



Universidad Autónoma Metropolitana de Iztapalapa

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA SOCIAL

**Cibersexo a través del internet (chat): Relaciones afectivas
interpersonales, gente en el ciberespacio.**

AUTOR

Jorge Alberto Orduña Lozano

Matrícula: **94222176**

Asesores

David Miguel García Guzmán

Jaime Peña Sánchez

Trabajo final (Tesina) concluido y aprobado en el Seminario
de Investigación de Psicología Social.

Seminario de Investigación I, II, III y IV del Plan de
Estudios de la Licenciatura en Psicología Social

México, D.F. 22 de mayo del 2002.

TRIMESTRE 02- I



Universidad Autónoma Metropolitana de Iztapalapa
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA SOCIAL

**Cibersexo a través del internet (chat): Relaciones afectivas
interpersonales, gente en el ciberespacio.**

AUTOR

Jorge Alberto Orduña Lozano

Matrícula: **94222176**

Asesores

David Miguel García Guzmán

Jaime Peña Sánchez

Trabajo final (Tesina) concluido y aprobado en el Seminario
de
Investigación de Psicología Social
Seminario de Investigación I, II, III y IV del Plan de
Estudios de la
Licenciatura en Psicología Social

ASESOR

David García Guzmán

ASESOR

Jaime Peña Sánchez

Ciudad de México, D.F., 22 de mayo de 2002
TRIMESTRE 02-I

I N D I C E

Introducción.

Metodología

Capitulo 1

La primera generación

Capitulo 2

Conceptos.

Capitulo 3

Cibercultura

Capitulo 4

Desarrollo.

Capitulo 5

Las relaciones y sus diferencias.

Capitulo 6

El fenómeno.

Capitulo 7

Del cibersexo a la adicción,

Adicciones psicológicas (No químicas)

La Adicción a Internet

Definición

Efectos negativos

Mecanismos explicativos

Evaluación de la adicción a Internet

Capitulo 8

El consumidor de sexo online

Motivación.

Anonimato

Disponibilidad

Escapismo

Chats, una nueva forma de evadirse.

virtual.

Algunas perversiones del mundo

No importa como seas.

¿¿Anonimato??

Capitulo 9

Conclusiones

Capitulo 10

Bibliografia

INVESTIGACIÓN.

Introducción.

La sexualidad del hombre ha estado presente desde siempre, pues es inherente a él, para obtener placer y goce al hacer el amor, pero no sólo eso, sino también como vía para procrear.

La sexualidad para el hombre y la mujer tiene diferentes significados e interpretaciones en diferentes épocas y momentos de sus vidas. A lo largo de este siglo la forma de comunicarse y de conocerse en Latinoamérica se ira transformando por medio a la globalización y las nuevas tecnologías como ya se esta viendo en América del Norte (Canadá y EU) y Europa.

Cabe hacer mención que el disfrute sexual no siempre ha estado determinado en la relación hombre-mujer sino que ambos buscan explorar el placer a través de diferentes formas de expresión de la sexualidad.

Es por ello, que existe una proliferación cada vez en mayor número de comercios dedicados a vender todo tipo de objetos sexuales y pornografía para obtener placer.

También es cierto que con la entrada de la era digital se ha revolucionado la sexualidad a tal grado que ha levantado polémica entre la sociedad por las pautas culturales practicadas comúnmente en la vida cotidiana, sin embargo la aceptación de las personas que son parte del movimiento de apertura sexual es aún lenta. Esto hace que se estén creando mundos subterráneos para dar salida a la expresión de estas pautas de comportamiento, es por esto que la internet ha sido de gran ayuda para estos grupos. Cabe mencionar que este medio a servido también, como fuente para interrelacionar a un gran numero de personas a través de distancia y tiempo por el ciberespacio. Así que hoy es posible mantener comunicación simultánea con diferentes usuarios Sin embargo, esto parece ser el pretexto para adentrarse al llamado cibersexo, por lo que, se va modificando la forma tradicional de relacionarse y enamorarse.

El mercado le ha dado entrada al fenómeno de la pornografía virtual, al hot chat, al cibersexo, excluyendo la interpretación de la manera de actuar de estos individuos que se encuentran dentro de la comunidad cibernauta como consumidores activos de la pornografía, ya que si, es importante el fenómeno, también lo son las interpretaciones. Pues es el

individuo quien idealiza, experimenta y vive la sensación de estar frente a una maquina comunicándose y teniendo "contacto" con otro(a) cibernauta a través del lenguaje escrito.

