 millones de los usuarios de Internet llegan a tener más sexo por medio del “mouse”

Respecto a las páginas de sexo algunos dicen que existen 28 mil que son de paga y 35 mil gratuitas aunque otros opinan que hay 10,000 sitios . Las cifras son altas.

Si lo vemos con fines de lucro “el sexo es el tercer generador de ingresos en el comercio mundial detrás de las armas y las drogas” (Ciruzzi, 1998)

Un ejemplo muy claro lo podemos ver cuando en 1998 la Empresa de Investigaciones Norteamericana Forrester declaró que la industria del sexo tenía ganancias de 1,000 millones de dólares.

Al ver estas cifras nos podemos dar cuenta que en verdad el sexo es muy productivo ya que siempre habrá personas que recurran a estas páginas. A veces no importa cuanto se pueda pagar⁴³

⁴³ Los consumidores en ocasiones suelen pagar hasta 30 dólares por sexo y aunque pueden ver sexo gratis estas páginas pueden desaparecer ya que es muy difícil mantenerlas por lo costosas que pueden ser.

Un truco para que la gente acceda a estas páginas es la llamada “página pegajosa”:

“cuando un usuario entra en una página pegajosa al intentar irse a otro sitio o cerrar el programa, la misma página vuelve a aparecer en la pantalla o despliega otro barredor con la misma página o la de otro sitio diferente, pero también de contenido sexual” ⁴⁴

Aún cuando no se desee caer en estas páginas son arrastrados, lo cual puede llevar a que el individuo se interese cada vez más llegando al momento en que no lo pueda dejar, llevándolo a un vicio.

Caroln Flewelling ⁴⁵ declara que la gente puede caer dentro de estas páginas aún haciendo cualquier tipo de búsqueda, lo que nos hace ver que Internet está plagada de páginas de sexo.

Alvin Cooper⁴⁶ realizó una encuesta sobre “sexo electrónico compulsivo” en el cual se analizó a 9,177 (otros dicen que fueron 9,265) usuarios de Internet. El tiempo de duración fue de tres semanas en el mes de enero. Los resultados más importantes fueron:

- El 86% eran hombres.
- El 8.5 buscaba material sexual por más de 11 horas.
- Cerca del 47% pasaba menos de 60 minutos a la semana en la red.
- Un porcentaje elevado no mostró suficiente entusiasmo en la satisfacción sexual.
- El 87% no se sentía culpable por ser promiscuos en la red.
- Tienen acceso desde su casa.
- El 75% ocultan este tipo de actividad.

⁴⁴ Esto fue obtenido de la página <http://www.terra.com/noticias> jueves 28 de Octubre 1999.

⁴⁵ Presidente de la Red de Educación Familiar, con sede en Maryland, una organización de educación de padres y madres de familia.

⁴⁶ Psicoterapeuta de la Universidad de Stanford y Director del Centro de Sexualidad y Matrimonio de San José.

A modo de conclusión logro dar a conocer el perfil de los consumidores de cibersexo: "es el de un hombre (86%) casado (47% frente al 36% de solteros), aunque las mujeres son mayoría a la hora al utilizar chats de tipo erótico"

Estos son algunos de los resultados obtenidos de acuerdo a la encuesta y lo que logró concluir, es que el hecho de que muchas personas toman en cuenta está entrevista para realizar diferentes artículos en Internet. Si no basta con ver las Páginas que dicen Cibersexo.

Por un momento debemos volver a lo que decía con anterioridad, la gente en su soledad busca la manera de encontrar amigos o pareja que le permita ser libre, sin correr ningún riesgo y sin el menor remordimiento ya que al fin y al cabo es "sexo virtual"

Por otro lado en estudios realizados en América Online⁴⁷ remarca que por cada 4 hombres solo hay 1 mujer que utiliza el chat pero en las conversaciones hay 3 hombres por cada mujer lo que obliga a pensar en un cambio de identidad y de igual manera una descompensación en la que los hombres se hacen pasar por mujeres y las mujeres por hombres.

Cooper concluye de esto:

"Internet ha evolucionado como un canal de expresión de la sexualidad porque ofrece facilidad de pago, accesibilidad y anonimato". "No es algo bueno ni malo. El sexo en línea es como un vehículo que puede ser manejado descuidadamente o que puede mejorar la vida de las personas"

(Drudis,1999)

Entonces podemos concluir que depende de cada persona el uso de este tipo de actividad no es bueno ni malo dependiendo del punto de vista que se tenga, así como puede abrir sus expectativas como puede deteriorar sus relaciones con su

⁴⁷ "... que según su página web es el proveedor de servicios más importante y rápido del mundo, con más de 6 millones de miembros" (Finquelievich)

familia o con amigos cercanos, aunque de cierto modo podemos considerar que las personas que pasan más de 11 horas a la semana en la computadora es un "adicto".

La adicción es considerada como algo "malo", por lo que se llevaría a recurrir a ciertas terapias para regular el consumo. Existen muchos problemas de acuerdo a esto, puesto que por un lado la gente no admite ser adicta lo que provoca deterioro tanto físico como psicológico.

La gente en ocasiones no admite ser adicto por miedo e inseguridad a lo que los demás le digan, entonces va perdiendo poco a poco todo lo que ha hecho. Es como la droga una vez que se prueba ya no se puede dejar, es parecido puesto que así pasa con los consumidores de cibersexo. Aunque algunos acceden por curiosidad después ya no lo pueden dejar y cuando se tienen experiencias desagradables jamás se vuelve a entrar.

Las posibles causas por las cuales los usuarios acceden a salas de sexo es por aspectos que dice Brody (2000) en un artículo publicado en la Jornada:

"...cuya sexualidad haya estado suprimida y limitada toda su vida y que súbitamente encuentran un abastecimiento infinito de oportunidades sexuales"

Esto nos hace ver la posibilidad de que por un lado el cibersexo sea considerado como una nueva práctica sexual y sólo va a depender de la persona la manera de controlarlo y por otro lado que puede dar rienda suelta a sus deseos sexuales.

Otras de las causas son por problemas de depresión, alteraciones emocionales, problemas de relación con otras personas, curiosidad, baja estima.

En un estudio realizado por la Universidad Carnegie Mellon (Agosto de 1998) encontró que: “...el uso habitual de internet en el hogar favorece la depresión y el aislamiento: por cada hora de conexión producía un incremento de uno por ciento en la escala de la depresión (que va del cero al tres) y se reduce el círculo de amigos y conocidos en 2,7 personas y un incremento de punto cero dos en la escala de soledad (de uno a cinco)” (Gubern, 2000: 134))

Esto nos habla de la posible soledad en la cual se encuentra la sociedad actualmente, del posible abandono que están teniendo las personas, no debemos generalizar ya que posiblemente la gente acuda por otras circunstancias. Es preocupante para algunas personas debido a que no se pueda controlar ésta actividad, que se convierta en adicción y no como una forma de experiencia para ampliar sus expectativas.

La Doctora Kimberly Young en su libro “Caught in the Net” dice que las personas con comportamiento compulsivo sexual son aquellas que: “ se esconden de su compañero que esta teniendo encuentros sexuales virtuales, sentir vergüenza o culpa por eso, preferir tener sexo virtual que real, etc. Personas anormalmente tímidas en relación con el sexo opuesto, que tiene dificultades serias de relacionamiento o que tienen una imagen corporal distorsionada de sí mismos” (Sabbatini, 1999)

Esto nos permite comprobar que los problemas por los que está pasando actualmente, los miedos a enfrentarse con sus semejantes, el miedo a no aceptarse como es, tal pareciera que el cuerpo digital del que hablaba con anterioridad le permite desenvolverse mejor en la computadora.

Las personas que se consideran compulsivas pueden llegar a perder sus empleos, relaciones con la familia, caer en la posible infidelidad, posiblemente caos en la vida (respecto a lo que tiene y a lo que desea tener), daños psicológicos.

Los problemas son muchos por lo que ahora abordaremos la infidelidad.

CIBERINFIDELIDAD.

La infidelidad se define como “la energía sexual agotada de una relación comprometida y transfirió a otros pensamientos, los sentimientos y comportamientos negados por el practicante” (Shaw, 1997)

La infidelidad se da cuando la persona es engañada por su pareja, pero nos atreveremos a preguntar ¿en verdad existe una infidelidad si aceptamos que es en realidad virtual?

Es decir, cómo acusar a su pareja si no hay un encuentro físico, un ejemplo es Rudy K de 36 años de edad cuando meses antes encontró a su esposa en un chat de sexo con la personalidad de un hombre. Él le pidió el divorcio pero ahora duda si en realidad hizo lo correcto.

La gente siente la necesidad de saber que es lo correcto y lo incorrecto respecto de este tipo de actividades.

Jennifer Schneider, es doctora de Tucson Arizona, realizó una investigación entre 34 familias que se encontraron envueltas en este tipo de situaciones y lo que concluyó fue que todas “se sentían traicionadas, engañadas, ignoradas y abandonadas, además de sentirse incapaces de competir con una fantasía” (Brody, 2000)

Esto podría ser visto como parte de la infidelidad de la cual son objeto las personas , es decir, el recurrir al sexo con una persona que no esta frente a la otra es considerada como infidelidad.

Lo podríamos llamar ciberinfidelidad puesto que no es real el engaño, es mediante la realidad virtual, tal vez nunca se conozcan pero suele causar estragos como si de verdad fuera en la realidad.

Aunque por otro lado existen personas que pudiera costarles el matrimonio existen otros casos en los cuales lo toman sin tanto temor como en Canadá en donde se realizó un estudio en el cual se tenía que opinar en torno a si el cibersexo era o no adulterio, se realizó con 1,200 personas y se llegó a la conclusión de que no es infidelidad o no se puede llegar al adulterio aún cuando las conversaciones seas muy íntimas. Los resultados que se obtuvieron son: el 53% opina que no es un engaño a la pareja y el 38% considera que es el primer paso para la infidelidad.⁴⁸

La preocupación existente es si existe o no infidelidad, lo que puede llevar a consecuencias graves como divorcio que aunque no en todos los casos puede ocurrir la gente suele entrar en disonancia.

CIBERIDENTIDAD

La identidad para empezar se define como: “el sentido que cada persona tiene de su lugar en el mundo y significado que asigna a los demás dentro del contexto más amplio de la vida humana” (Vander, 1986)

Esto es como se concibe a sí mismo y como percibe a los demás, la identidad se forma desde la niñez con el paso del tiempo hasta llegar a la madurez.

La identidad está basada en lo que se piensa de sí mismo y lo que piensan los demás de él, esto es, el individuo dará cuenta de su identidad en base con lo que se refleje ante los otros; es como si se tuvieran ciertos atributos que le permite identificarse.

Se suele relacionar “la aparición del sentimiento de identidad con el desarrollo psicosocial. Destacan especialmente dos aspectos. Uno que acentúa las semejanzas consigo mismo, y otro las diferencias específicas entre el self y los otros, que surgen de la comparación y contraste con los demás” (Grinberg, 1980: 17)

⁴⁸ Se obtuvo de la página <http://www.mujeractual.com/actualidad/2000/Febrero/2.html>.

Con esto nos estamos refiriendo a las características del individuo en cuanto a sí mismo y a su relación con los demás. La identidad entonces se va construyendo y no tiene un lugar de origen, en la niñez se va introyectando⁴⁹

En relación con la virtualidad...

La identidad de cierta manera se va construyendo de acuerdo a como se tenga contacto con los otros medios de comunicación, en éste caso la identidad virtual, se construye en la medida en que se tiene contacto con Internet ya que se permite el anonimato.⁵⁰

El hecho de que no exista contacto con los otros, la invisibilidad física tiene una ventaja y desventaja al mismo tiempo; por un lado (ventaja) permite el anonimato que de inmediato lo hace propenso a disminuir sus defectos sin que nadie se entere y por otro lado (desventaja) le impide tener una comunicación completa, es decir, no es lo mismo que si se diera una conversación cara a cara.

Pero podríamos seguir hablando de cómo el anonimato permite la desinhibición e incluso hace las relaciones más sólidas⁵¹ (en algunos casos).

Esto nos demuestra que al conectarnos en la red el mundo cambia puesto que se puede adoptar una identidad, el no estar cerca permite el engaño, decir cosas de las cuales no se ha hablado o dicho nunca e incluso las bajas pasiones.

El anonimato permite que el individuo descubra partes de su personalidad, su ego, lo que tal vez deja oculto, puesto que puede ser más fácil decir a las personas ciertas cosas cuando no están de frente.

⁴⁹ Lo que pone de manifiesto es que las identidades son construcciones sociales promovidas o suprimidas de acuerdo con los intereses políticos del orden social dominante.

⁵⁰ "Desde la comodidad del relativo anonimato con el que en Internet los datos se transmiten de un lugar a otro, hombres y mujeres, sin necesidad de revelar su nombre o cualquier otro dato personal, puede transitar a través de un mundo virtual... en donde puede construirse una identidad virtual diferente a la propia..."

⁵¹ "Es ideal para los tímidos e inseguros y, ..., cancela, ..., los efectos negativos de racismo ético y de los racismos sociales de la falsedad, de la edad y las enfermedades". (Gubern, 2000: 142) como podemos ver con esto se podrían realizar todo lo que el individuos desee pero una pregunta ¿hasta cuándo duraría este engaño?

La adopción de la identidad distinta a la propia, puede tener resultados como: “los resultados pueden ser destructivos, tanto a la persona que ha engañado mintiendo sobre edad, sexo, apariencia física, escolaridad, posición social, etc...no sólo porque si la relación empieza a adquirir importancia será difícil sostenerlo por mucho tiempo sino porque el anonimato puede utilizarse para engañar a otros” (Wriedt,1997)

La identidad virtual está ligada con lo falso, permite la mentira pero sólo hasta cuando termina el intercambio. Tal pareciera que estar dentro la realidad virtual te otorgará un poder para hacer lo que mejor desees puesto que nunca ocurrirá en la vida cotidiana.

Una posible explicación que le podríamos dar a esto que le sucede al individuo es que:

“hay una colonización del ser propio que refleja la fusión de las identidades parciales por la obra de saturación social. Y está apareciendo un estado multifrenético en el que comienza a experimentarse el vértigo de la multiplicidad ilimitada” (Gergen, 1992: 76).

¿A qué nos referimos con esto? Que el individuo al estar en contacto con los medios de comunicación puede tener la capacidad de estar en muchos lugares, es decir, con el avance de la tecnología se permite explorar nuevos lugares y es tanta la información que recibe el individuo que en ocasiones suele saturarse.

Es decir, el individuo puede estar en muchos lugares por lo que al adoptar una identidad virtual le permite ser otro por el hecho que trata de experimentar en el mundo posmoderno, de no seguir con lo de siempre sino darle un cambio a la vida.

Se dice que al introducirnos a la pantalla reconstruimos nuestra identidad del otro lado del espejo. Turkle en su libro *“Life on the screen”* analiza entrevistas a amantes en la red y logra captar que la gente construye fantasías y las desarman poniendo en juego mecanismos compensatorios o proyectivos “Mucha gente que se

embarca en el 'netsex' (sexo por red) dice estar constantemente sorprendida por lo poderoso que puede ser. Esto confirma que el 90% del sexo ocurre en la mente" (Morhain,1997)

Estos juegos o fantasías eróticas nos hacen ver que entonces el sexo no se realiza en un contacto frontal sino que dentro de cada persona⁵², es decir, en su mente lo que implica que la mente se convierte en una zona erógena:

"Alan L. Chamberlain, ... usuario del Well, ..., entre estos espíritus incorpóreos conectados a la Red, la mente se ha convertido en una zona erógena" (Dery, 1997: 230)

Si nos damos cuenta el sexo virtual se realiza en nuestra mente , mediante una imagen mental. Es en la mente donde se realiza el acto sexual. Todo está en la mente.

La identidad permite ser libre, expresarte sin inhibiciones, permite construir una y otra vez y de mil maneras la identidad.⁵³Tus fantasías eróticas dan rienda suelta además de que: "tienen la característica de ofrecer al lector o espectador la posibilidad de identificarse no sólo con el protagonista de su propio sexo sino también con su pareja" (Yehya, 1996)

Tus fantasías son dueñas de tu vida y no hay límites

La psicóloga Pauline Holmes de Psicoterapia Cristina y Asesoramiento familiar de San Francisco dice que el sexo cibernético si es destructivo.

Yo lo veo como una forma de adulterio a pesar de que no necesariamente involucre contacto físico"

"En nuestros días mucha gente piensa que el sexo oral no es sexo, así que definitivamente el hecho de mirar una computadora tampoco lo es, pero lo que subyace en esta cuestión es que el sexo cibernético efectivamente constituye una forma de acto sexual"

Definitivamente las perspectivas van a variar de acuerdo a las inclinaciones debemos recordar que las personas religiosas están más encaminadas a opinar lo que Dios dice y lo veremos más adelante.

⁵² "... el promiscuo ciberespacio prueba que el sexo no está entre las piernas, sino dentro de las cabezas" (Ibid, 144)

Cuando se ha llegado a una etapa difícil, como el ser adicto puede tener graves consecuencias como daños físicos y daños psicológicos.

DAÑOS FÍSICOS.

Las personas que acuden con más frecuencia a las prácticas en Internet suelen olvidarse de sí mismas e incluso se niegan a aceptar que de verdad están enfermas. Se encierran en un círculo que les impide ver más allá de eso por lo que en ocasiones caen en “la desnutrición, falta de vitaminas, problemas de estrés en las manos, pérdida de la visión, problemas en las cervicales y problemas en la postura” (Salama)

Como hemos de ver significa una pérdida total, un aislamiento. El individuo debe estar consciente de que se debe controlar la adicción y que si en un momento dado se necesita apoyar en personas especializadas pero el primer paso para la recuperación es aceptar que está mal y que es adicto.