Por lo que, la era de las comunicaciones esta generando que se pierdan las relaciones cara a cara, tan es así, que ya existen grupos en México para tratar las ciberadicciones. Para hacer posible un espacio virtual donde la identidad se desconoce y se oculta, donde se establecen relaciones interpersonales, es decir noviazgos por línea efímeros o fructíferos, o despertar fantasías sexuales más allá de una chaqueta mental.

Metodología

En términos concretos, el universo de estudio se ubica en el subsistema de internet en México D.F. y, dentro de este, en el hot chat. Al ser un estudio de forma narrativa, descriptivo de los artículos encontrados en la red, no contamos con una población a explorar de sujetos sino mas bien de lecturas que nos muestran, donde se están gestando las transformaciones en las formas de ejercer esta nueva sexualidad llamada cibersexo.

Dado que el foco de atención esta en los cibernautas e interesa la temática desde la narrativa de tipo cualitativo. Nuestra investigación esta centrada en las lecturas encontradas en la red y artículos o libros, Se tiene contemplado para la primera fase de investigación (campo de trabajo):

1) Navegar por internet . Usar la internet para buscar artículos de aquellos cibernautas que han practicando el cibersexo, sus problemáticas y también de aquellos que analizan el fenómeno.

Nuestro interés esta centrado en cualquier lectura en donde se mencione el cibersexo, sin importar el tipo de análisis, ya que el análisis final correrá por nuestra parte, encontraremos artículos de cualquiera que escriba sobre alguna problemática en la red referente al cibersexo y relaciones en el ciberespacio.

Se entenderá la necesidad de conocer el tipo de fenómeno, como parte de la realidad que experimentan y se vive cotidianamente, quienes prefieren este tipo de prácticas sexuales para obtener placer, son las personas que tratan los artículos, ellos son el parte aguas en la ausencia de las relaciones cara a cara. Con esto, se quiere describir la realidad y como se reproduce esta misma.

En este sentido se está hablando de la práctica del cibersexo, así como, el modo de relacionarse con otras personas por el ciberespacio dando sentido y significado a las relaciones interpersonales que se entablan para tener cibersexo.

Por lo anteriormente dicho se desarrollará una descripción del tema del cibersexo, para hacer una mera descripción del fenómeno.

Por esto se considera que la investigación está más orientada hacia la descripción para desarrollar el tema de la transformación o los cambios que se vienen originando en las ciberrelaciones.

La narración pretende agrupar los artículos más relevantes del tema y el hacer un análisis de las diferencias y semejanzas que se ven en México con respecto a los estudios hechos en otros países, también se pretende destacar el tipo de observación desde donde se ha planteado el problema.

La primera generación

Se considera que existe la primera generación que llega a la mayoría de edad en la era digital. (De acuerdo al reporte de febrero de Marketer solamente el 2.2% del total de los mexicanos 1.5 millones tienen acceso a internet, estimando un crecimiento para el 2004 a 6.4 millones de personas en línea. La estimación de conexiones a internet desde un celular fueron de solamente 130,000 para mediados del 2001.) Constituirá una fuerza sin precedentes para la transformación y va a dominar gran parte del siglo XXI. Tapscott declara en su libro "GROWING UP DIGITAL: The Rise of the Net Generation (McGraw-Hill, New York, 1998) <<http://www.growingupdigital.com/>>" que: "*padres, maestros, diseñadores de políticas, distribuidores, líderes de empresas y activistas sociales no tienen otro problema más importante que el de comprender a esta nueva generación, su cultura, psicología, valores y lo que piensan hacer con su experiencia digital.*" Tapscott trabajó con 300 personas de esta generación durante un año y asocia la investigación de la encuesta para demostrar de qué manera la Generación de la Red está cambiando el aprendizaje, la comercialización, la familia, la naturaleza de las empresas y la sociedad.

En esto concordamos con Tapscott, una de las prioridades de los investigadores a estas alturas debe ser el investigar el problema del desarrollo de las sociedades virtuales cada vez más arraigadas en el

gusto de nuestros jóvenes mexicanos y la desvirtuación de la familia en México como base de la sociedad.

"Es virtualmente conocido que todos los miembros de la generación de niños tendrán cibersexo en algún punto de sus vidas, para muchos esto ocurrirá antes de su primera experiencia de sexo real, antes o durante la pubertad encerrando muchos aspectos psicosociales que los padres no entenderán". Dice Tapscot . Se debe reconocer que el poder de internet hacia la espontaneidad crea un nuevo génesis en las relaciones interpersonales. Debemos encontrar que conforme la sociedad se va convirtiendo en una sociedad globalizadamente conectada, y tecnológicamente se vuelve más sensible y más personal, el internet se convertirá en la principal forma de conocer personas y enamorarse. Todas las reglas sexuales de amor y de relacionarnos en el mundo se verán drásticamente afectadas por este fenómeno.

Tapscott reconoce que *"es completamente posible que la generación de niños de hoy conozca, se enamore y se case vía internet, las experiencias interpersonales que encontraran, a lo largo de sus vidas, incluyan relaciones trágicas y hostiles así como también las profundamente bellas, eventualmente serán la misma"*.

Conforme los padres de esta generación regresen al juego de encontrar pareja, a causa de los divorcios, serán los niños de esta generación los que guiaran hacia las "nuevas reglas" de los "nuevos amores".

La internet fundamentalmente cambiara el protocolo sexual, por un lado este será una de las cosas mas grandes que le pasara a la sociedad y por el otro lado será una de las peores cosas que le pasara, la probabilidad es alta en ambos casos.

Estas inquietudes, nos han llevado a pensar en que aun no hay suficientes investigaciones hacia el tema, apenas en la actualidad está surgiendo como tema la internet como una preocupación del investigador social, por lo tanto encontramos pertinente el señalar los fenómenos que están naciendo de esta comunidad.

¿Hemos comprendido la importancia e influencia de las comunicaciones y la informática en la formación de la sociedad del futuro? Nos atrevemos a decir que no.

Muchos de los padres de familia de las nuevas generaciones nos refugiamos en salones de clase, en los trabajos, en las casas, en temas artificiales sin significado para las personas en general, creyendo que la

escuela formal, formalizada, programada y enteramente aburridora, logra controlar el influjo poderoso de las nuevas herramientas sociales de educación.

Las redes de comunicación, la TV, el teléfono, la música transmitida en directo y al mundo entero en el mismo momento de producirse, las reuniones de grupos juveniles en la esquina del barrio o en la discoteca y el parque, los videojuegos, están desplazando rápidamente a la familia, la escuela, los poderes políticos y la Iglesia en la función educativa. Y la sociedad está estructurando sus valores vinculantes al influjo de estas nuevas realidades sociales.

Es urgente, intervenir en las actuales características tecnológicas para crear situaciones de pedagogía informativa a todos los niveles, desde preescolar hasta la maestría pasando por los padres. Pero no con la actitud del pasado, en donde los adultos, y en especial los padres y maestros, eran los programadores de las creencias y mitos de las nuevas generaciones, las cuales se transmitían sin más alternativa para ellas que aceptarlas. Lo cual se lograba con éxito pues los niños y jóvenes pasaban muchas horas de su día bajo la influencia formadora de los grupos familiares y escolares, casi sin comunicación con sus padres, con sus amigos. Ahora, cuando encerramos al niño, al adolescente y al adulto se refugia en el TV, en largas sesiones telefónicas, en los juegos electrónicos o navegando en la red. Y ya sabemos cuales son allí los menús disponibles en mayor cantidad.

Además, con alto significado para las ávidas mentes en desarrollo. La actitud necesaria para esta sociedad globalizada, de cambios rápidos y universales, es la de emprender entre todos la tarea de la construcción de los valores vinculantes de la sociedad. Tarea ardua y complicada, sobre todo porque no comprendemos aún, por completo, cómo se puede educar en la construcción de valores. Somos expertos en transmitir contenidos y en obligar a que nos los repitan, pero no tenemos ni idea de cómo se configura una nueva cultura. Es papel fundamental del psicólogo social el tratar de encontrar como transformar la realidad, esto es necesario, para tratar de darle una pronta salida a esta necesidad de cambio. Debemos preocuparnos por estas personas porque están comenzando a desarrollar problemas mentales que pueden ser muy graves. Esto ha sido retomado por varios autores. (Echeburúa y cols., 1998; Griffiths, 1997; Young, 1996)

Ya entrados en la importancia que tiene el estudiar los fenómenos sexuales de internet tenemos que comenzar por decir que es la internet,

el hot chat, el ciber sexo, que tienen que ver entre cada una de ellas. Además de otros términos que también usaremos en el trabajo.