DAÑOS PSICOLÓGICOS.

Ivan K. Goldberg, escribió una parodia en torno al Manual de diagnóstico y estadística de trastornos mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría a la que tituló Desorden de adicción al Internet en el que hablaba sobre una enfermedad imaginaria cuyos síntomas eran: “necesidad creciente por pasar el tiempo en la red, agitación psicomotora cuando no se está en línea, fantasías o sueños acerca de Internet, movimientos de tecleo involuntario”

Lo que nunca se imaginó es que de verdad la gente tenía estos problemas y por lo que había muchos trastornos en su vida fue entonces cuando se creó un grupo de Apoyo para Adictos a Internet.

⁵³ “En la red uno puede ser muchos y muchos pueden ser uno” afirma Turkle en su libro.

Dentro de los problemas a nivel fisiológico se dice que las personas que son adictas pueden tener cambios en los elementos químicos del cerebro, como la liberación de endorfinas, que contribuyen a perpetuar el comportamiento. (Brody, 2000)

En un estudio realizado por Mark Griffiths, Psicólogo de la Universidad de Nottingham, ha demostrado que: “el foco luminoso de la pantalla posee cierta capacidad hipnótica y que la mayor adicción a Internet se produce en los *hackers*, pero también entre personas desocupadas y mujeres de mediana edad, lo que sugiere que aporta una compensación emocional en una vida poco estimulante y con pocos contactos sociales” (Gubern, 2000: 133)

Lo que podemos concluir es que de verdad existe algo que llama a las personas, es decir, que se les haga difícil separarse de la máquina como si fuera para ellos una necesidad, y que de hecho es probable entre personas que no tengan algo en que entretenerse, aunque de cierto modo para algunos está sea una distracción, lo que los hace más propensos. Aunque quizás, una suposición, es que para ellos sea una forma de socializarse sin estar aislados completamente del mundo.

No sólo ocurren cambios en las relaciones interpersonales sino también en el cuerpo que pueden ser dañinos y causar graves enfermedades.⁵⁴

Aunque tal vez se vean muy lejanos a padecer esto, la gente está expuesta de una u otra manera, por lo que es recomendable que acudan a Terapias, la gente puede preguntarse ¿cómo es posible que existan terapias?. En verdad existen terapias así como cuando un alcohólico acude a terapias el adicto al cibersexo tiene un lugar específico al cual acudir para ayudarlo.

⁵⁴ Las enfermedades psicológicas son: “la ansiedad, obsesión, pérdida de la realidad, pérdida de la identidad y compulsión por la mentira. Mentira en cuanto al acceso y en cuanto a obligaciones cumplidas tanto d cara a sí mismo como a los demás. Agresividad y frustración por la falta de atención y cumplimiento de las relaciones sociales y falta de contacto con la realidad exterior a Internet. Se experimentan abstinencias asociados con ansiedad y falta de satisfacción así como sistomática culpabilidad”.

TERAPIA.

La Doctora Kimberly Young que es psicóloga y autora de “atrapados en la Red: Como reconocer Las señales de Adicción a Internet y Una Estrategia Ganadora Para la Recuperación, empleo el modelo “ACE” (Anonimato, Comodidad, Escape) está consta de sesiones en las cuales se les da asesoría a las parejas para ayudar a recuperar la confianza que se había perdido cuando se era adicto a internet:

“dice que su asesoría a parejas permitirá a ambas partes entrar en una sesión de terapia para ayudar a reconstruir la confianza quebrantada, renovar el compromiso y volver a encender la pasión de una relación monógama” (Izarek, 2000)

El cibersexo no es malo sólo que la gente no sabe canalizarlo y lo lleva a la adicción, por lo que puede desequilibrar la vida. Los dos aspectos importantes para evitar el vicio es la “moderación y control”, pero que sólo del individuo depende.

Renato Sabbatini en su artículo *Viciados em cibersexo* desglosa las tres partes por las que esta compuesta la Terapia:

El anonimato evita el reproche de ciertos comportamientos, como interrumpir sus justificativas con una persona que no le gusta, o de poder experimentar cosas diferentes de forma segura sin revelar o comprometerse.

La convivencia implica la facilidad, rapidez el intercambio a distancia riesgos y gastos de tiempo, esfuerzo y dinero.

El escape explica el mecanismo básico de la compulsión cibersexual: es una fuga de tensión mental o emocional que nuestra sociedad represiva normalmente asocia al sexo.

Cada una de las partes son importantes en la terapia puesto que son las características dentro del cibersexo.

Un consultorio sentimental es atendido por Tina Merello en donde ella propone fortalecer un nuevo romance electrónico o conseguir una nueva relación pero para esto tiene que cambiar de dirección, como empezar una nueva vida.

Otras recomendaciones para evitar ser adicto son otras distracciones como hacer ejercicio, estar lo más lejos de la red. Recurrir a grupos donde se pueda hablar del tema para poder ayudarlos y ver desde otro punto de vista su problema. Leer libros, realizar viajes, relacionarse con otras personas.

RELIGIÓN.

El cibersexo ha sido abordado varios ámbitos, existen diferentes perspectivas por lo que Naief Yehya crítica, en un artículo publicado llamado Pornografía y obscenidad, la cultura desde sus márgenes por lo que declara :

“es una categoría que se ha definido gracias al estira y afloja de dos fuerzas antagónicas: por un lado la lucha de los religiosos y las autoridades políticas para regular lo representable y prohibir aquello que rebasa los límites que ellos imponen, y por otro el deseo irrefrenable de autores y los consumidores de crear y adquirir las obras de censura”

Cada uno de ellos tendrán sus razones para pensar ya sea positivo o negativo frente al tema, es por eso que ahora abordaremos una postura como lo es la de los "Cristianos"

Estos afirman con respecto al cibersexo que: "La principal razón por la que debemos de combatir la afición a la pornografía⁵⁵ es, por supuesto, el deseo intenso de agradar a Dios. Cuando llevamos una vida virtuosa , regocijamos su corazón (Proverbios 27:11)"

⁵⁵ A la pornografía virtual la denominan cibersexo o ciberporno

Esta reflexión nos hace ver que la pornografía es mala para Dios y el hecho de consumirla es como si no se estuviera de acuerdo con lo que se dice, pero que si se esta bien con Dios, éste se encuentra bien y se ve reflejado en su corazón; es como si se estuviera actuando en contra de Dios y su corazón estaría mal. Si se combate este "mal" se estaría simpatizando con Dios, se estaría en gracia.

Tal vez la gente que ha sido educada con éstas ideas de que existe un Ser Supremo que vigila los actos también ha de saber que para Dios existen las cosas buenas y las malas; cuando se realizan acciones buenas Dios esta contento con ellos e incluso se van ganando un lugar en el cielo, pero si se realizan acciones malas estarían en mal concepto frente a Dios y podrían se castigados en un momento de enojo.

Para éstos la Pornografía es mala, se está cayendo en el pecado "La Biblia indica de forma realista que el pecado puede brindar disfrute temporal (Hebreos 11:25). Pero también puede conducir a la muerte (Romanos 6:23)

Tal parece que se llega a los extremos puesto que hace ver si una persona cae en el pecado a la larga le traerá consecuencias como la muerte. Esto hace pensar entonces a la gente que no debe realizar actos fuera de sus mandamientos para no ser castigados.

En su Biblia lo que trata de infundirles es que se purifiquen de pies a cabeza con la idea de estar bien con Dios⁵⁶; deben de ser puros dejando atrás lo que pueda dañarles con el fin de difundir esas ideas a los demás.

A las personas que se encuentran muy inmiscuidas en la religión y que de cierto modo sienten atracción por el cibersexo se les trata de ayudar para que no sigan cayendo en este pecado: "Si usted es cristiano, sin duda le importan los sentimientos de Dios",

está frase podría causarles cierta confusión hacia lo que sienten y lo que quieren, es decir, por un lado estar en gracia con Dios y por otro lado experimentar algo nuevo.

Con esto hacemos referencia a algo "nuevo" puesto que en un tiempo la gente no pudo haberse imaginado tener relaciones sexuales ante una computadora o con algo que a fin de cuentas le provocará una experiencia sexual, es por esto que la gente se espanta o en otras palabras no aceptan este tipo de relación como una "nueva práctica sexual"

Desde el punto de vista de los cristianos nos hace ver que cualquier persona que desee tener algún encuentro sexual lo pueden tener con su pareja puesto que así lo ha establecido Dios.

En proverbios 5:18,19 dice "Sea Bendito de tu manantial y alegre con la mujer de tu juventud, como sierva amada y graciosa gacela. Sus caricias te satisfagan en todo tiempo, y en su amor recreate siempre" (Casiado,1960:610)

Pareciera ser que sólo debe de tener relaciones con su pareja⁵⁷ que se ha elegido puesto que para eso han decidido estar unidos el hecho de estar juntos otorga el don del amor por el cual están juntos y por el cual se tendrán relaciones sexuales, de cierto modo hace ver que el amor es la base para tener relaciones y el hecho de tener sexo vía realidad virtual no tiene nada que ver con el factor "AMOR", El amor es otorgado por Dios y si no se cumplen sus normas caerían en el pecado.

⁵⁶ "La Biblia insta a los cristianos a limpiarse de "toda contaminación de la carne y del espíritu, perfeccionándola Santidad en el temor de Dios" (2 Corintios 7: 1)

⁵⁷ "El propósito original de Dios para los casados. Él dotó a los esposos con la capacidad de dar expresión gozosa a su amor mutuo mediante las relaciones sexuales honorables" (Despertad, 2000: 6)

Del mismo modo se piensa que el tener sexo aún siendo soltero no se llega a una satisfacción sexual, por lo que trae por consecuencia tratar a su pareja como un objeto lo que esta muy lejos de ser lo que Dios quiere para las esposas: "... maridos igualmente, vivid con ellas sabiamente, dando honor a la mujer como a vaso más frágil, y como a coherederas de la gracia de la vida para que nuestras oraciones no tengan estorbo" (Reina, 1960:430)

Se pudiera pensar si el consumidor de sexo daña a su pareja tendrá que aceptar el castigo y de cierto modo si no quiere estar en descontento con Dios tendrá que realizar lo que él diga.

Desde su perspectiva piensan que pueden perder todo, desde su relación con su familia hasta el trabajo pues da la impresión de ser como una droga de la cual es muy difícil evitar, que una vez que la probaron no la pueden dejar; así el cibersexo una vez que lo experimenta ya no lo puede dejar.

Esto de adicción se ve de manera grave ya que lo que al principio pudo haber sido una distracción se vuelve una necesidad, aunque no en todos los casos pasa esto se supone debe de haber prevención para no llegar a consecuencias de las cuales pudiera arrepentirse.

Los problemas que pueden llegar a tener son:

- 1) Impedimento al desarrollar relaciones estrechas con otras personas.
- 2) No quieren gente a su alrededor.
- 3) Dificultad para disfrutar relaciones sexuales "normales"
- 4) Se vuelve malhumorado, huraño, reservado o retraído, sin darse cuenta.

Esto nos hace pensar que el sujeto hace mal en tener este tipo de distracciones aunque estoy en desacuerdo cuando dice relaciones sexuales "normales". ¿quién dice lo que es normal?; para las personas que lo practican podría ser normal sin ningún problema pero para lo que no tienen contacto con esto puede ser

"anormal". No defiende la posición de los que están a favor o de los que están en contra, a lo que me refiero es que para cada persona puede ser normal el tipo de vida que lleve, dependiendo de como lo decida.

La información difundida por los cristianos hace ver que efectivamente es malo tener este tipo de actividad pero de cierta manera nos da a conocer las posibles ventajas que se tendrían, por ejemplo: evitar embarazos, enfermedades de transmisión sexual, descarga de energía reprimida, etc.

Tampoco es la manera más práctica de evitar todo el tipo de males que atañen a la sociedad en tanto sexualidad sino que tiene aspectos que favorecerían a las personas que lo practica.

Para los cristianos, la mejor manera de evitar este tipo de actividad es acudir a la Biblia ya que en ella se encontrara la salvación de hecho uno mismo debe suspender todo tipo de pensamientos impropios o que pudieran perjudicarlo y arrastrarlo al consumo.

Por el lado de los Católicos ha despertado grandes polémicas puesto que en 1995 en Roma se dijo que el cibersexo era: "catástrofe del amor. Un espacio ilusorio y artificial, una vía de escape fácil a la incapacidad que pueden tener algunas personas para la confrontación responsable" (Revista Semana)

Por lo que se puede ver es que también los católicos no permite este tipo de relaciones puesto que una relación no debe ser el escape rápido que se debe de tomar sino que las personas tienen que ser responsables en sus relaciones.

Cierta ocasión asistí a una misa en la cual el Sacerdote hablaba sobre las orgías, los Homosexuales y las Lesbianas decía que no era bueno tener ese tipo de inclinaciones por que Dios no estaba de acuerdo, que además Dios había hecho el hombre para la mujer y la mujer para el hombre entonces que era pecado. La frase que más me quedo grabada fue: "Todo goce sexual fuera del matrimonio es pecado"

A esto puedo atribuir que el cibersexo produce un goce entonces se estaría cayendo en pecado y se estaría fuera de los reglamentos de la Iglesia por lo que entonces no nos podríamos llamar católicos.

El filósofo Paul Virilo piensa que: "el sexo ya no existe, lo ha reemplazado el miedo. El miedo al otro, al ser diferente, ha podido más que la atracción sexual"

Independientemente si nos dice lo bueno y lo malo del cibersexo las personas son las que deben decidir si lo practican o no, por lo que no se le debe de satanizar.

Esto nos hace pensar que no es cierto ya que el tener una relación con la computadora no deja de lado el tener también otro tipo de relaciones con las personas, es decir, tal vez el tener cibersexo lo estimula para tener relaciones con su pareja; no lo sabemos a ciencia cierta. Lo que podemos dejar en claro es que no deja del todo las relaciones cara a cara puesto que hay sus excepciones.

225615

CAPITULO IV

INTERACCIONISMO SIMBOLICO

DEFINICION

Para comenzar con este capítulo primero empezaremos por buscar una definición de lo que es el Interaccionismo Simbólico, en un sentido estricto es:

“El estudio de la vida de los grupos humanos y del comportamiento” (Blumer,1982:1)

Tal vez esta afirmación sea para algunos ambigua puesto que solemos pensar que el interaccionismo simbólico debiera llevar las palabras “relaciones” o “interactuar” lo cual no es así, sin embargo, hay otras definiciones que dan un amplio panorama sobre lo que es:

“Es una corriente tan cercana a la Sociología ... los actores definen estructuran la situación al interactuar constituyendo de este modo su mundo social” (Munné, 1989:276).

Quizás estas dos posturas no sean en sí una definición exacta pero podríamos decir que las más cercanas. Las dos afirmaciones nos abren la pauta o nos marcan el camino que está tomando la investigación, las dos por igual tienen la manera de decir que se van a estudiar las conductas por y entre los individuos.

A estas conductas le podríamos llamar vida cotidiana: lo que hace que el individuo día a día, su comportamiento de todos los días, su vida diaria en relación con los otros; sólo que habría una aclaración: los individuos tiene cada uno y por separado comportamientos diferentes ya que en el lugar donde se desenvuelven son diferentes⁵⁸.

⁵⁸ “... en todas partes y en todo tipo de grupos humanos los individuos viven en mundos de objetos y acomodan su actuación al significado que éstos la necesitan de reconocer los objetos y su significado es una mera cuestión de sentido común”

Es cierto que el individuo al estar con los demás trata de buscar la manera de desenvolverse, es decir, al tratar con los demás lo que va a estudiar es su relación pero en la medida en que se encuentra en la vida real, su vida cotidiana⁵⁹, así los hechos u objetos que se puedan extraer del mundo.

Todo esto de la forma más sencilla; el interaccionismo estudia la vida cotidiana del individuo, es decir, el mundo en el cual se desenvuelve.

“... el mundo nunca es una mera acumulación de manchas coloreadas, ruidos incoherentes o centros que irradian frío o calor” (Schutz, 1973: 266)

El mundo implica la vida cotidiana, lo que sucedió y puede suceder, es decir, el pasado no puede modificarse pero puede ser interpretado; y lo que puede suceder, o sea, el futuro se puede construir.

El mundo “es un ordenamiento coherente de objetos bien circunscritos que tienen determinadas propiedades” (Ibid). Es cierto, el estar en el mundo de la vida cotidiana sería estar presente en lo que está pasando, el inmiscuirse en la situación, esa realidad. La realidad si bien es cierto es lo “real” equivale a ser o a existir, éste existir es donde el individuo va a poder actuar de la manera que mejor le parezca e incluso modificando lo que pasará en el mundo.

La realidad dependiendo de la situación o del contexto en que se encuentre será definido.

⁵⁹ “La vida cotidiana se presupone de: a) La existencia corpórea de los hombres; b) que esos cuerpos están dotados de conciencia esencialmente similares a la mía; c) que las cosas del mundo externo incluidas en el ambiente y en los de mis semejantes son las mismas para nosotros y tienen fundamentalmente el mismo sentido; d) que puedo entrar en relaciones y acciones recíprocas con mis semejantes; e) que puedo hacerme entender por ellos; f) que en un mundo social y cultural estratificado está dotado históricamente ... como marco de referencia para mí y mis semejantes; g) ... la situación en que me encuentro ... es sólo una pequeña medida creada exclusivamente por mí”

Después de éste breve preámbulo de buscar una definición veremos ahora desde donde viene dándose el interaccionismo y los diversos autores que dan aportaciones.