Internet es una herramienta a la que se le atribuyen innumerables ventajas para la educación, el comercio el entretenimiento y en ultima instancia para el desarrollo del individuo. La participación en grupos virtuales nos permite interaccionar con gente con nuestros propios intereses donde sea que estén ubicados físicamente. En un estudio con estos grupos de discusión McKenna y Bargh (1998) encontraron que este medio permitía a aquellos con personalidades estigmatizadas (por razones de sexo o ideología) llegar a una gran auto aceptación que en última instancia conducía a revelar a sus familiares y amigos su identidad oculta. Esto hace que la pertenencia al grupo virtual se convierta en una parte importante de su identidad.

Sin embargo a Internet también se le atribuyen propiedades negativas. En el estudio de Kraut y cols. (1998) se llegó a la conclusión de que Internet contribuía a reducir el círculo social y afectaba al bienestar psicológico, desplazando la actividad social y reemplazando los lazos de unión fuertes por otros más débiles. Las amistades creadas en la red parecen ser más limitadas que las respaldadas por una proximidad física. De las cuales hablaremos mas adelante.

Hemos estado en contacto con internet, el chat y sus problemas desde 1994, hemos trabajado en el proyecto desde 1996 empezamos con una aproximación a este medio al hacer una investigación tratando de encontrar las diferencias en actitudes de alumnos de universidades particulares y universidades publicas, al no encontrar diferencias significativas nos empezamos a preocupar por los fenómenos de interacción de los miembros de la comunidad virtual.

Y nos salto a la vista el cibersexo como una forma de expresión no conocida hasta este tiempo, empezamos a investigar y encontramos una sola preocupación, ¿que va a pasar dentro de algunos años con estos sujetos que empiezan a cambiar su forma de relacionarse? ellos poco a poco van olvidando el como relacionarse cara a cara y esto es preocupante, en otros países el problema esta cobrando serios costos en la vida social de los individuos y como en México tendemos a imitar conductas del norte y además es un vicio socialmente aceptable entramos en una discusión lo cual nos llevo a preguntarnos ¿hacia donde va la comunidad de cibernautas mexicanos?.

En cuanto a material de consulta cada vez hay mas pero no deja de ser escaso, sobre todo en español y con perspectivas latinoamericanas, el material mas abundante lo encontramos en su medio internet, básicamente en ingles de EU, en Francés de Canadá y en Alemán, donde hay psicólogos y sociólogos tratando de explicar que esta pasando amen de muchos artículos de revistas que nos dan una perspectiva fatídica y nos empujan a reflexionar sobre la problemática. Existen algunos enfoques latinoamericanos pero en su mayoría de Argentina y Brasil.

Primero es necesario que se manejen ciertos terminos que utilizaremos a lo largo del trabajo.

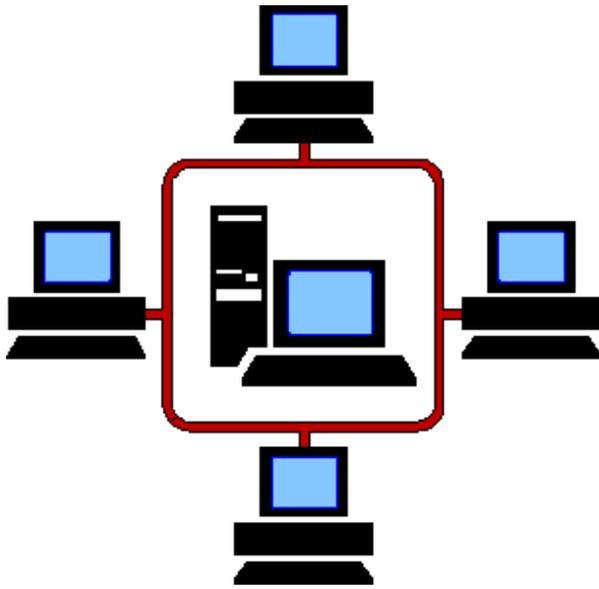
Conceptos.

Concepto de Internet: Internet es una conexión de muchas redes de computadoras basadas en una dirección de un sistema en común, y un protocolo de comunicación llamado TCP/IP (*Transmission Control Protocol/ Internet Protocol*) en español Control de Transmisión en Protocolo/Protocolo de Internet.

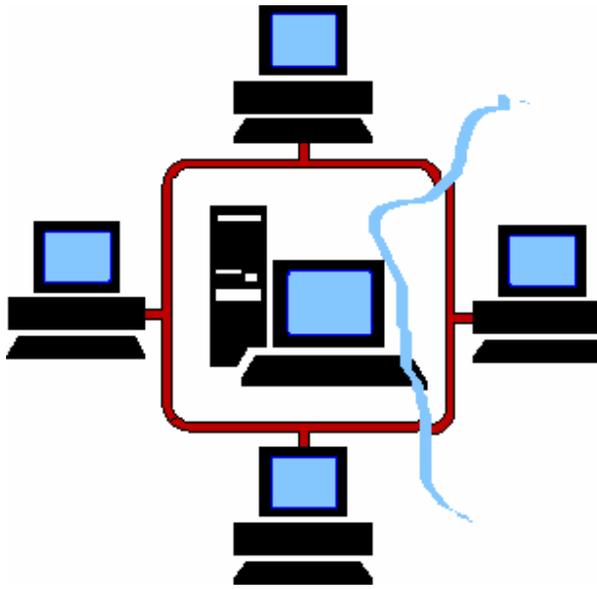
Fue creada en 1983 y creció rápidamente más allá del origen académico hasta convertirse en un gran aliado de lo comercial y por lo tanto creció también su popularidad. Para este momento la suma de las computadoras que están conectadas a Internet son varios millones.

La Internet tuvo su origen en Estados Unidos de Norte América, en el departamento de defensa, llamada ARPANET (*Advanced Reserch Projects Agency Network*) Agencia de Proyectos en Red de Investigaciones Avanzadas, y se estableció en 1969 para proveer seguridad y comunicación ininterrumpida, para fines de defensa.

Porque es importante que la comunicación sea ininterrumpida, mostrare un diagrama que ilustra bien esto:



¿Qué pasaría si esta red se corta por algún lado?:



Simplemente no se vería afectada la red, pues las demás terminales siguen enlazadas, para eso fue diseñada, al ver estos beneficios, los centros de educación empezaron a construir redes con la misma estructura, como La NSF (*National Science Foundation*) la Fundación Nacional de Ciencia, desarrollada al mismo tiempo que ARPANET fue creada, así se estableció y distribuyó la red de redes, que era capaz de soportar un gran tráfico, la NSF sigue siendo el hueso fundador de Internet que es capaz de llevar un rango de hasta 45 millones de bits por segundo.

El protocolo del descubrimiento de Internet está gobernada por Internet Architecture Board, y la InterNIC (*Internet Network Information Center*), que es la que administra los nombres de los servidores y Redes.

¿Para que sirve Internet?

Internet fue diseñada para transferir archivos, mantener comunicación constante a un muy bajo costo, ¿Qué tipo de información? Cualquiera, desde el clima, hasta los desastres mundiales, juegos, transacciones monetarias, pasando por los chismes de persona a persona hasta conferencias gubernamentales, pondré un ejemplo que puede resultar muy ilustrativo:

En Estados Unidos, la campaña presidencial de 1992 tuvo una presencia sin precedente en el *CyberSpace* o mejor llamado Ciber espacio, que debería llamarse espacio cibernético pues es en donde conviven personas y computadoras. Los candidatos utilizaron direcciones de correo electrónico, documentos sobre opiniones disponibles por medios electrónicos y una (hasta entonces insólita) conciencia de esta "aldea

mundial". En la ex Unión Soviética el correo electrónico fue una de las pocas maneras en las que los ciudadanos pudieron obtener información sobre el golpe de Estado en contra del entonces presidente Gorbachev.

Para quienes ayudaron a erigir Internet, a impulsar su fantástico crecimiento (su crecimiento es de más del doble cada seis meses) ha sido tanto emocionante como iluminador. Para quien conoce por primera vez la red, su tamaño total le es abrumador. Muchos pronostican que en pocos años la conectividad con Internet estará disponible de la misma manera a la que se tiene acceso hoy a un teléfono, considerando como una necesidad básica.