El Interaccionismo Simbólico aparece para muchos cuando Herbert Blumer en 1937 decide aportar esta etiqueta en donde se pretende dar otra forma de ver la realidad.

Se dice que no es sino hasta 1974, en la Society for Study of Symbolic Interactionism donde se toma más fuerza llegando a crear revista que llevaban el nombre de Interaccionismo Simbólico.

Lo que pudieran ser los antecedentes de esto vienen dándose desde dos partes: las directas y las indirectas; por parte de las indirectas encontramos a Adam Smith, Thomas Reid, Rousseau y Diderot, la Teoría Kantiana, Dilthey y Weber; de manera directa tenemos a George Herbert Mead, William James, John Dewey, Charles Cooley, la escuela de Chicago, William I, Thomas, George Simel, Goffman y Howard Becker.

Esta corriente pudiera ser tomada por los Sociólogos aunque no estrictamente está dentro de la Sociología de igual manera se integra la Teoría del Rol tal pareciera que tendría algo que ver o es similar en algo entre el interaccionismo y el rol, por lo que se hace una diferencia.

A las personas se les considera en la Teoría del Rol como: "las personas son como los actores de un teatro, en una situación estructurada..." (Munné, 1989: 276) y en el interaccionismo: "las personas son vistas como los jugadores de un partido de fútbol ..., la situación depende de las reglas que han sido creadas, mantenidas o cambiadas por la estrategia de los propios jugadores al interactuar, los cuales van estructurando de este modo dicha situación" (Ibid)

APORTACION DE BLUMER

Blumer quien fue el primero en nombrar a esta corriente, sustenta al Interaccionismo Simbólico bajo tres premisas: “que el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él”; “que la fuente de ese significado es un producto social que emana de y a través de las actividades de los individuos al interactuar”; y que “la utilización del significado por el agente, se produce a través de un proceso de interpretación propia, que supone autointeracción y manipulación de significados” (Blumer, 1982:1)

¿Qué se quiere decir con estas premisas?:

- 1) El tener en cuenta a los objetos no significa que sólo se tengan que nombrar sino que se intenta ir más allá de las características específicas para lograr entender lo que representa para el individuo.
- 2) El significado se da a partir de las interacciones sociales que existe con las demás personas. El propio individuo “construye”⁶⁰ ese significado en tanto se tiene contacto con los objetos.

Existen dos formas en las cuales se obtiene el significado: Una “... considerar al significado como parte intrínseca de aquello que lo tiene...”

Esto es, a las cosas se les llama por su nombre aunque de antemano sabemos como es. “El significado emana de la cosa y, por ende su formación no es fruto de ningún proceso; lo único que hace falta es reconocer el significado que encierra esa cosa” (Ibid, 3)

La cosa u objeto nos dará su significado en tanto tengamos un acercamiento con él, que de cierto modo el individuo ya tiene noción de lo que es.

La otra forma de obtener el significado es: “Una excrecencia física añadida⁶¹ a la cosa por aquel o aquellos para quienes ésta posee un significado” (Ibid, 3).

⁶⁰ “No se trata de que los demás nos <<transmitan>> ese significado, sino que son las propias personas quienes lo construyen, o lo reconstruyen literalmente, a través de sus interacciones sociales” (Ibañez, 1990: 129)

Se pretende erradicar la idea de que el significado surge de la fusión de elementos psicológicos⁶² en la persona. El cómo se obtenga el significado equivale a decir que es producto de la interacción entre las personas, es decir, construyéndolo.

Vigotski respecto a la construcción nos da dos supuestos:

A) Reflexividad: dice que la interacción social se da en tanto que los sujetos no son ajenos, es decir, se puede relacionar con otros y para lograrlo se requiere de estar en Empatía.⁶³

B) Actividad: se refiere a la construcción del conocimiento, éste se construye en la medida que se tiene contacto con las cosas. “Esta intervención proporciona un feed - back, o una información en retorno, que proviene de los objetos mismos sobre los que se ha actuado, que nos informa sobre sus características” (Ibañez, 1990: 129)

Se entiende que el conocimiento se da a través del individuo en tanto sus relaciones con los otros.

C) “... el actor selecciona, comprueba, suspende, reagrupa y transforma los significados a la luz de la situación en la que se haya, y en función de la orientación de su acción” (Ibid, 130). Es decir, no sólo depende del individuo el conocimiento de las cosas sino del intercambio con las otras personas y no es sólo cambio material sino intercambio de todo tipo que nos permiten conocer más las cosas.

Blumer considera que la sociedad es acción, esto es, que existe interacción en situaciones orientadas a procesos que pueden ser de interpretación. Así mismo está en contra de la deducción como probable fuente de conocimiento puesto que separa el mundo empírico de la realidad social.

⁶¹ Se considera que este “añadido físico es una expresión de los elementos constitutivos de la psique, la mente o la organización psicológica de la persona” entre los elementos entran sentimientos, ideas, recuerdos móviles y actitudes.

⁶² Los procesos psicológicos son la percepción, represión, transferencia de sentimientos y asociación de ideas.

⁶³ “la capacidad de situarse en la posición de los demás y de complementarse a sí mismo como objeto para los demás” (Ibañez, 1990: 129)

Se puede conocer el mundo empírico en base a lo que dice Ridruejo (1982) "tiene que cercarse al objeto sin perder el significado con el que lo ve el sujeto" (Blumer, Ibid, 290)

Para esto, Blumer hace ver que para tener contacto con el mundo real se requiere de una investigación que llama "naturalística". Esta investigación consta de dos fases la primera es la exploración⁶⁴ y la segunda es la inspección⁶⁵

A Blumer se le ha criticado por su propuesta y las principales críticas son: En primer lugar se le crítica una "visión del hombre como un ser incorpóreo que flota entre situaciones amorfas (Zeitlin, 1973), o que ignora los valores y la dignidad de las personas (Fichter, 1972)" (Munné, 1989: 291)

Esto da una visión de que el ser humano no tiene un cuerpo en sí y no se toman en cuenta los aspectos de los demás. Además de que se dice que sus principios no le permiten reconocer la estructura social.

Los cimientos del interaccionismo.

Los cimientos del Interaccionismo son en base a las premisas antes mencionadas, éstos hacen referencia al comportamiento y la sociedad.

1) Naturaleza de la vida en las sociedades y grupos humanos: hace referencia a que los grupos humanos están formados por individuos y por lo que se encuentran en acción, esto es, llevan a cabo diversas actividades que le permiten relacionarse y si no lo desea así puede realizar actividades de manera aislada⁶⁶.

⁶⁴ " es entendida como una introspección simpatética dirigida a describir de un modo comprensivo la realidad, lo que requiere sensibilizar los conceptos descriptores de la misma según lo explicado" (Blumer, Ibid, 290).

⁶⁵ " Este <<análisis>>, referido a las versiones de los fenómenos empíricos aportadas o más exactamente construidas por la exploración, exige un estudio cuidadoso de los <<elementos>> a usar (por ejemplo, integración, movilidad social, actitudes...) a la luz de los materiales empíricos y vistos desde ángulos diferentes. (Lauer y Handel, 1977)

⁶⁶ "Los individuos pueden actuar de forma aislada, colectivamente o en nombre o representación de laguna organización o grupo de otros individuos" (Blumer, ibid, 5)

2) Naturaleza de la interacción social: el individuo está inmiscuido en una sociedad el cual le permite un acercamiento, esto es, interacción⁶⁷. La interacción se da entre los individuos que van formando su comportamiento.

3) Naturaleza de los objetos: El mundo está constituido por objetos⁶⁸ los que se forman en base a la interacción simbólica, esto es, el significado que tiene cada objeto para la persona. Nos referimos al hecho de que un objeto puede tener diferentes significados para las personas dependiendo del contacto, es por eso que cada persona lo verá de diferente manera. En conclusión, la naturaleza de los objetos está en base al significado que le dan las personas, estos (los objetos) se crean, transforman, desechan, dependiendo del contacto que se tenga.

4) El ser humano considerado como organismo agente: “el ser humano... se le concibe como un organismo capaz, no sólo de responder a los demás a un nivel no simbólico, sino de hacer indicaciones a otros e interpretar las que estos formulan” (Blumer, 1982:9). Con esto nos hace ver que no sólo basta observar a los otros sino también observarse a sí mismos, esto lo logrará en base a la empatía, antes mencionada.

A lo que se pretende llegar es a decir, que así como el individuo observa se puede observar adoptando diversos papeles, no dejando de lado lo que realmente es.

5) Naturaleza de la acción humana: “... el individuo se halla ante un mundo que debe interpretar para poder actuar y no ante un entorno frente al que responde en virtud de su propia organización” (Blumer, ibid, 11) Sin lugar a duda el propio individuo tendrá como

⁶⁷ “La interacción se convierte en un simple foro a través del cual se desplazan los factores sociológicos y psicológicos determinantes para producir ciertas formas de comportamiento humano” (Ibid, 6)

⁶⁸ Un objeto es todo aquello que puede ser indicado, todo lo que puede señalarse o a lo cual puede hacerse referencia. Existen tres categorías de objetos: a) objetos físicos, como sillas, arboles y bicicletas, b) sociales como estudiantes, sacerdotes, un presidente ..., c) abstractos, como los principios morales, doctrinas filosóficas e ideas como la justicia, la explotación”

objetivo descifrar lo que otros hacen para lograr una comunicación, tomándolo como referencia para construir sus propias acciones⁶⁹

6) Interconexión de la acción: el hecho de que un grupo humano se mantenga vivo va a ser determinado por la línea de acción, esto es: “ la articulación de dichas líneas origina y constituye la “acción conjunta”, es decir, una organización comunitaria del comportamiento basada en los diferentes actos de los diversos participantes” (Blumer, *Ibid*: 13). Esta acción conjunta tiene la característica de ser distintiva puesto que reside en la articulación o la vinculación, un ejemplo muy claro son los grupos que pueden ser identificables como tal sin necesidad de hacer mención de cada miembro que forma parte.

Estos cimientos del Interaccionismo Simbólico nos permiten conocer cómo el individuo es parte de una sociedad que valora la vida⁷⁰, que están en contacto con los objetos y estos nos permitirán orientar nuestros actos.

APORTACION DE GOFFMAN.

A su aportación le llama el Enfoque Dramaturgico, lo que es una analogía teatral, es decir, se analiza la vida social desde diferentes aspectos.⁷¹ La analogía le permite explicar las interacciones que se dan cara a cara cuando las personas intentan construir la realidad social. Es como si estuviera en una obra de teatro actuando.

Goffman lo que hace es observar la realidad con el fin de explicar las interacciones que se dan en diferentes situaciones. Su objetivo principal: “es presentar el marco de referencia característico de gran parte de la interacción social que se

⁶⁹ “ ... la acción por parte del ser humano consiste en una consideración general de las diversas cosas que percibe y en la elaboración de una línea de conducta basada en el modo de interpretar los datos recibidos” (Blumer, *Ibid*: 12)

⁷⁰ “La vida es un proceso de continúa actividad en la que los participantes desarrollan líneas de acción ante las innumerables situaciones que afrontan” (*Ibid*: 16)

⁷¹ “... la vida social ... puede ser analizada en función de la eficacia según unos objetivos (perspectiva técnica), del control y el poder (perspectiva política) de las divisiones sociales de status y grupos (perspectiva estructural) y de los valores (perspectiva cultural) perspectivas que se interseccionan”. (Munné, 1989: 292)

desarrolla en los medios naturales y cotidianos de la sociedad ..., pero por su tratamiento formal puede ser aplicado a otros contextos sociales" (Munné, 1989: 292)

Los individuos pueden tener una "actuación" frente a otros, es decir, actúa dependiendo del contexto en el que se encuentre. Es el desempeño de un rol que se realiza en algún lugar y que se va modificando de acuerdo a las circunstancias. Esta interacción se realiza mediante la conversación⁷² la cual permite conocer a las personas proporcionando información sobre sí mismo.

El primer contacto con las personas es de impresión, es decir, se deja impresionar por lo que el otro dice; las impresiones se deben manejar como actor y actuante, lo que permite desarrollar ante una determinada situación un papel de personaje y de actuación.

Goffman nos menciona que las actuaciones se realizan en un *establishment* "todo lugar cerrado, con barreras para la percepción donde se desarrolla regularmente un tipo determinado de actividad" (Ibid, 294). Para él la interacción se realiza como en un escenario que está formado de dos regiones, el fondo y la fachada, para entender mejor esto diremos que la primera es donde se prepara la actuación y en la segunda es donde se da a conocer a los demás.

Es indudable que como en una obra de teatro se mantengan ciertos aspectos que se tienen que cuidar, de igual manera en su perspectiva dramaturgica se tienen que cuidar aspectos como el embarazo el cual es un comportamiento poco usual que provoca aspectos que desacreditan, es decir, causan una situación en donde ridiculiza a la persona. Se evita esto por el miedo que se tiene ante los demás.

El punto más importante es que Goffman se ocupa de lo que pasa diariamente incluso en la calle; esto nunca antes había sido pensado mucho menos él había pensado esto para ser estudiado..

Criticas.

Básicamente se trata de tres puntos:

1. Su teoría reduce la vida social a las interacciones cara a cara.
2. Su teoría olvida el cambio social.
3. Su teoría es indemostrada e indemostrable.

En el primero se hace una pregunta ¿las interacciones directas son importantes y tienen significado? Para algunas personas si sería importante una relación cara a cara para otras suele ser formulismo.

A la segunda crítica Gouldner dice: “ ... no se limita a detenerse en lo episódico, sino que además es ahistórico, olvida lo institucional y se obsesiona en el manejo de las impresiones” (Ibid, 297)

Lo que trata de explicar es que el hombre no sólo se guiará por apariencias que ocurren como consecuencia de las impresiones. Las impresiones se manejan como una estrategia para protegerse del impacto y opresión de las organizaciones sociales.

En la tercer crítica que es de tipo metodológico se le recrimina que se afirma que la observación no sistemática y naturalista se aproximan a la realidad lo que origina que sean consideradas. Una teoría puede tener aspectos que sean indemostrables pero tampoco se han preocupado por las demostraciones.

Se le critica que no se ocupa de las diferencias individuales, es decir, del papel que toma el individuo como actor y personaje, no deja ver lo que existe dentro y fuera de él, no existe una separación por lo que no se logra ver cómo es el individuo.

⁷² “La conversación es la forma interactiva de identificar y conocer al otro e ir hacia una relación

APORTACION DE STRAUSS.

Lo que dice Anselm Strauss es que “la conducta ... debe ser entendida en términos de interacciones y contextos de estructuras que están en proceso” (Ibid, 299)

A lo que hace referencia es que en la interacción existen procesos de negociación y de ahí que existan las uniones. Esa negociación es entendida por el dar y recibir que de cierto modo hacen a que se modifiquen actitudes de los demás.

APORTACION DE TAMOTSU SHIBUTANI.

Su interés está centrado en el control social y autocontrol⁷³, para ello se estudio con grupos de referencia y los rumores. Tiene gran importancia a las relaciones interpersonales. Hace referencia a que el proceso de interacción se realiza según el *feedback* según el cual el individuo tiene objetivos pero no es controlado por los cambios de valor.

APORTACION DE BERGER.

Para llegar a una aportación se hace la pregunta de ¿cómo el mundo social puede llegar a tener un significado?. Pero se da cuenta de que no se llega a ninguna solución por lo que trata de entender el proceso de socialización.

A la conclusión que llega es que conforme el individuo actúa crea de alguna manera los significados de “nuestro” mundo⁷⁴. El individuo va construyendo su realidad.

APORTACION DE STRYKER.

Su aportación toma aspectos de la teoría del Rol, en el cual dice que las relaciones interroles están determinadas por las estructuras sociales que pudieran incluir la clase y poder.

personal más duradera”

⁷³ “ .. intenta explicar el comportamiento humano en función de las propiedades del acto, el significado, el rol, la persona y el grupo como entidades funcionales” (Ibid, 300)

Para él la persona es aquella que tiene un Self que le ha dado la sociedad y que de igual manera tiene identidades, estas pueden ser diferentes dependiendo la situación.

Lo que trata es predecir, se refiere a que es la identidad y el rol que se eligen va a determinar su self, es decir, dependiendo de la situación en la que se encuentre en tanto que haya una extensión e intensidad

APORTACION DE MEAD.

George Herbert Mead fue una persona importante dentro del interaccionismo simbólico puesto que ha dado grandes aportes.

Él hace referencia a dos niveles de interacción social, el primero es la conversación de gestos y el segundo es el empleo de símbolos significativos.⁷⁵

El individuo esta en contacto con estos niveles puesto que en un principio se podría entablar una comunicación mediante gestos y después se busca el significado a esos gestos, aclaremos que gestos⁷⁶ pueden significar para cada persona algo diferente, es decir, lo que para algunos puede ser una amenaza para otros podría ser una cortesía dependiendo el contexto en el que se encuentre.

Tanto para la persona que hace el gesto tiene un significado como para quien va dirigida, lo que posibilita la interacción de manera más estrecha.