Correo Electrónico (E-mail): El correo electrónico es una herramienta disponible en las redes de computadores, que permite que un usuario escriba un mensaje en un computador y lo envíe a otro usuario que se encuentre en la red

Funcionamiento Para poder funcionar, el correo electrónico, se necesita una dirección electrónica de origen y una dirección electrónica de destino. En la dirección electrónica se indica el computador al cual va dirigido el mensaje. La red se encarga de como despachar y enviar el mensaje a su computador de destino. En algunos casos es necesario pasar por computadores intermedios que almacenan y reenvían el mensaje hasta su destino final. Cuando el mensaje llega al destino final, éste es almacenado en una casilla particular del destinatario, esperando a que sea leído. **Ventajas** Una de las ventajas del correo electrónico es que es mucho más rápido y barato que el correo tradicional. Adicionalmente permite enviar distinto tipo de información electrónica por la red (archivos, datos,...).

Otras de las ventajas es que el correo electrónico es confidencial, a diferencia del fax ya que el fax puede ser visto por cualquier otra persona, mientras que el correo electrónico se necesita que la persona acceda a su propia cuenta de correo para poder verlo.

Direcciones Electrónicas: Identificación de un computador en el mundo. Para poder identificar cada computador en Internet, se utilizan direcciones compuestas por una serie de palabras separadas por puntos. Cada una de estas palabras indica un "dominio" de acción y van de mayor generalidad a mayor especificidad (de derecha a izquierda). Así por ejemplo, la dirección "sfrancisco.tco.plaza.cl" indica una dirección de Chile (.cl), en la red de enlaces (plaza.cl.) en la zona de temuco

(tco.plaza.cl.) y que es la escuela San Francisco (sfrancisco.tco.plaza.cl).

Direcciones de correo electrónico: Cuando uno asocia una casilla con la dirección electrónica de un computador, se tiene una dirección para correo electrónico. La casilla se separa del computador con el signo @ (arroba) que quiere decir "en" Por ejemplo: mjara@ing.puc.cl

Nick: Asociado a cada dirección electrónica, pueden existir una serie de nombres de usuarios o "casillas electrónicas". Estos nombres identifican a los destinatarios de los mensajes "dentro del computador destino". Por ejemplo, en el computador que maneja el correo electrónico del proyecto Enlaces en Temuco existe una casilla "elaval" para recibir el correo destinado a Ernesto Laval.

¿Qué es un Servidor?

En una red, estación host de datos que proporciona servicios a otras estaciones.

¿Qué es un Proveedor de acceso a Internet (ISP)?

Es la compañía local a la que me conecto con mi módem y que a su vez la utilizo como puente para transmitir y recibir información del Internet.

¿Qué es HTTP?

(Hypertext Transfer Protocol) El modelo WWW (World-Wide Web) hace uso de la naturaleza distribuida de los hipertextos y, mediante un esquema cliente-servidor, proporciona un servicio de transferencia de hipertextos basado en el Protocolo HTTP. WWW usa el Protocolo HTTP desde 1990.

Por tanto, HTTP (Hipertext Transfer Protocol), es un protocolo de nivel de aplicación con la agilidad y velocidad necesarias para sistemas de información Hipermedia distribuidos. HTTP es un protocolo orientado a objetos, de carácter genérico, que puede ser usado para muchas tareas, tales como, nombrar servidores y sistemas de manejo de objetos distribuidos, a través de la utilización de las extensiones de sus comandos.

Una característica del Protocolo HTTP es "the typing" y la negociación de la representación de los datos, permitiendo que los sistemas sean construidos independientemente de los datos que sean transferidos.

¿Que es una Dirección IP?

Dirección de 32 bits del protocolo Internet asignada a un host. La dirección IP tiene un componente del host y un componente de la red.

¿Qué es IRC?

Irc o Internet Relay Chat es un sistema de conversación con múltiples usuarios de Internet, donde las personas conversan en Canales (es un sitio donde se trata un tema en particular).

Hot Chat: Lugar virtual en internet, normalmente un foro o un programa que hacen las veces de espacio de coincidencia, donde se reúnen los usuarios de la red a tener ciber sexo, ahora para tener ciber sexo también se puede utilizar el correo electrónico

Ciber o Cyber: "Cyber" es un prefijo utilizado para describir a una persona, cosa o idea como parte de la era del ordenador y la información. Tomada de kybernetes, palabra griega que significa "timonel" o "gobernador", se utilizó por primera vez en una palabra creada por Norbert Wiener y sus colegas, "cibernética". El uso común incluye términos como cibercultura, ciberpunk y ciberespacio. Se están creando términos con este prefijo de manera tan rápida que pronto hará falta un ciberdiccionario.