⁷⁴ “ Se trata,, de un proceso dialéctico, de naturaleza social, a través del cual se va construyendo la realidad”

⁷⁵ “La primera tiene lugar cuando una persona responde directamente al acto de otra sin interpretarlo. La segunda implica la interpretación del acto” (Blumer, 1982: 6)

⁷⁶ “Un gesto es aquella parte o aspecto de un acto en curso que encierra el significado del acto más amplio del cual forma parte (Ibid, 7)

Para Mead existe lo que llaman naturaleza del significado que tiene tres partes:

“... esos gestos indican lo que ha de hacer la persona a quien van dirigidos, lo que la persona que los hace proyecta realizar y finalmente, la acción conjunta que debe surgir de la coordinación de los actos de ambas” (Blumer, 1982: 7)

Así como han sido descritas se produce el significado de repente llega a distorsionarse. Para llevar a cabo la interacción social los individuos involucrados deben ponerse en el lugar del otro, por ejemplo, dos enamorados cuando el hombre le dice a la mujer “te amo” se debe de poner en el lugar de ella y dar una posible respuesta a lo que ha dicho, de igual manera ella debe de ponerse en el lugar de él. Es un cambio de papeles, de pensar como se actuaría en determinada situación.

La asunción de ese papel o rol es importante para el desarrollo del self.

ESCUELA DE CHICAGO.

Esta escuela tiene como representante a Herbert Blumer, a lo que sostiene que: “...el comportamiento y la interacción son un producto de la voluntad humana, es decir, que no están determinados” (Munné, 1989: 278)

La relación que tiene con los demás esta dada por él mismo, esta relación está dentro del él.⁷⁷ No viene desde fuera. Rechaza la dualidad: variable independiente contra variable dependiente, de igual manera rechaza la observación del observador dicen que no son métodos para entender el comportamiento,

ESCUELA DE IOWA.

Esta escuela es contraria a la anterior, es representada por Mandork Kuhn él cual sostiene que: “... el comportamiento está determinado por las definiciones del actor particularmente de su self entendido como un mi” (Ibid, 279)

⁷⁷ “... el comportamiento humano es una serie de impulsos, correspondientes al yo como acción, dirigidos por el mi como reacción lo cual significa que la conducta no comienza con un estímulo externo sino internamente”. (Munné, 1989: 279)

Está enfatiza que el comportamiento es predecible, y que existen situaciones en las cuales se dan los roles para cada persona y es ahí cuando se produce la interacción. Se aceptan las variables independientes y dependientes como método de investigación e incluso se acepta la cuantificación.

Se preguntarán el por qué se ha dado espacio a estos apartados, pues bien, se ha considerado que cada una de estas partes son importantes para el Interaccionismo. Además de que su nombre lo dice "Aportaciones" son aspectos que han servido para formarlo o que de una u otra manera ayudan a complementarlo sin importar que sea de manera directa o indirecta.

PRINCIPIOS TEORICOS

Los principios teóricos son una base sobre la cual se encuentra el Interaccionismo y son:

1) La interacción es una actividad de comunicación simbólica: El ser humano se caracteriza por ser un homo symbolicus⁷⁸, es decir, que interactúa teniendo como base estímulos que los caracteriza por tener significado y valor. Los significados son creados por cada individuo al estar en contacto con los otros y es ahí donde se aprende a valorar los objetos.

2) La interacción se da en una situación, cuyo significado hay que definir previamente: La situación se da en términos de la interacción y las personas actúan de acuerdo a ella. La situación es la parte más importante por lo que se consideró estudiar a las personas en determinadas situaciones y para esto los objetos forman parte fundamental puesto que el individuo les asigna un valor, éste va a variar dependiendo de la persona. Es por eso que cada persona define la situación de acuerdo a como la percibe. Para definir la situación intervienen: " ... factores, que van desde las expectativas y las demandas de actuación (roles), las autoimágenes (self), los valores y disposiciones a actuar de los interactuantes y su

⁷⁸ "... en el triple sentido de crear, mantener y modificar significados"

respectivos grupos de referencia, etc". (Munné, 1989: 282) Cada persona le dará una definición diferente a la situación en función de cómo vaya cambiando y como la perciba.

3) La interacción es una actividad creadora: Para llevar a cabo la interacción se debe tomar en cuenta a los otros como parte fundamental para llegar al éxito. Está interacción se realiza de acuerdo a los impulsos de cada persona por lo que se establece un proceso de negociación, es decir, para llegar a la realidad se construye en cuanto las personas interactúan.

4) La interacción es, también una actividad en gran medida esperada y asumida: El individuo al tener contacto con los otros está desempeñando un rol que permite ver el proceso de socialización. El rol⁷⁹ que se desempeña es asumido como tal y es importante tener empatía.

5) Al interactuar se va formando en las personas un self: éste es "la capacidad que tiene cada persona de observar, responder y dirigir su conducta, capacidad que se va formando en ella a través de un proceso de carácter reflexivo, o sea, referido al propio sujeto y por la que éste puede organizar de una manera relativamente estable sus cogniciones y actitudes al ser activadas por los otros..."(Munné, 1989: 284)

El self se va formando de acuerdo a las relaciones que se tienen, este es único y el individuo le puede dar el matiz correspondiente a como prefiera ser.

Estos principios nos dan un panorama más amplio sobre lo que abarca el Interaccionismo. De una u otra forma son pequeñas partes de las aportaciones que se mencionaron.

El Interaccionismo simbólico al igual que otras teorías es criticado por lo que le hace falta o lo que tiene de más, por lo que a continuación se dan a conocer.

⁷⁹ "Los roles no sólo se desempeñan, también se asumen" (Munné, ibid: 283)

CRITICAS.

La crítica más amplia que podemos dar es la que hace Munné en su libro *Entre el individuo y la sociedad* el cual dice:

“ ...1) sus conceptos son imprecisos; 2) y difíciles de operativizar; 3) olvida las emociones; 4) minimiza la estructura social; 5) tiene un sesgo ideológico a favor del status quo”

Se piensa que los conceptos del interaccionismo son imprecisos e incluso la definición no es muy clara, a lo que se recalca que los conceptos están ,muy lejanos de lo que es la realidad y que por lo tanto son inútiles⁸⁰.

Al no dar conceptos precisos tiende a creer que no son propios e incluso no pueden ser tomados en cuenta dentro de una teoría.

Es cierto que se han dejado de lado las emociones entonces resulta que no se apega a la realidad por lo que se contrapone al interparadigma psicoanalítico.

Se le reclama el hecho de no dar cuenta de la estructura social por lo que entonces lo hace más frágil evitando que existan más conceptos que le permitan tener vínculos.

Se le critica al método del Interaccionismo Simbólico en dos cuestiones:

- 1) "... porque su pragmatismo le lleva a defender la perspectiva del investigador y las personas observadas , lo cual implica un sesgo de carácter subjetivo.
- 2) "es la calificación del interaccionismo como una teoría intuitiva, inductiva y descriptiva" ”
(Munné, 1989: 304)

Estas dos críticas al método promovieron el énfasis a la investigación para desarrollar técnicas convenientes para el Interaccionismo.

La visión hasta aquí del interaccionismo nos deja ver como el individuo construye su realidad, qué significados les otorga a las cosas y cómo actuar ante ciertas situaciones. Su realidad la construye en tanto interactúa con los demás.

⁸⁰ "...los conceptos son ante todo herramientas al servicio del hombre y si son excesivamente preciso encorsetan la investigación y a la postre la realidad”

CAPITULO V

ESTRATEGIA METODOLÓGICA PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

¿Cuál es el discurso erótico de los usuarios del cibersexo?

OBJETIVOS:

Objetivo General:

* Conocer el discurso erótico de los usuarios del cibersexo que utilizan el chat.

Objetivos Particulares:

- Conocer el tipo de lenguaje de los cibernautas consumidores de cibersexo.
- Identificar en el discurso erótico su experiencia en torno al sexo.
- Conocer la estructura que aparece en el discurso.
- Explorar la experiencia subjetiva que tienen los usuarios del cibersexo.

SUPUESTO:

Entre los usuarios del cibersexo existe una estructura discursiva.

TIPO DE ESTUDIO.

Para la realización de este trabajo se eligió la Metodología Cualitativa puesto que nos permitirá "conocer la subjetividad de los sujetos" (Lerner,1996: 13), es decir, se podrán dar a conocer aspectos específicos de los actores que en este caso son los usuarios del cibersexo. Es decir, tener una referencia del tema.

Nos basaremos en el supuesto que nos dice Lerner:

"Los comportamientos humanos son resultado de una estructura de relaciones y significaciones que operan en la realidad, en un determinado contexto social, cultural e ideológico; realidad que es estructurada o construida por los individuos pero a su vez actúa estructurando su conducta" (Ibid)

¿Qué queremos decir con esto? que la aproximación con la cual se abordará el tema será con base en lo que significa para el individuo y las implicaciones que existen dado que en su diario vivir las puede experimentar.

En lo particular se ha elegido esta metodología ya que nos permitirá adentrarnos más a fondo sobre el tema, además de que es muy actual y digamos que está enfocado desde una perspectiva social de la salud reproductiva.

Dentro de esta metodología el investigador tendrá que interpretar lo que dice el individuo para así poder llegar a una conclusión. De cierto modo la Metodología Cualitativa nos permite tener más contacto con los sujetos

Roberto Castro nos menciona que dentro de esta metodología "... la realidad humana se construye socialmente, así como los supuestos epistemológicos de que esa realidad únicamente es accesible por conducto de las interpretaciones subjetivas de esa construcción, y que el conocimiento de esa realidad está en función del contexto y del discurso que se usa" (Ibid, 24)

Esto es, que este tipo de acercamiento nos permite tener más contacto ya que los sujetos nos darán a conocer su realidad en tanto que ha estado en contacto con los otros.

De lo que trata es de interpretar todo lo que los sujetos experimentan al tener un contacto de tipo erótico, es decir, lo que ellos harán en una situación similar aunque algunas personas opinan que no es lo mismo tener sexo virtual que sexo real; la gente que lo consume tiene cierta satisfacción y la expresa de cierta manera.

MUESTRA

El tipo de muestreo será Intencional⁸¹ en base a lo señalado por Ruiz Olabuenaga en el cual los tex sex serán los objetos de estudio, éstos se deberán localizar en las páginas <http://www.busco-sexo.com>; [htt://www.latinchat.com](http://www.latinchat.com) y <http://www.mexico.com>, en éstas dos últimas en las salas de sexo. No se realizará una diferencia entre cada una de ellas ya que existe cierta dificultad para obtener los textos completos de una conversación por lo que será preferible obtenerlos por separado sin hacer comparaciones. Éste tendrá una duración de un mes, en particular el mes de Enero del 2001, con un máximo de 6 horas diarias incluyendo sábados y domingos, no importa la hora.

⁸¹ “Es aquel en el que los sujetos de la muestra no son elegidos siguiendo las leyes del azar , sino de alguna forma intencional. (Ruiz, 1996: 64)

CAPITULO VI

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACIÓN

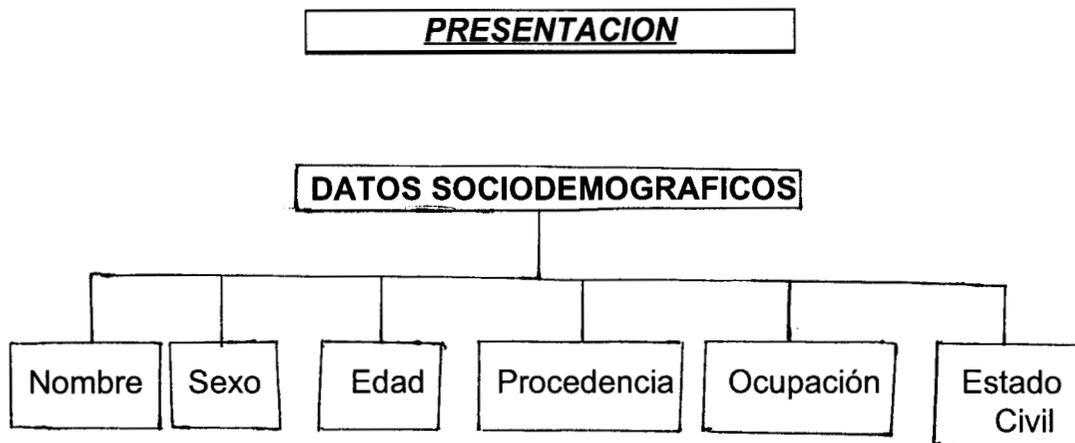
TIPO DE ANALISIS.

Se realizo un Análisis Categorical⁸² en base a lo que dice Ruiz Olabuenaga.

PROCEDIMIENTO

1. Las categorías se crearon a partir de que se obtuvieron los Tex sex de los Chats antes mencionados.
2. La unidad de análisis de los tex sex fue por párrafo, es decir, se crearon categorías de acuerdo a cada párrafo.
3. Las categorías se agruparon en base a temas centrales.

Las categorías se realizaron y quedaron de la siguiente manera:

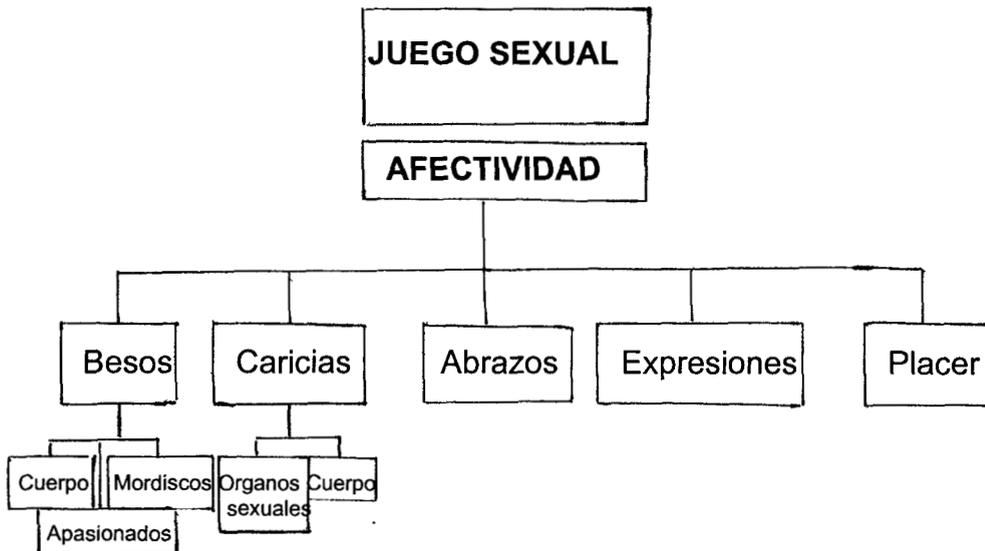
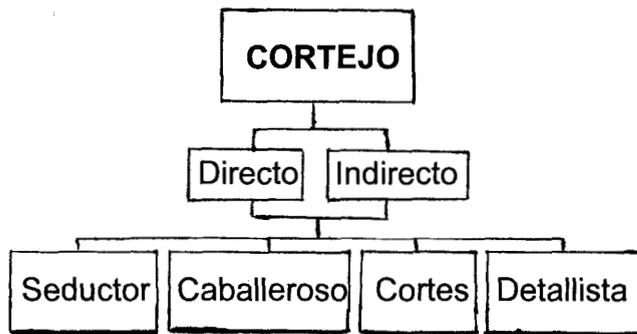
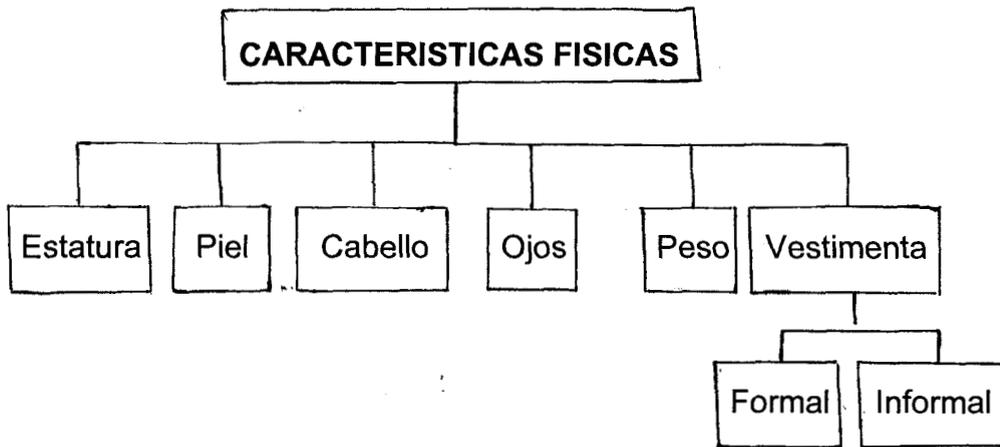