Ciber Sexo: es el acto de tener sexo o hacer el amor, entre dos o más personas, en foros de plática (chat rooms) o en correo electrónico, sin escuchar la voz del otro. Mirando las palabras escritas en la pantalla, los participantes del ciber sexo declaran que han tenido algunas veces, las mejores y más gratificantes experiencias sexuales de sus vidas.

Otra definición *"El cibersexo es una fantasía sexual a través de realidades virtuales que la tecnología nos permite, de la que se deriva la socialización de la diversidad sexual"*, afirma Juan Carlos Hernández, sexólogo y psicólogo por la Universidad Autónoma Metropolitana.

Cibersexo: Autosatisfacción sexual a través del intercambio electrónico e mensajes eróticos y/o pornográficos.

Con respecto al ciber sexo podemos suponer que es la habilidad de actuar como se han imaginado en sus fantasías y de interactuar con alguien que está envuelto en esta fantasía también. El Exhibicionista, el sádico, el masoquista, el dominador y la dominatriz, las posibilidades son infinitas.

Para la mayoría de las personas que participan en el ciber sexo, cualquier persona es considerada como inofensiva. Una apresurada excitación que ayuda a que la gente se convierta en perversa y que fantasee con un alter ego, que es completamente extraño se ve recompensada gracias a la anonimidad y a la seguridad que la CP (computadora personal) brinda. ¿Pero es verdaderamente anónimo? realmente no.

El cibersexo o sexo virtual es una actividad que no sólo se reduce a tener una "relación sexual" con la imaginación, sino que también involucra en su engranaje a todo tipo de pornografía, información y orientación sexual.

Cibercultura

Es evidente que antropología y nuevas tecnologías hasta hace bien poco no acababan de "congeniar" lo suficiente como para que la antropología analizara y reflexionara sobre el nuevo fenómeno que representa el nacimiento del nuevo reino del bit y todo lo que ello conlleva. La telefonía móvil, la sofisticación de los sistemas de información y, como factor más espectacular, la aparición de las grandes redes informáticas y la nueva cultura que estas han creado, la cibercultura, son campos abonados para la investigación de la antropología, campos que por todo lo que representan actualmente merecen tener un papel importante dentro de nuestra disciplina. Es importante destacar la fecha de 1992, durante la conferencia anual de la American Anthropological Association, se afianzaron los conceptos de cibercultura y ciberespacio. También se definió la cybor anthropology como el "estudio etnográfico de las relaciones entre los humanos y las máquinas en este final del siglo XX en el que las nuevas tecnologías sirven como agentes de producción social y cultural". En la reunión de la AAA del año 1995 ya se constató un crecimiento de este tipo de estudios y una reorientación en la dirección de investigar las comunidades electrónicas tanto desde el punto de vista de los contextos donde las tecnologías del ordenador se desarrollan, la interacción entre los diseñadores y los usuarios y las comunidades que resultan de esta interacción, a veces imaginadas e inventadas, pero capaces de crear nuevas identidades, los cyborgs, los vecinos electrónicos así convivir en regiones y comunidades físicas y virtuales¹. M^a Jesús Buxó i Rey Antropología, Prospectiva y Nuevas Tecnologías, Pagina 3.

Podemos definir cibercultura como una colección de culturas y productos culturales que existen y han sido posible gracias a Internet, con las historias contadas sobre esta cultura y sus productos culturales. La cibercultura, al igual que todas las culturas, es extensa y amplia, y esta en un constante estado de flujos, *"expresa una mutación fundamental de la esencia misma de la cultura. Se produce una emergencia de una nueva universalidad, esta es diferente de las formas culturales universales anteriores. Esta universalidad se construye sobre la indeterminación de un sentido global, universalidad por interconexión."*

Tiende a mantener su indeterminación. Se produce una reorganización y metamorfosis constante. Mutación cultural vinculada a un cambio en el sistema de comunicación"

Lévy, Pierre, La Cibercultura, el segon diluvi?, Edicions de la UOC, Editorial Proa. Barcelona 1998. La cibercultura, parte de una construcción ideológica que ha influido de manera decisiva en crear una imagen del ciberespacio la mayoría de las veces negativa y muy disuasiva para las personas más alejadas a su realidad. Cuando hablamos de su construcción ideológica,