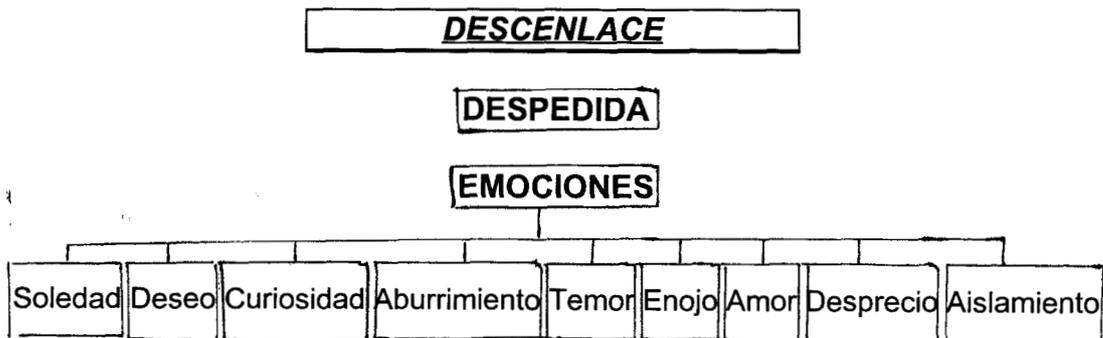
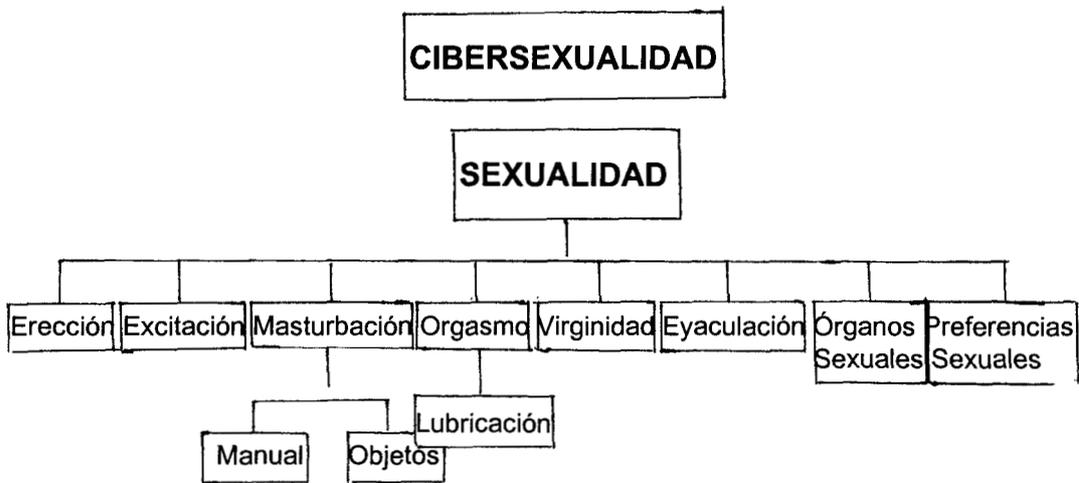
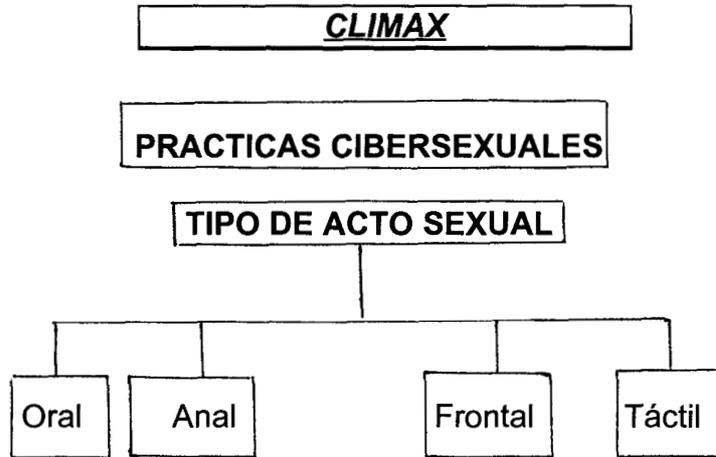
⁸² “La mejor manera de organizar y poder tratar en el futuro el enorme volumen de información se almacena en una investigación... reduciéndola a categorías.

Un modo muy útil de codificar es el de categorizar por dominios.

CLASES DE CATEGORÍAS.

- Comunes: Son las utilizadas en la jerga de la convivencia común por la generalidad de las personas, por ejemplo, la edad, el sexo, el nivel de educación, el estrato socioeconómico, el lugar de origen, y otras tantas.
- Especiales: Son las utilizadas como jerga propia por los determinados grupos sociales en sus respectivos campos propios. Los médicos utilizan las suyas, los mismos ingenieros, los economistas....
- Teóricas: Son las que brotan del análisis sistemático de los datos de forma que responden a la vez que ayudan a elaborar marcos teóricos. (Ibid, 69)





DEFINICIONES

1. Inicio

1.1 Saludo: Forma de dirigirse al otro, al encontrarlo o despedirse de él, palabras corteses, interesándose por su salud o mostrándole respeto.

1.2 Lugar: espacio ocupado o que puede serlo por un objeto.

1.3 Precedencia: Origen, principio de donde nace o se deriva una cosa.

1.4 Ocupación: Trabajo o cuidado que impide ocupar el tiempo en otra cosa.

1.5 Edad: Tiempo que una persona ha vivido, a contar desde que nació.

1.6 Estado civil: Situación en que está un apersona o cosa, y en especial cada uno de los sucesivos mutuos de ser de una persona o cosa sujeta a cambios que influyen en su condición.

2. CARACTERÍSTICAS

2.1 Característica: Cualidad que da carácter o que sirve para distinguir una persona o cosa de sus semejantes.

2.2 Vestimenta: Cubierta que se pone en el cuerpo para abrigo o adorno.

2.2.1 Formal

2.2.2 Informal

3. ACTO SEXUAL

3.1 Táctil: Las sensaciones táctiles juegan el más importante papel en las relaciones sexuales, pudiendo decirse que el abrazo íntimo de la cópula resulta la expresión más acabada del deseo de tocar hasta lo más profundo del ser amado y precisamente con los órganos o miembros de mayor sensibilidad sexual.

3.2 Frontal: El coito frontal constituyó una innovación importante que data por lo menos hace 300.000 años, a juzgar por la pelvis del Homo Heidelbergensis hallada en Atapuerca en mayo de 1999. El coito frontal supuso importantes ventajas adaptativas, pues permitió una mayor extensión del contacto corporal,

aportó el estímulo emocional de contemplar el rostro de la pareja durante el coito y permitió el invento del beso.

3.3 Anal: Lo que en una u otra forma se refiere al ano. Parte terminal del tubo digestivo, que aparenta un orificio, pero que es en realidad un conducto de 15 a 20 milímetros de longitud, dirigido oblicuamente de arriba abajo y de delante atrás. En -> sexología tiene importancia por las perversiones que despierta.

4. AFECTIVIDAD

Conjunto de reacciones psíquicas de tipo emotivo que se provocan en el individuo, ya sea por causas internas de su organismo o por influencias exteriores: La afectividad es la base fundamental de toda la vida psíquica, y ocupa un lugar intermedio entre los instintos y el intelecto.

4.1 Besos: Tocar suavemente o acariciar a una persona o cosa con los labios. En señal de amor, amistad o reverencia, contrayéndolos primero y dilatándolos luego suavemente.

4.1.1 Cuerpo

4.1.2 Mordiscos

4.1.3 Apasionados

4.2 Caricias: demostración cariñosa que consiste en rozar suavemente con la mano el rostro de una persona, el cuerpo de un animal, etc.

4.2.1 Órganos sexuales:

a) Aparato genital masculino: Conjunto de órganos de la reproducción en el hombre. Fundamentalmente el aparato genital masculino está constituido por dos partes: la glándula o testículo, que es la que segrega el esperma o líquido fecundante.

b) Aparato genital femenino: Conjunto de órganos de la reproducción en la mujer. El aparato genital se compone de los siguientes órganos: ovarios, trompas uterinas, útero, vagina y válvula.

4.2.1 Cuerpo

4.3 Abrazo: Estrechar entre los brazos en señal de cariño.

4.4 Expresiones: Declaración de una cosa para darla a entender. Palabra o locución; todo lo que manifiesta los sentimientos del hablante, en este caso en torno al sexo, es decir, gemidos, calificativos, etc.

5. SEXUALIDAD

Es un entramado diverso y particular de prácticas, acciones, técnicas, placeres y deseos en los que interviene el cuerpo, pero también una serie de argumentaciones, discursos, premisas, significaciones que connotan las acciones de los individuos, califican sus deseos, orientan sus tendencias y restringen sus lecciones placenteras o amorosas.

5.1 Erección: Enderezamiento del pene o clítoris producida por el aflujo de sangre.

5.2 Excitación: Estimular, provocar, hacer más vivo un sentimiento, una resolución, una actividad vital.

5.3 Masturbación: Denominada también impropriamente -> onanismo por referencia a Onan, personaje bíblico que practicaba el -> coitus interruptus es una práctica anormal que consiste en la provocación de orgasmo genital, mediante cualquier procedimiento solitario, generalmente de tipo manual.

5.3.1 Manual

5.3.2 Objetos

5.4 Orgasmo: sensación de placer profunda que coincide con el cenit de la excitación sexual en el coito, que determina la eyaculación en el hombre y la descarga neuropsíquica producida por el estímulo erótico en la mujer, por lo mecanismos vícero - musculares y por los somaticomotores.

5.4.1 Lubricación

5.5 Virginidad: Estado de la persona que no ha tenido relación sexual.

5.6 Eyaculación: Emisión durante el orgasmo masculino de líquido seminal a través de la uretra, provocada por las contracciones rítmicas de las paredes musculares de las vesículas seminales.

6. EMOCIONES

Son ciertos estados afectivos de la conciencia, generalmente acompañados por cambios fisiológicos y manifestaciones externas.

6.1 Seducción: Persuadir a alguien con promesas o engaños para que haga cierta cosa, generalmente mala o perjudicial.

6.2 Deseo: Impulso a hacer o poseer algo con carácter más o menos vehemente. Dícese también del sentimiento que impulsa a uno y otro sexo a atraerse mutuamente.

6.3 Enojo: Movimiento de ánimo que, como resultado de algo que nos contraria, nos dispone contra una persona o cosa.

6.4 Sufrimiento: Sentir, padecer un daño físico o moral.

6.5 Sinceridad: Veracidad, libre de expresarse, libre de fingimiento.

6.6 Fidelidad: Lealtad. Exactitud en la ejecución de una cosa.

6.7 Soledad: Carencia voluntaria o involuntaria de compañía.

6.8 Depresión: Trastorno o enfermedad que se caracteriza por la <<tristeza vital>>, por una distimia dolorosa, sin causa aparente ni objeto. Se define la depresión o melancolía clásica por estos tres síntomas básicos llamados también triada depresiva: tristeza, inhibición motriz e inhibición de pensamiento.

7. CORTEJO

Demostración o acto en que se manifiesta la atención, respeto o afecto que tiene una persona a otra.

7.1 Caballerosidad: Condición propia del hombre de masculinidad elevada. Se refiere al desenvolvimiento evolutivo de las mejores cualidades del espíritu, como la bondad, la nobleza, la hombría de bien, el dominio de sí mismo, la cultura psicofísica, la alta consideración a los semejantes, la honestidad y la dignidad, etc, en contraposición al odio, la venganza, el engaño, el chanchullo, el enredo, el chismorreo, la trapisnería, la maquinación, etc, propios de la naturaleza humana bruta y sometida a las más bajas pasiones e instintos.

7.2 Galantería: Pretender algo de una persona y ser muy amable con ella.

7.3 Detallista: Persona que cuida mucho de los detalles -> cosa que completa un todo, pero que no le es indispensable.

8. FANTASIAS

8.1 Imaginación: Facultad de reproducir mentalmente objetos ausentes y de crear imágenes mentales de algo no percibido antes o inexistente.

8.1.2 Y sexo: Tiene sin duda la imaginación - como la fantasía - un poder extraordinario en toda la mecánica erótica, hasta el punto de que puede afirmarse que la libido en ciertos casos (cuando el sistema nervioso está erotizado) se estimula más por las imágenes evocadas, que por las hormonas sexuales. Las hormonas forman la base pero la imaginación se constituye en verdadera fuerza motriz.

La imaginación posee así mismo gran importancia en la masturbación en sus diversas formas, ya en la infancia. Luego cuando está es sustituida en el hombre y la mujer adultos por el acto sexual, su influencia es variable. Con razón A Ferenczi ha dicho: <<Cuando el objeto sexual deviene en menos satisfactorio, las fricciones del pene dentro de la vagina tiene la misma característica que la masturbación, pero con una imaginación enormemente aumentada. Y es entonces cuando la doble personalidad o personalidad conjunta del hombre y de la mujer desaparecen los más bajos instintos y pasiones aparecen en lo consciente y los <<viajes>> que la imaginación emprende, según Valensin, más que tener la dirección del cielo tiene la del infierno.

Secreto: Lo que cuidadosamente se tiene reservado.

Despedida: Emplear una expresión de afecto para separarse una persona de otra.

ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION

Al analizar cada una de las conversaciones observamos que existen varios indicadores a través de los cuales la gente se puede dar cuenta de que, en efecto se está llevando a cabo una relación sexual.

Hay discursos en torno a las relaciones cibersexuales heterosexuales, homosexuales y entre lesbianas, no dejemos de lado que cada relación es diferente por la manera en como se lleva a cabo. Existe un descripción muy minuciosa de como se lleva acabo, además de que denotan cierta afectividad, es decir, como si de verdad estuvieran teniendo una relación sexual, como las relaciones cara a cara.

El fin máximo de estas conversaciones es la Masturbación que como podremos ver al no tener contacto cara a cara con el otro se recurre a esta actividad, está puede ser de dos tipos como vemos en las categorías, manual y con objetos.

En las conversaciones se puede llegar a planes a futuro o a sólo meros encuentros sexuales virtuales.

1. La conversación: se llevó a cabo el día 3 de Enero del 2001 en la página <http://www.busco-sexo.com> en la sala de gemidos a las 3:00 pm.

PRESENTACIÓN

La conversación *inicia* de manera directa, es decir, hay un muchacho merodeando a Jessy pero al no existir conexión realiza otro contacto. De acuerdo a la experiencia de Jessy decide lanzar una condición para entablar una conversación seria: "Hola, alguien quiere platicar conmigo pero no me gustan los niños" esto parece condicionar a los usuarios proponiendo que sea una conversación con una persona adulta, aunque no sirve de mucho ya que debido a

que no se conocen físicamente muchos jóvenes pueden hacerse pasar por personas adultas.

Un usuario contesta se llama Guau y le hace ver a Jessy que cumple su condición por lo que dice su edad “tengo 41 Jessy” y se respalda en su madurez “podemos hacer una charla bien madura”.

El **lugar** de donde proviene nos muestra que no importa la nacionalidad ya que se encuentran en diferentes puntos, Jessy: “soy mexicana y tu” Guau: “yo argentino”. Existe una confusión cuando Guau le dice que es de “Cordoba”, Jessy hace una aseveración de acuerdo a las personas de su país “los jarochos tienen buen tamaño de pene” aquí se vislumbra como se fijan más en las **dimensiones del cuerpo**, además de que Jessy comete el error de pensar que es Veracruzano, cuando en realidad es Argentino.

CIBERSEXUALIDAD

En cuanto a las **dimensiones del órgano sexual** masculino Jessy insiste demasiado en que le diga cuanto mide su pene por lo que Guau le dice que “mis 17 cms todos adentro” Pareciera que para ella si fuese importante el tamaño.

CLIMAX

PRACTICA SEXUAL

Con respecto al **acto sexual** hay una preferencia por el sexo anal y oral. Guau dice preferir el sexo Anal “a mi también me encanta el sexo anal”. Guau da una explicación de qué es lo que más le gusta hacer en tanto a la relación sexual “lamer bien el culito, mojarlo”, “trabajarlo bien con la lengua”, “y penetrar despacito”, “hasta las bolas y”, “mantenerlo bien a fondo”; por un lado podemos ver que no llama a los órganos sexuales por su nombre y cuando llama eso de mantenerlo bien a fondo es la penetración lo que hace excitar a Jessy para empezar el acto sexual.

JUEGO SEXUAL

Dentro de las **expresiones** Guau dice algo de manera muy denigrante “sentis mis bolas golpear en tu culo blanco” tal vez se refleja el racismo, quizás no es correcta la palabra pero él lo hace ya que de antemano sabe que es de tez blanca “soy un poco gordita de tez blanca”. Lo que hace alusión a la **características físicas**.

Existen calificativos dentro del acto sexual que pueden ser de insulto “quieres Jessy, mi putita”, aunque la otra persona no lo vea como insulto, también existen los calificativos de acuerdo a lo que quieres que se parezcan como cuando Guau le dice a Jessy: “lo saboreo preciosa yegüita” es como ponerle un sobre nombre de acuerdo a un animal.

CIBERSEXUALIDAD

En cuanto al **eyaculación** Guau lo hace en la espalda de Jessy “te voy a acabar en la espalda quieres”, “... toma mi leche”, “te derramo sobre tu lomo” esto refleja el dominio⁸³ al igual como cuando dice “lame bien mi pija y mis bolas”, “saca toda mi leche de igual manera trata de demostrar su supuesta superioridad que existe de hombre/mujer⁸⁴

En cuanto a la **Fantasía sexual** se tiene pensado realizarlo en la mesa cuando Guau le dice: “que te parece si lo hacemos sobre la mesa”. Se fantasea sobre una fantasía.

En este tipo de contactos puede ser importante aunque en otros casos lo que menos importa es saber como se llaman y lo que si podría ser de gran relevancia es que sepan hacer el amor como lo dice Guau: “eso no importa (nombre), lo importante es que sos buena para hacer el amor”.

⁸³ “... eyacular sobre... constituye un gesto de posesión o de dominio sobre la mujer” (Gubern, 2000: 181)”

⁸⁴ “... lo que también eyacular en la boca lo que supone una aceptación casi incondicional de su pareja por parte de la mujer” (Ididem)

DESCENLACE

La conversación no llega a más, sólo un encuentro sexual.

2. La conversación: se realizó el día 8 de Enero del 2001 a las 6:00 pm en el canal de lesbianas menores de la página <http://www.latinchat.com>. En ella se encontraban conversando una chica llamada Puchita y otra llamada Ana.

PRESENTACION

En esta conversación *inicia* con un saludo al mismo tiempo que se preguntan su nombre, aunque para algunos como en la conversación anterior vimos que no era importante en esta sin el mayor contratiempo se dijeron el nombre. Puchita dijo: “Paulina y tu???” , Ana contesto: “Ana, mi nick lo dice....”

CLIMAX

PRACTICA CIBERSEXUAL.

En cuanto al *acto sexual* se requiere de un poco de excitación por lo que Ana dice: “y porque no empiezas tu para comenzar a calentarme”. Por lo que el primer paso es la *descripción de la vestimenta* y hemos de considerar que entre menos ropa se tenga es más excitante, en este caso Puchita trata de excitar a Ana ya que por un lado le explica la manera en que esta vestida, también le dice que es lo que está haciendo: “no traigo tanga y traigo una falda ya me estoy dedeando y pujando” lo que tal vez podría ser cierto pero también sólo sería para ponerse en ambiente.

En este caso el *acto sexual es frontal*⁸⁵, debemos considerar que el acto sexual entre lesbiana es diferente no existe la penetración como tal sino que hay sustitutos para ello como son los vibradores o el tacto de su pareja. En este caso tienen sexo oral como dice Puchita: “meteme tu lengua en mi culo o cuando Ana

⁸⁵ Yo lo llamaría masturbación mutua ya que no existe una penetración como sucedería hombre con mujer, es decir, si puede haber penetración pero no de la manera natural. Hombre/Mujer.

le pide a Puchita: “besame la puchita”, “siente como va entrando mi lengua hasta hacerte vibrar”. También tienen sexo táctil cuando Ana dice: “ahora con mis dedos voy a tocar tu clítoris” y del mismo modo Puchita le dice: “te meto mi dedo de enmedio” parece ser que se valen de otros medios para lograr la penetración.

JUEGO SEXUAL

En cuanto a las **expresiones** que tienen son en un sentido de placer, de hacer que la otra persona piense lo mismo (aunque no se encuentren cara a cara lo expresan como si fuera tan real) como cuando dicen: “rrrrrrriiiiiiiiiiqqqqqqqqqquuuuuuuuiissssiiii” o “mmaaaaaammmmaaaaaccciiiiitttaa” en donde podemos ver que pareciera que en realidad si existe una relación sexual.

En cuanto a la **afectividad** los besos y el movimiento que parecen tener hacen que la excitación crezca como dice Puchita: “ya cojeme mamacita asi, asi, asiiiiii mas, mas, mas, ahhh” y la misma frase hace que Ana conteste: “no dejes de moverte” “muevete preciosa como tu lo sabes hacer” Este fragmento lo que permite ver es que pareciera que se conocen desde hace tiempo, como si ya antes hubieran tenido un encuentro sexual.

Las **expresiones** que se dan a conocer en la pantalla permite que la otra persona se de cuenta de lo que están realizando por lo que al final del acto sexual se llega al orgasmo al menos Puchita si lo tiene: “Ya no puedo mas, llegue al orgasm...”

PRESENTACION

Al termino del acto sexual se realiza una presentación en donde establecen la **ocupación**, a lo que se dedican, Ana es estudiante y Puchita es obrera, lo que hemos de recalcar que se dejan de lado las clases sociales. Ana: “yo estudio la prepa”, Puchita: “trabajo en una fabrica de articulos para cosina..”

En cuanto a la **experiencia** en el sexo por Internet Ana considera que sabe más aún de su corta edad “no soy tan pequeña tengo bastante experiencia al hacer el amor”.

CIBERSEXUALIDAD

Un factor importante es en cuanto a la **Preferencia Sexual** ya que nos permite ver que existe otro tipo de contacto también por internet y no sólo en la vida real puesto que Ana dice: “soy les” y Puchita “soy bi pero creo que desde ahora voy a ser les así como lo haces ya me imagino como lo haras en la cama”, en la frase anterior Puchita da un motivo por el cual ella tendría otro tipo de preferencia sexual aunque no es tan creíble porque sólo basa su cambio en que si hacen bien o no el sexo. Nos haría pensar que entonces en algún momento la gente cambia de preferencia sexual puesto que determinada gente realiza bien un acto sexual. Entonces yo me haría una pregunta ¿cómo es posible que en una relación sexual virtual determine tu cambio de preferencia sexual?.

PRESENTACION

La **edad** en las conversaciones tiene como fin poner un standar en el cual colocarte, es decir, dependiendo de la edad determinan la manera que se hablaría o como actuaría si estuviera con esa persona, en este caso su edad es para saber desde cuando tiene este tipo de inclinación y del mismo modo ver la experiencia que tienen.

Ana: “desde cuando eres bi”

Puchita: “desde los 12 y ahora tengo 23 años y tu???”

Ana: “..., yo hace dos años que soy les y tengo 18”

DESPEDIDA

En cuanto a las **emociones** que las envuelven son sufrimiento, soledad. Fidelidad, sinceridad, etc, puesto que cuando hablan de la pareja de Ana

encuentran que su relación no funcionó “y estábamos bien pero regreso su pareja anterior” por lo que recalca que “... sufrí mucho... pero me recuperé”

Una cualidad que tiene Puchita es la **Sinceridad** y trata de manifestarle a Ana que nunca le sería infiel, claro si anduviera con ella: “yo soy muy sincera y trato de dar lo mejor de mí, no soy infiel porque pienso que tal vez me lo pueden hacer a mí y yo no quiero sufrir “.

Por otro lado expresa el motivo por el cual recurrió a este medio lo que da muestra de su **soledad**⁸⁶ “... hace un año que no tengo a nadie y a veces me siento sola, como mi hermano utiliza la computadora tiene internet y un día vi como entraba a estas páginas y aprendí”. Aclaremos que no toda la gente recurre a este medio cuando se siente sola existen casos como este en donde buscan un lugar en donde puedan ser comprendidos ya que en su vida cotidiana.

En cuanto al **sufrimiento** se ve reflejado en Ana por haber perdido a su pareja por lo que Puchita la reconforta y le dice: “si me conoces a mí no volveras a sufrir” en una suerte de convencerla para conocerse haciéndole ver que nunca caería en los mismo que hizo su anterior pareja.

El engaño por internet es muy común y al parecer a Ana no le preocupa Puchita le pregunta qué es lo que haría si un hombre se hiciera pasar por una mujer, cómo sería su reacción cuando esto sucediera: “mmmmm no lo sé hasta el momento no me ha tocado ya que me toque me preocupo” tal parece que solo le interesa disfrutar el momento y si en un momento dado la engañan no pasaría a mayores puesto que “ojos que no ven, corazón que no siente”.

DESCENLACE

En este caso en particular cuando vuelven a hablar sobre la **vestimenta** y las **características** tiene otra connotación, ya no es sexual, es decir, sólo lo hacen con el fin proporcionar pistas para que se reconozcan en la cita. El concretar una

cita es poco probable pero en este caso si se dio un arreglo para conocerse. En cuanto a vestimenta Puchita dice: “mmmm, dejame ver De azul toda” y Ana:” yo iré de negro me reconocerás muy pronto”; la descripción de la ropa no es tan provocativa como al principio.

La conversación termina con un adiós por parte de las dos acordando no faltar el día de la cita.

3. Esta conversación se realizó el día 10 de Enero del 2001 en la página <http://www.gemidos.net> a las 6:30 pm. En donde se encontraban Lana y Toro.

PRESENTACION

Esta conversación *inicia* de manera muy provocativa puesto que Lana desde un principio le pregunta el porqué de su nick Toro. Toro responde: “bueno lo del nick no es por algo especial sino que es por los autos” aunque al parecer para Lana era sinónimo de otra cosa.

La *procedencia* es importante en este caso ya que podremos determinar que tampoco importa la nacionalidad para entablar una relación. Lana: “soy mexicana y tu?”, Toro: “argentino” y de hecho a las personas de determinado lugar se les tiene catalogados en el plano sexual como lo dice Toro: “y como son las mexicanas” “calientes”, pregunta y él mismo le contesta de acuerdo a lo que se dice de las mexicanas. Pero él al dar un calificativo hacia sí mismo no lo encuentra por lo que dice: “y ahí de todo”, es decir, que en Argentina existen de todo tipo de personas.

En cuanto a las *características físicas* se hace un chiste ya que existe una insistencia por parte de Lana para que Toro se describa físicamente: “27, soy alto 1.80 ojos marrones pelo corto no soy flaco pero tampoco obeso tengo dos manos,

⁸⁶ Recordemos que el cibersexo es un refugio emocional y físico.

dos brazos dos piernas” esto obliga a que Lana haga una descripción de si misma pero también en un tono de burla a lo que le contesta.

Un recurso como vimos en el apartado de cibersexo una manera de conocer al otro es scanear una foto, aunque no todos tienen la posibilidad de hacerlo. Esto se podría ver como para saber si te conviene o no la otra persona.

La **ocupación** que tiene cada uno de ellos es interesante ya que te permite descubrir como es la otra persona con la que conversas. Toro: Tec de computación” tal vez por eso conozca este tipo de relaciones en computadora y lana trabaja “en una tienda de ropa fina”, y en mis tiempos libres trabajo de holsters” y ella pareciera no ser tan adicta a este tipo de relaciones. De cierto modo lo que deja ver Lana es que la gente tiene que recurrir a otros trabajos para sostenerse pero que de cierto modo no le incomoda.

Las **características físicas** entran dentro de lo que a fuerzas se tiene que preguntar para saber como esta la otra persona, en cuento a cuerpo. Lana dice sus medidas: “92,58,93”⁸⁷ aun sin conocerla Toro se la imagina y responde: “muy buenas lolas” lo que hace ver que causo buena impresión y lo que abre la pauta para el acto sexual.

CLIMAX

CIBERSEXUALIDAD

En cuanto a la **excitación** se empieza con besos, caricias y lana retomando su experiencia le dice: “primero te haría un striper y bailarías para ti” por lo que a Toro no le disgusta y dice: “me encanta eso en las mujeres” nos hace ver que entonces ya ha tenido algún contacto con personas que se desnudan para él o le bailan para excitarlo.

⁸⁷ “El fetichismo de las medidas (90-60-90) . lo erótico visto por un estadístico, transforma a las mujeres en <<números ardientes>>...” (Dery, 1997: 200)

JUEGO SEXUAL

En tanto que en **Afectividad** los besos y caricias permiten que vaya creciendo la excitación y de tal forma como lo hace Toro: “te comenzaría a besar los labios, luego el cuello, seguiría por tus pechos recorriendo tus pezones, continuando por el ombligo y terminando en tu vulva” La descripción de que haría Toro hacen que Lana de cierto modo se excite “siiiiii, sigue eso me encanta...”

Las **expresiones** de placer tanto de Lana: mas, mas, mas” como de Toro: “siiiii” hacen ver que en verdad está existiendo un acto sexual o que de cierto modo están sintiendo lo que esta pasando.

PRACTICA CIBERSEXUAL

La **posición en el acto sexual** es de perrito -acto anal- Toro dice: “sos genial para esto, ahora ponte a gatas, vos veras lo que es bueno” hace ver que es bueno tener esta posición, que aunque no es la única si se permite tener placer,

En la **relación sexual** describe un deseo de posesión como hacer que sea de su propiedad y se ve reflejado cuando toro dice: “sientelo perra, como entra, te poseo, soy tu amo”, “ yo tengo el poder sobre ti” hace notar la manera en que desea tenerla como a una esclava que cumpla todos sus deseos y de cierto modo las palabras que utiliza como “perra” demuestra un tanto su machismo y su falta de cortesía al tener sexo.

CIBERSEXUALIDAD

El **orgasmo** llega como fin de la relación sexual y después de un descanso se sigue con otra relación como en este caso se elige el sexo frontal, éste se realiza en un ambiente de sutilezas ya que Toro le dice: “te recuesto en la cama y mis manos tocan tus pechos, tus pezones, tu cadera”, y la relación se da más delicada. En un intento por que no se termine el acto Lana dice “más, más” “pero dame mas” y Toro de igual manera aviva el fuego.

Como hemos visto algunas relaciones terminan con una cita o con un simple adiós pero en este caso Toro y Lana desean entablar una relación más sólida por lo que Toro dice “me encantaría que lo hiciéramos de verdad” pero para lana existe un impedimento, el de vivir muy lejos por lo que Toro afirma “pero puedo hacer lo posible por ir a, vos sos mexicana?”. En ocasiones en un afán de conocer a la otra persona son capaces de hacer hasta lo imposible.

DESCENLACE

La conversación termina con el deseo de conocerse aunque no se queda en nada concreto, sólo quedo en que se mandarían un correo.

4. La conversación: se realizó el día 15 de Enero del 2001 en la página <http://www.latinchat.com> en el canal de sexo número 3 a las 3:40 pm. En ella se encontraba Perra y Peque.

PRESENTACION

La conversación **inicia** de manera muy directa que perra le dice a peque si quiere tener sexo: “kiero sexo contigo”, “tendrías cibersexo conmigo”. Es tanta su insistencia que le aclara “no me importa tu edad” Lo que hace ver es que esta persona es de las que van directo al grano.

Aunque debemos tomar en cuenta que para algunos, como en el caso anterior, las características físicas tiene mucho que ver para saber como estas, pero en este caso no importan Perra lo demuestra cuando dice: “eso no importa a la hora de metermela” aunque de hecho si da una característica “tengo unas tetas como trenes”.

CLIMAX

CIBERSEXUALIDAD

En cuanto a la **eyaculación** en la cara como dijimos anteriormente refleja el acto de posesión o dominio a lo que Peque le agrada o de cierto modo lo podría excitar

“me gusta mirar cuando me corro en tu kara”, tal vez sea una forma de satisfacerse, el mirar que expresión tiene la otra persona cuando él está haciendo esto.

PRACTICA CIBERSEXUAL

En cuanto al **acto sexual** en un principio hace parecer que es frontal después veremos que es lo que pasa, y las expresiones demuestran el deseo de seguir al acto oral por lo que Perra dice: “siiii” “siiii”, Peque expresa: “chupamela” y en un momento de controlar la situación Perra dice “no a lo loco”

CIBERSEXUALIDAD

Con respecto a las **dimensiones del cuerpo** Perra hace una asimilación “come las tetas que son más grandes que tu cabeza” como tratando de que se imagine una dimensiones bastante proporcionadas.

CIBERIDENTIDAD

Un punto importante es en cuanto a la **Identidad** que nos permite vislumbrar como es la otra persona pero al parecer en este caso el nombre de Perra simula que es una mujer y Peque un hombre pero al final perra pregunta a Perra: “zorra tienes pene???” tal vez alguna expresión hizo que se notara que era hombre, por lo que Perra responde: “mas grande que el tuyo” y a final de cuentas no importa está situación puesto que se trato de un engaño pero decidieron seguir, es decir, no importó.

CIBERINFIDELIDAD

Lo anterior hace ver el **engaño** que existe en Internet, el cambio de identidad y que de hecho no les molesta y siguen con el juego, además de que es cierto de que hombres hacen pasarse como mujeres debido al trato que se les tiene pero también existen mujeres que se hacen pasar como hombres para saber como es la postura del hombre en esa situación.

5. La conversación: se realizó el día 18 de enero del 2001 en la página <http://www.gemidos.net> a las 5:35 pm, en ella se encontraba platicando CasadoAtrevido con Nena pero al no haber una conexión empezó la conversación con Víctor.

PRESENTACION

La conversación **inicia** muy estrepitosamente ya que Víctor le pregunta: "hola te cabe una pija de 23cms?"

CLIMAX

CIBERSEXUALIDAD

Por un lado podemos ver que **describe las dimensiones de su órganos genitales** en un afán de demostrar que son grandes, no se si le pueda llamar a eso grande⁸⁸, a lo que recalca "yo estoy dotado de 23,7 x 6,7 cm" Las proporciones que señalan da la impresión de estar mintiendo por lo que Nena le dice: "enserio y no es vanidad", "enserio y no es vanidad porque exageraste". Podría ser una señal de que no todos tienen esas medidas y que entonces es afortunado o como dice él "esta dotado".

Por otro lado a **los órganos sexuales** en lugar de llamarlos por su nombre se le denomina de otra manera de acuerdo con algo con lo que tengan cierta similitud como es el caso de "pija", para nosotros podría ser algo que se utiliza en carpintería o algo así pero para otros hace alusión al pene. Esta asimilación depende de cada país o lugar.

PRESENTACION

Cuando hablan de la **edad** Víctor pregunta si Nena es virgen por la corta edad que tienen, Nena: "17 años de ser feliz"

En cuanto a su **procedencia** Nena dice: “soy latina y somos muy calientes” a lo que Víctor desea saber como se le considera a los Argentinos, y no puede encontrar un calificativo aunque la mayoría de nosotros podríamos decir alguno, ¿no creen?.

CLIMAX

PRACTICA CIBERSEXUAL

En cuanto al inicio de la **Relación sexual** Víctor quiere que sea Nena quien de el primer paso aunque lo que no hemos comentado es que se considera al hombre que debe ser la persona que da el primer paso, aunque no siempre ya que hay mujeres muy capaces de hacerlo. Víctor: “empeza te dido”, “calentame”, “arrancame una buena leche” pero Nena desea que sea él quien empiece por lo que dice: “pero si yo no se mucho de esto y me gustaría saber como lo haces tu” esta afirmación le permite ver a Víctor que está ocultando algo o que esta mintiendo por lo que piensa que es un hombre, entonces debemos concluir que los que en ocasiones no desean el acto sexual es porque son de otro sexo. “naahhh vos sos un hombre no me rompas”.

PRESENTACION

Con relación a las **características físicas** son importantes puesto que como lo habíamos dicho permiten saber como eres, mejor dicho imaginarte como es la otra persona, en este caso para Nena es importante para saber como empezar el acto sexual y en un afán de demostrarle que si es una mujer. Víctor dice: “1,85”, “80 kilos”, “pene enorme”. Aquí nos estaríamos haciendo una pregunta ¿es buen prospecto, con esto nos damos cuenta de si vale o no la pena tener una relación sexual virtual con una persona?. De nuevo la vanidad en torno a las grandes proporciones de los órganos sexuales.

⁸⁸ Una pregunta que haría es si los órganos sexuales tienen un tamaño perfecto ¿cuál es el tamaño perfecto? O mejor dicho ¿cuánto tiene que medir un órgano sexual para que sea perfecto o deseable?

Con respecto a la **vestimenta** tiene mucho significado ya que entre menos sea, es decir, entre menos ostentosa mucho mejor. Ya que como dice Víctor: “estoy en boxers” lo que permite que se imagine la posición e incluso la manera en que se lo puede quitar.

CLIMAX

PRACTICA CIBERSEXUAL

En cuanto al **acto sexual** que Víctor prefiere es el Oral “y te hago que te arrodilles y te pongo mi pene en tu boca”, “que te pongas en cuatro y te rompa el culo” y del mismo modo como hemos visto anteriormente nos hace ver el sentimiento de superioridad e incluso a Nena no le causa disgusto y sigue con la relación: “te lo chuparía y mientras te acaricio los testículos.

La **Virilidad o vanidad** de Víctor se ve reflejada en la insistencia de sus órganos sexuales, le repite en varias ocasiones a Nena: “decime te parece grande mi pene”, parecía reafirmar que era muy hombre y que tenía ciertas características que lo hacían parecer una persona dotada.

JUEGO SEXUAL

Dentro de las **expresiones** que se dan en el acto sexual permite ver la rapidez, la continuidad y el movimiento que en particular son más por parte de Nena: “mas rapido mas rapido”, “sigueee”, “mmmaaaaasss”, “muevete”

Un aspecto importante es la experiencia que se tiene en este tipo de relaciones Víctor parece tener más experiencia puesto que tiene un año de hacerlo: “como 1 año”. Su **experiencia** la avala el hecho de que no realiza ninguna otra actividad, es decir, no trabaja se dedica a “coger y coger todo el tiempo”, “solo me dedico a pasarla bien”, “en el chat con las chavas”.

CIBERINFIDELIDAD

El **engaño** vuelve a aparecerse en estas conversaciones por lo que Víctor parece que se previene ya que en ciertas ocasiones le ha tocado con hombres “hasta ahorita como con 2 o 3...” pero lo justifica diciendo: “porque ya te conte que me han engañado y ya no hay remedio” pareciera que ya no hay remedio pero esta prevenido por si en algunos casos le vuelve a pasar.

DESCENLACE

Existe **curiosidad** que tiene Nena, es con respecto a que si es lo mismo tener una relación sexual virtual con hombres y con mujeres dependiendo del sexo que se tenga “oye y es lo mismo, se siente igual”, pero tal vez una ventaja que se tenga en este tipo de contactos, si es que los podemos llamar así, es que no te das cuenta y se siente lo mismo, porque al menos eso te hacen creer.

La conversación termina por que Víctor no queda convencido de que nena sea mujer a lo que dice: “bueno pues entonces nos vemos, adiós” Y la conversación sólo se baso en el sexo virtual y ya.

6. Esta conversación se realizo el día 23 de Enero del 2001 en la página <http://www,latinchat,com> en el canal de sexo número 5. En ella se encontraban Betolín y Ross.

PRESENTACION

En la conversación podemos observar el proceso de **presentación**⁸⁹ en donde el saludo, el lugar donde se encuentran, la edad y posiblemente la ocupación forman parte del cortejo para iniciar la relación.

La **ocupación** es en ocasiones poco usual que se pregunte aunque como dije muestra el hecho de como eres. Ross dijo que era secretaria y estaba en su

⁸⁹ Debo aclarar que no todas las conversaciones cuentan con presentación como tal, algunas empiezan como al principio mostré en la parte de Un día en el chat

trabajo y que tenía 25 años y Betolín que era profesor de matemáticas, que estaba en su cuarto y que tenía 34 años por un lado debemos mostrar que la profesión no interfiere con lo que quieras hacer en el chat, es sólo por curiosidad o como un dato por si quieres conocer a la otra persona de cerca, por otro lado la edad tampoco tiene nada que ver puesto que en ocasiones en algunos casos la gente se preocupa por la diferencia de edades, en este caso no es así.

En cuanto a las **características físicas** y la vestimenta entra en el proceso de excitación, así como en las relaciones cara a cara, te imaginas la manera en como se desviste a la otra persona para empezar el acto sexual. Ella habla de ser delgada, de tener cabello negro y ojos pispiretos.

La **vestimenta** debe ser considerada muy importante ya que de ello depende como la persona empieza a fantasear sobre la manera en la que se podrá desvestir - entre menos ostentosa sea la ropa o entre menos se tenga o la ropa que sabes que de cierto modo te permite imaginar las proporciones de cada persona es más favorable antes de la relación - ya que permite que la imaginación vuele dándole rienda suelta a las pasiones, es decir, la persona fantasea como si estuviera ahí presente y hace todo lo posible por sentirse bien.

Siguiendo con la descripción de la ropa Betolin hace ver como la poca ropa le permite mayor libertad “ESTOY CON UN SHORT Y UN POLO, SIN ZAPATOS...”, sin embargo Ross con su ropa provocativa hace a que así se la imaginen tiene “una falda muy cortita y una blusa sin mangas” recalcando que es “pegada” lo que también hace ver sus atributos.

El describir las situaciones en las cuales podrían encontrarse son un tanto excitantes ya que pueden ser situaciones las cuales nunca se imaginaron, es decir, se buscan situaciones propicias al mismo tiempo que excitantes y en donde menos pudieron haber creído hacerlo, en este caso se imaginan en una piscina.

El atuendo que usaría en la piscina es importante ya que permite fantasear sobre la forma de desvestir en el caso de Ross dice “es de dos piezas” Betolin no menciona específicamente sólo dice es “ropa de baño”.

CLIMAX

CIBERSEXUALIDAD

La **excitación** crece en la medida en que los besos que en un momento dado eran en la boca o en el cuello llegan a volverse mordiscos , besos apasionados o a tocar partes íntimas de la otra persona, estimulándolo para que se lleve a cabo el acto sexual como cuando Ross dice: “mis manos van deslizando por tu cuerpo por tu cuerpo hasta llegar a tu pene y lo froto de arriba a abajo”. Betolin sigue con el juego: “se me pone erecto...”

El cambio de posición o de lugar permite comodidad para realizar el acto sexual en este caso Ross y Betolin deciden salir de la piscina para realizarlo en una colchoneta. Betolin: “quieres salir para hacerlo en una colchoneta??? Que esta al lado de la piscina”.

Lo que podría ser considerado como maravilloso dentro del sexo por computadora es que permite cambiar las situaciones en el momento que se desee como en los sueños sólo que estos no los controlas por completo y en la computadora si se hace lo que uno desee.

PRACTICA CIBERSEXUAL

Dentro de **las posiciones del acto sexual** existen muchas como la de perrito, el 69, la flor de loto, etc, como el Kamasutra nos muestra, si algún día lo lees lo podrás comprobar. Algo que podemos observar es la manera en como son nombrados dejando de lado los términos como oral, anal, frontal.

En este caso entre Betolín y Ross es la de “perrito, te volteas te arrodillas y yo te la empujo suavemente por tu vagina...” esta posición hace alusión al sexo anal.

JUEGO SEXUAL

Las **expresiones** tanto de Ross: “mas, mas, mas no te detengas” como de Betolin: “ahahhahahah, rico ya voy llegando” hacen ver que está viviendo esa relación aún cuando sólo sean escritas, es probable que sean las expresiones que utilicen en una relación cara a cara.

CIBERSEXUALIDAD

Con la **eyaculación**⁹⁰ termina la relación sexual y aunque en algunos casos la relación sexual dura más tiempo, en el caso de Ross y Betolin sólo dura poco tiempo. Cuando Betolin dice: “ya yayya... comienzo a eyacular... tu gritas.. a ahah... rico mi amor” Betolin termina y no sabe si en realidad Ross ha llegado al orgasmo.

En un afán de terminar bien la relación Betolin dice: “termino me acuesto a tu costado me abrazas, quieres un whisky???” en un animo de ser cortés. La cortesía de Betolin pareciera ser importante para conquistar o seducir a la otra persona como lo dice: “intento seducir a alguien, pero no lo hago tan a la bruta...” lo que podría demostrar que lo hizo en base a su experiencia o tal vez por el hecho de ser cortés con la pareja aunque es muy conocido el hecho de que si se les trata muy bien a las mujeres existe la probabilidad de que accedan al encuentro sexual.

El **lugar** donde se lleva a cabo la relación sexual la podemos considerar fantasear sobre una fantasía puesto que se está fantaseando en una relación sexual sobre la fantasía de hacerlo en una piscina como dice Ross: “estamos en una piscina los dos solos y yo te empiezo a besar”.

Al terminar el **acto sexual** a Betolin le preocupa más por preguntar por la vida de Ross puesto que pregunta: “cuentame como fue tu primera vez” o cuando a mitad

⁹⁰ “La exhibición del orgasmo masculino constituye así la imprescindible autentificación documental de la acción (y de su placer) por lo que es este un momento culminante...” (Gubern, 2000: 180)

del acto sexual pregunta “te comienza a excitar???” tal pareciera que le intriga demasiado o que hasta incluso lo mueve la morbosidad.

CIBERSEXUALIDAD

Después del acto sexual tanto el hombre como la mujer llega a la **masturbación** ya que ninguno puede hacerlo cara a cara, la masturbación permite descargar la energía acumulada, está es de tipo manual y debido a la facilidad con la que se realiza y lo muestran cuando Betolin le pregunta a Ross “yo me quede exitado... como te desquitas después???” a lo que responde: “llego a masturbarme.”

La masturbación en este caso no sólo es con las manos sino con objetos como dice Ross: “me masturbo con objetos o frutas” no sólo el placer sexual se obtiene con las manos parece ser que se busca un sustituto de los órganos genitales masculinos como dice Ross “como platanos, pepinos y esas cosas.

Con respecto a la **virginidad** existe una confusión ya que Ross aclara que es virgen y ya no lo puede ser debido a que se introduce objetos a la vagina “lo introduzco en mi vagina y lo muevo de arriba a abajo” y puesto que en tanto que se introducía objetos pudo haber dejado de ser virgen pero como le dice Betolin “... pero una cosa es meterte un objeto y otra hacer el amor con un hombre”. Esa es una razón importante para recalcar el hecho de dejar de ser virgen aún sin tener una relación sexual.

Este tipo de relación Betolin considera que Ross es muy perspicaz puesto que el sexo esta en su imaginación ya que ella nunca ha tenido ninguna relación en persona pero si lleva mucho tiempo teniendo relaciones por computadora.

La experiencia que Betolin tiene sobre su primera relación sexual la maneja como difícil pero debemos recalcar que él aún ya después de haber dejado de ser virgen había estado con otras dos personas.

DESCENLACE

CIBERINFIDELIDAD

El cibersexo tanto en Betolin y Ross se tiene a solas, lo manejan en **secreto** en el caso de Betolin da a conocer la causa del por que recurrió a este medio “ yo no puedo hacer nada mi esposa está embarazada y no quiere nada conmigo” resalta que debido a que no puede tener contacto con su esposa tiene que buscar otra manera en la cual descargar su energía sexual. Además de que argumenta que no “ELLA NO LO SABE” es decir, lo mantiene en secreto. Las posibles causas serían que ella se enojará. Parecería que lo avergüenza o es algo muy delicado como para no poder conversarlo con su esposa. Ross parece también que lo oculta y lo hace a solas debido a lo que dirán aunque sería arriesgado para ella realizarlo en el trabajo ya que muchos han perdido el trabajo por está causa.

Para llegar a entablar una relación no sólida pero que si permita despejarte un poco se tiene curiosidad de conocer al otro con el que se esta conversando por ejemplo Betolin su curiosidad por saber como Ross llega a la masturbación le pide que se conozcan “ cuentame mas... desearia conocerte mas tiene mail...” esto es sólo curiosidad por saber ¿como es posible o como lo hace?

Esta parte de la conversación donde le pregunta sobre como se masturba de cierta manera excita a Betolin “ya me estoy loqueando, creo que voy a hacerme la manuela” , “Ross me voy a masturbarme” se ve reflejado en las preguntas que le hace a Ross.

CAPITULO VII

CONCLUSIONES

Para concluir nos hemos de dar cuenta que esta investigación tuvo como punto central CIBERSEXO y los estudios que se han hecho en torno a él; hasta ahora pocos han sido los que han estudiado los TEX SEX, entre ellos encontramos a Turkle con su libro "Life on the screen" en donde capta cómo la gente construye fantasías.

En este caso la investigación está basada en el momento en que ocurría la relación cibersexual.

Como sabemos el cibersexo es un tema poco difundido y cada vez esta tomando más fuerza aunque no en todos los ámbitos debido a las restricciones de su uso. Así hemos de considerar que la gente realiza investigaciones en torno a estadísticas, terapias, la opinión de la religión, las ventajas y desventajas en su consumo, etc, esto nos permite tener a la mano aspectos de tipo informacional, con esto nos referimos a que nos colocan en la balanza de lo bueno y lo malo, es decir, nos mantienen en una dualidad.

Con esto nos referimos a que nos colocan en un nivel en donde se tiene que decidir sobre aceptar o rechazar las practicas cibersexuales, pero lo que se ha dejado un poco de lado son las investigaciones en las cuales se les permita opinar a quienes han tenido este tipo de contactos, es decir, en donde ellos hablen de su experiencia.

La dualidad de la que hemos hablado (de aceptar o no el cibersexo) nos permite ampliar las relaciones interpersonales para así tomar al cibersexo como una Nueva Práctica Sexual.

En lo referente a la practica sexual se debe de considerar que al hombre se le ha permitido explorar su cuerpo así como ahondar en temas y prácticas nuevas que han ido transformando como lo es el cibersexo.

El cibersexo en una nueva modalidad en cuanto a las relaciones sexuales se refiere ya que a través de este medio de comunicación se pueden satisfacer necesidades personales (llámese de cumplimiento de fantasías, de masturbación, de curiosidad, de soledad, entre otros).

Así pues, este medio pudiera resultar una forma de alimentación de la relación de pareja que lleva a cabo prácticas sexuales. Por citar un ejemplo, la persona Iconofilica⁹¹ siente placer al observar ciertas imágenes, lo cual le provoca una excitación puede al mismo tiempo tener relaciones sexuales cara a cara.

Una pregunta que podríamos hacernos es ¿el individuo cambia sus relaciones cara a cara por las relaciones virtuales? No.

Como se expresó en capítulos anteriores, por un lado es cierto que existe una seducción que provoca que el individuo acuda a las relaciones virtuales, es decir, que al sexo virtual lo palpe como algo muy importante en su vida y por otro lado la Multiplicidad de la que habla Gergen en su libro “el Yo Saturado” (1992) la cual implica que existen varias identidades dentro del individuo por lo que le permite abarcar varios espacios, es decir, si el individuo experimenta el sexo virtual no deja de lado el sexo cara a cara y podría ser una aseveración bastante grave pero consideremos que podrían ser como un complemento.

Una de las causas por las que el individuo acude al seso virtual es atribuido al avance tecnológico, es decir, debido a los espacios que ocupa le impide al individuo relacionarse con los demás por lo que se hace más palpable su soledad.

⁹¹ Expresión Comportamental de la Sexualidad en la que gusta de ver representaciones, gráficas, figuras como dibujos, fotografías.

Sin embargo, la soledad no es el único motivo por el cual las personas se refugian en estas prácticas sino por el hecho de sentir desilusión, curiosidad o sufrimiento, es decir, por situaciones que han sido desagradables en su vida.

La soledad en la que se ven envueltos los individuos orilla a la búsqueda de compañeros y quizás no sean de su vida cotidiana como se piensa sino de personas que están a muchos metros de distancia y de los cuales tal vez nunca lleguen a conocer. Lo que implica un modo de socialización e interacción diferentes.

Por lo general, cuando se habla de socialización la gente se imagina una relación cara a cara, en la que interactúan los individuos, pero también se da esta socialización como un modo de interacción puesto que tiene gran relevancia para cada uno de ellos y además por que intercambian símbolos que les permiten tener noción de lo que se habla, es decir, ambas personas se encuentran comunicándose y a la vez intercambiando un lenguaje común (entendiendo por lenguaje no sólo es hablado sino también en escrito)

Tal vez el modo de socialización no sea cara a cara con otras personas como lo dice el Interaccionismo Simbólico, es decir, específicamente como lo expresa Blumer: "que el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él y que de hecho emanan de la sociedad al interactuar." (Blumer, 1982: 1) Esto es, en función de lo que realice el individuo dará como resultado un significado adquirido socialmente.

A lo que nos referimos es que el sexo virtual mediante los tex sex propicia una forma de socialización aunque nunca se conozcan. Los símbolos escritos en la computadora permite que el individuo le otorgue un significado y a partir de esto darle un sentido: es decir, actúa símbolo, significado y sentido.

Esto lo podemos observar cuando las personas en el chat escriben palabras en torno al sexo, que son construcciones sociales que el mismo individuo se las ha apropiado e internalizado, y que de ese modo le permiten al individuo entenderlas sin necesidad de explicar lo que significan y así mismo se establece la socialización.

Como un recuento: para las personas que practican el cibersexo podría ser un modo de socialización, un modo de comunicarse y no precisamente requieran de comunicarse a cara a cara; esta comunicación le permite socializarse tal vez no con personas de carne y hueso sino con personas virtuales.

Del mismo modo podemos concluir que dentro de los Textos Sexualistas los usuarios se construyen fantasías, esto es, construyen mentalmente una situación en la cual en su vida cotidiana no realizarían y que les agradaría llevarla a cabo, por lo que entraría en un juego. El juego sexual es lo que provoca que el individuo proyecte ciertas situaciones permitiéndole deshinibirse, como desnudarse ante el otro que no está presente cara a cara pero que le permitirá comunicarle sus fantasías sin que exista un pudor o miedo a un posible rechazo.

El discurso erótico está basado en las fantasías, en aspectos que probablemente le han sucedido o que quisiera tener, es como en los sueños en los cuales se refleja algo que se dejó inconcluso sólo que estos no se pueden controlar, sin embargo, en los tex sex son fantasías que se pueden manipular de acuerdo a la situación y estado de ánimo, así mismo se puede pasar de una situación a otra en el momento que se desee.

En cuanto al lenguaje, no nos referimos literalmente a la manera en cómo hablan sino en las expresiones, las palabras que se utilizan en la conversación y bien, hemos de decir que durante el inicio se pretende impresionar a la otra persona, es

decir, intenta seducirla para lograr el, acto sexual aunque no todos culminan en esto.

En el chat existen estos tres tipos de usuarios:

1. *USUARIO DIRECTO*: Es el usuario que no importándole el cortejo lanza la pregunta ¿quieres tener sexo conmigo?, es decir, de manera Directa manifiesta su deseo sin ningún pudor, lo que pareciera indicar una relación fugaz en la que sólo se da el acto sexual y después un adiós.
2. *USUARIO INDIRECTO*: Es el usuario que pretende un tipo de relación “color de rosa” en lo que todo puede ser posible y en donde se pretende llegar a otras situaciones; empieza el cortejo en el cual se tiene consideración de la otra persona e incluso provocando cierto interés. Aquí las preguntas van en el sentido de saber cómo es la otra persona, es decir el acercamiento es de manera Indirecta.
3. *USUARIO INDIFERENTE*: Es el usuario que no sabe que hacer y sólo se deja llevar por lo que la otra persona diga o tan sólo que han asistido a las salas por curiosidad. Las personas demuestran timidez y pudor e incluso llegan a decir que es “su primera vez”.

Esta clasificación ha sido en base a lo experimentado por el chat, es decir las horas en que hemos pasado frente a la computadora.

Por otro lado existen aspectos en base a lo anterior como son:

- A) En ocasiones las conversaciones pueden llegar a concluir en una cita, es decir, se puede contactar con la otra persona para llevar a cabo el acto sexual o

simplemente conocer a la otra persona , aunque algo curioso es el hecho de que conocerse podría implicar dos cosas:

1. Por un lado sorprenderte, ya que la otra persona podría ser un buen prospecto y encaja dentro de tus expectativas.
2. Por otro lado, podría causarte desilusión debido a que no era como imaginabas e incluso en un momento dado puedes llegar a deprimirte.

B) Cuando no se lleva a cabo una cita se intenta una y otra vez algún encuentro aunque para todos el fin máximo no es tener una cita sino sólo tener sexo virtual con quien sea. Y aquí podríamos estar hablando de conquistas, es decir, entre más sea el número de encuentros cibersexuales te hacen una persona con mayor experiencia.

En cuanto a la experiencia existen dos factores importantes para determinar qué tanto se sabe:

1. Las personas consumidoras de cibersexo consideran que “a mayor edad mayor experiencia edad” y satisfacción les puede ocasionar la interacción, e tanto que si son jóvenes se piensa que no tienen experiencia y por lo tanto no proporcionan satisfacción alguna. Se puede apreciar entonces que los cibernautas de estas salas tienen prejuicios, ya que la edad no necesariamente determina la experiencia.
2. Aquí las conversaciones deben ser rápidas para que los usuarios estén con varias personas en un día, pero también determina el querer estar o no con la misma persona. Si una persona se tarda demasiado en contestar la otra persona se aleja de esta conversación ya que le podría “cortar la inspiración”. Otra cosa es que entre más tiempo (horas, días, años) se encuentre en línea más experiencia obtendrá en sus relaciones posteriores.

Un aspecto que se ha manejado de manera sutil y casi imperceptible es que se ha hablado “que a mayor edad, mayor experiencia”, “a mayor número de encuentros sexuales, mayor experiencia” el sentido que se le da a esta palabra pareciera determinar que entre más sean los encuentros garantiza una relación cibersexual mejor.

Es importante para los usuarios del cibersexo saber que el otro posee características físicas de grandes dimensiones, es decir, mientras la otra persona se describa con medidas superiores a los estereotipos sociales de género, mayor va a ser la excitación y aceptación para mantener una relación cibersexual satisfactoria.

Esto es, en las mujeres se les pide medidas categorizadas en “90,60,90” y si hubiera usuarias mayores a estas medidas el acto sería pleno e inclusive se llegaría a un orgasmo completo; en tanto que a los hombres lo único que se les pide es que cuenten con un pene grande ya que se piensa que se garantizará una mejor penetración, por lo tanto se obtendrá un orgasmo pleno.

Dentro de los textos los usuarios prefieren menos vestimenta, es decir, entre menos ropa mayor excitación. El hecho de que determinada persona describa su vestimenta provoca en el individuo una mayor excitación lo que logra envolverlo dentro del juego sexual.

La descripción de cada persona que se integra en el juego sexual debe ser minuciosa puesto que de ello dependerá que se llegue o no al orgasmo. Por lo que no debe faltar la descripción de besos, caricias, abrazos, mordiscos, entre otros, con la finalidad de detallar lo que se está realizando.

Como hemos de ver, en los textos también existe la homosexualidad, lo que nos hace pensar que no sólo en las relaciones cara a cara se realizan sino también en lo virtual.

Consideremos así mismo que el acto sexual entre homosexuales se realiza de diferente manera: entre hombres el acto sexual es anal es el que los caracteriza; en tanto que en las mujeres el táctil, es decir, buscan un sustituto para poder obtener un orgasmo.

Esto nos habla de la propagación que se le ha dado a la apertura de salas para homosexuales, lesbianas, transexuales, entre otros, que desean otro tipo de experiencia en donde no serán discriminados por sus tendencias sexuales.

Aspectos como el lugar de procedencia de la otra persona no suelen ser importantes debido a que es un encuentro el cual sólo puede tener como fin el sexo y que de cierto modo no trascienden. De hecho, en algunos casos cuando las personas se implican demasiado y tienen deseos de conocer a la otra persona si es importante e incluso se hace hasta lo imposible por conocerla, en estos casos viajar desde Argentina a México o de Oaxaca al Distrito Federal, pudiera ser una señal de compromiso o mayor implicación.

Una característica importante es que la región implica en el plano sexual ser frío o caliente, es decir, a los latinos se les considera "calientes" a los argentino como groseros o con grandes dimensiones respecto a sus órganos sexuales.

En cuanto a la mención de los órganos sexuales podemos ver que no en todos los casos se habla de ellos por su nombre sino hacen una semejanza con objetos, es decir, objetos que tiene cierta apariencia con los órganos y lo interesante de esto es que en cada país es diferente nombre.

En los textos logramos captar calificativos para las personas que de cierto modo podrían ser tomadas como denigradoras es decir, que las hacen menos o en otros aspectos esto podría provocar cierta excitación; suele ocurrir que en determinado momento a la mujer que se le diga “perra” este calificativo le resultaría denigrante, ya que se asemeja con un animal.

Este tipo de prácticas cibersexuales pueden ser vergonzosas ya que una posible finalidad sería la Masturbación. Una persona puede ser mal vista si se le encontrará practicándolo ya que podría ir en contra de los principios morales e incluso puede ser tachada como “anormal” o “pervertida”, es por ello que se mantienen en secreto.

El mantenerlo en secreto provoca misterio y excitación, lo que lo hace ver como emocionante y que de hecho lo que se prohíbe es lo que más se quiere, aunque en algunas parejas se considera este tipo de práctica como anormal y atenta contra la moral o las buenas costumbres de la sociedad por lo que no se llegarían a perdonar ya que sería un engaño. Esto lo pudimos constatar al revisar los textos obtenidos del *chat*.

Lo característico de los textos es que así como en las novelas existe un inicio, un climax y un desenlace así mismo ocurre en las conversaciones sexo virtuales, es decir, se tiene la presentación en el inicio de la conversación, el clímax que tiene que ver con el acto sexual y la culminación de este y el desenlace en donde surge la despedida que puede propiciar una cita o tan sólo un adiós Interesante ¿no?

Aunque otro tipo de conversaciones no tengan este inicio por lo general tienen un patrón, una guía que les permite entablar la relación, dicha guía la van construyendo los interactuantes en el momento de la comunicación.

Para terminar debemos recalcar que sólo son fantasías que están en nuestra mente, llegando a pensar en la Mente como Zona Erógena en donde surge toda la relación, lo mismo pasa en las hot line en donde a través del teléfono se desarrolla todo el acto sexual.

Los Text Sex nos transportan al momento, como si se estuviera practicando la relación sexual ahí. Nos permiten darnos cuenta que es un lugar en el cual podemos expresar nuestras necesidades sexuales sin el temor a ser juzgados e inclusive podemos percatarnos que hay otras personas que buscan obtener una mayor satisfacción que en su vida cotidiana no pueden tener.

El cibersexo podría ser considerado como una practica sexual en el que se permita experimentar e incluso conocer el propio cuerpo. Y de ahí partir con la idea de que no es bueno ni malo sino es una forma diferente a nuestra sexualidad

BIBLIOGRAFIA

- Arango, H (2000): "El cibersexo: una nueva adicción dicen especialistas" en **Salud.com**, Junio 4, Página: <http://www.salud.com>
- Burdea, G & Coiffet P (1996): **Tecnologías de la realidad virtual**. Editorial paidós.
- Blumer, H (): El interaccionismo Simbólico: perspectiva y método, HORA, Barcelona, 1982, Prologo.
- Brody, J (2000): "El cibersexo" en **La Jornada**, México D.F, Junio, 1.
- Casiodoro, R (1960): "Proverbios, Capitulo 5", en **el Nuevo Testamento de Nuestro Señor Jesucristo**, Editorial Gideon, Sociedades Biblicas en América Latina; 1569. pág. 430, 610.
- Castro, R (1996): "En busca del significado: supuestos, alcances y limitaciones del análisis cualitativo", en **Para comprender la Subjetividad**, Szasz I & Lerner S (compos), COLMEX, pp. 57 - 85.
- Cibernauta (1999): "Los riesgos del Cibersexo", página http://www.grupocorreo.es/grupo/cibernauta/art/0409_t1.htm
- Ciruzzi, C (1999): Junio 19 página <http://www.ciberespia.com.ar/ns/cibersexo/negocio.html>
- ¡Despertad! (2000): "Cuánto daño puede causar la Pornografía en Internet", en Revista Despertad, vol. 81, núm. 11; 8 de Junio, México.
- Dery, M (1997): **Velocidad de Escape**, Siruela editores, Madrid, 1998
- Drudis, E (1999): Octubre 28 página <http://www.terra.noticias>
- Finquelievich, S (): "Vínculos personales y transformaciones culturales: los amores virtuales, 4tas jornadas de Investigadores de la cultura. Instituto de Investigaciones, Gino Germani, E-mail: sfinquel@hotmail.com.
- Gergen, K (1992): **El yo saturado**; ediciones paidós, España.
- Gordo, L A & Macauley W (1996): "Hibridación y purificación en el espacio cibernético: una aproximación discursiva", en **Psicologías, Discurso y Poder** (PDP), Gordo L & Linaza (compos) Visor Madrid.
- Gubern, R (2000): **El eros electrónico**, editorial Taurus.

- Grinberg, L & Grinberg R (1980): "El concepto de Identidad y los vínculos de integración espacial, temporal y social", en **Identidad y cambio**, ediciones paidós, España.
- Izarek, S (): "Las infidelidades virtuales también duelen" en **El Nuevo Diario, el diario de los Nicaraguenses**, Mayo 12.
- Lerner, S (1996): "La formación en Metodología cualitativa. Perspectivas del Programa Salud Reproductiva y Sociedad," en **Para comprender la subjetividad**, Szasz I & Lerner S (compos), COLMEX.
- Lungstrum, J (1997): "Metropolis and the Technosexual Woman of German Modernity" en **Chapt in Women in the Metropolis: Gender and Modernity in Weimar Culture**, von Ankum, Katharina [de], Berkeley: U California Press pp. 128 - 144.
- Millan, J (1998): **Vocabulario de ordenadores en Internet**. Página de Internet.
- Morhain, J (1997): "Cibersexo: vida sexual por ordenador" en **La Tertulia**, Octubre 10. Página: http://www.portico.versatec.com/h_7_97/cibersexo.html.
- Munné, F (1989): **Entre el individuo y la sociedad**, Promociones y Publicaciones S,A, Barcelona, España.
- Nisebe, M (1998): "Eros nunca fue pornográfico" en **Ciberespía**, 19 de Junio.
- Noguer, J (1971): **Diccionario Enciclopédico de la Vida Sexual**, Ediciones Nauta S,A, España Tomo II y III
- Ochoa, A (1995): "El sexo en los 90" en **Revista viceversa**, no. 25 Junio.
- Revista Mujer (1999): "Hazlo mejor ... entenderte con tu computadora, Editorial Notmusa, México D.F, Julio, pág. 6.
- Ruiz, J (1996): "La entrevista", en **Metodología de la investigación cualitativa**, Universidad de Deusto Bilbao vol. 15.
- Sabbatini, R (1999): "Viciados em cibersexo" en **Journal Correio Popular**, Campinas, Brazil, Julio 9. Página <http://www.epub.org.br/correio/cp990709.htm>.
- Shaw, J (1997): "Treatment Rationale for Internet Infidelity" en **Journal of Sex Education & Therapy**, 22, june 1, pp. 29 - 24.

- Schutz, A & Luckman, T (1973): **Las estructuras del mundo de la vida**, Amorrortu, Buenos Aires.
- Revista Semana (1999): "Cibersexo: placer virtual", Agosto 30, Edición 904, México.
- Rusell, N (1998): "Ciber: sexual chat on the Internet" en **Journal of Popular Culture**, volumen 32, pp. 31 - 46.
- Salama, I (): "Adicción a Internet" en **Sociedad**. Página: <http://www.saludlatina.com/sociedad/adicción.Asp>.
- Taylor, S & Bogdan, R (1986): **Introducción a los Métodos de Investigación**, Paidós, Buenos Aires.
- Tomas, I (1990): "Las orientaciones del interaccionismo simbólico" en **Aproximaciones a la Psicología Social**, Ediciones Sendai, Barcelona
- Vander, J (1986): **Manual de Psicología Social**, ediciones paidós, España.
- Weeks, J (): "La construcción social en las sexualidades" en **Sexualidades contemporaneas**.
- Wriedt, M (1997): "El anonimato en tiempo de Internet", en **Virtualia**, Ediciones Internet, Noviembre, 18.
- Yehya, N (1996): "Pornografía y Obscenidad" en **Revista de la UNAM**, vol LI, No. 546- 547, Julio - Agosto.
- Yehya, N (1996): "Identidad en la era de Internet" en **La Jornada Virtual**, México D.F, Julio 7. Página: <http://www.jornada.unam.mx/1996/jul96/960707/virtualia.html>
- Yehya, N (1996): "Tener un androide así o ser un androide así" en **La Jornada Virtual**, México D.F, Julio 26. Página: <http://www.jornada.unam.mx/1996/jul96/960726/virtualia.html>
- Yehya, N (1996): "Feminismo y cibernautica" en **La Jornada Virtual**, México D.F, Agosto 4. Página: <http://www.jornada.unam.mx/1996/Agos96/960804/virtualia.html>

- Yehya, N (1997): "Enseñando a pensar a las máquinas" en **La Jornada Virtual**, México D.F, Enero 5. Página <http://www.jornada.unam.mx/1997/ene97/970105/virtualia.html>
- Yehya, N (1997): "Obsesión por la Seguridad" en **Virtualia**, México D.F, Noviembre 18. Página <http://www.jornada.unam.mx/1997/nov97/971118/virtualia.html>
- Yehya, N (1997): "Fetichismo a distancia" en **La Jornada**, México D.F, Diciembre 7. Página <http://www.jornada.unam.mx/1997/dic97/971207/virtualia.html>
- Yehya, N (1998): "Es real una comunidad virtual" en **La Jornada virtual**, Septiembre 20. Página <http://www.jornada.unam.mx/1998/sep98/980920/virtualia.html>.
- Yehya, N (1998): "Las cinco peligrosas promesas de la red", en **La jornada**, México, D.F, Agosto 23.
- Yehya, N (1999): "Del tecnosemen al ciberbebé (I) y (II)" en **La Jornada Virtual**, México D.F, Enero 24. Página: <http://www.jornada.unam.mx/1999/ene99/990124/virtualia.html>
- * <http://www.ciberespia.com.ar/n3/cibersexo/negocio.htm>
- * <http://www.marqueze.net>