Faura i Homedes, Ricard Construcción Ideológica de Internet, Barcelona 1996. Partimos tanto de la literatura contemporánea, producciones cinematográficas, noticias de prensa, difusión de informes científicos a través de revistas abiertas al gran público, etc., englobando la temática no solo todo lo referente a Internet y el mundo de la informática, sino todo lo que hace referencia a los avances tecnológicos y más concretamente los que se han ido sucediendo de manera asombrosamente acelerada en la segunda mitad del siglo veinte. Fue precisamente a través de la literatura que nació el concepto de ciberespacio. La palabra ciberespacio, fue creada alrededor del año 1984 por William Gibson,

escritor de ciencia ficción. Autor de la novela Neuromantic, Ediciones Pleniluni S.A. Alella, Barcelona 1984 Es quizás una palabra desafortunada si se mantiene de alguna manera ligada a la visión desesperada, distópica, de un futuro cercano que se encuentra en los planes del Neuromantic. A pesar de todo una palabra, de hecho, que da nombre a un nuevo escenario, un acontecimiento nuevo y irresistible en la elaboración de la cultura y el día a día del hombre bajo el signo de la tecnología. Un universo nuevo, universo paralelo creado y sustentado por las computadoras y la líneas de comunicación del mundo. Un mundo en el que el tráfico global de conocimientos, secretos, medidas, indicadores, entretenimientos y la identidad alterhumana adquiere forma: imágenes, sonidos, presencias nunca vistas en la superficie de la tierra floreciendo en una vasta noche electrónica

Desarrollo.

En los últimos diez años las telecomunicaciones han tenido gran impacto en áreas como la educación, los negocios, la investigación, el entretenimiento y en general en la cultura, pues han influido en los estilos de vida de diversas comunidades alrededor del mundo, lo que ha

sido posible gracias al impacto de la Red Mundial de Telecomunicaciones, más conocida como Internet. La cual consiste en una red de computadoras interconectadas, que no solamente constituyen el mayor depósito de información del mundo, sino que integra todos los medios de comunicación anteriores, es decir, el texto, el audio y el vídeo.

Las relaciones y sus diferencias.

Internet se ha convertido rápidamente en un medio masivo de comunicación, entre otras cosas, por su poco control, es decir, que la información que en esta se maneja no tiene censura, ya que no existe una entidad o grupo de personas que la "gobiernen", controlen o regulen, y por su fácil acceso; además, presenta diversas posibilidades en cuanto a su uso, siendo su característica principal, a diferencia de los otros medios masivos de comunicación, la interacción directa del usuario con la red; es decir que el usuario participa en forma interactiva en el medio, con lo cual puede consultar, recibir información y a la vez crear y enviar información, tanto en forma global como individualizada; de esta manera a través de Internet, es posible establecer interacciones persona a persona, las cuales al enmarcarse en el entorno de la red poseen características particulares que las hacen diferentes de una interacción cara a cara.

Las relaciones que se dan a través de Internet no solamente comprenden el nivel de interacción hombre-máquina, sino que incluyen el nivel hombre-hombre a través de la máquina. Es decir que si el hombre se comprende en forma diferente al interactuar con la máquina la interacción entre hombres a través de máquinas también permitiría nuevas formas de construcción de sujeto. Estas relaciones que pueden establecerse con múltiples usuarios en entornos digitales diferentes a la calle, el supermercado, el centro comercial, el bus, han dado lugar a una ruptura en la concepción del yo como unitario, como afirma Turkle *"Internet es otro elemento de la cultura informática que ha contribuido a pensar en la identidad en términos de multiplicidad. En Internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yoes."*

Por otra parte la comprensión tradicional sobre el género, se ha visto afectada desde sus cimientos porque se funda sobre una visión binaria entre naturaleza y cultura, entre lo público y lo privado, en otras palabras la teoría del género empieza a volverse obsoleta, pues la influencia de los discursos sobre las nuevas tecnologías interactivas han empezado a incidir en la comprensión de lo corporal, lo sexual y lo referente al género de las personas. En este sentido la tecnología ha

posibilitado, en especial el IRC, el nacimiento de nuevas subjetividades como producto de la interfaz cuerpo/computadora en torno a la sexualidad.

No sólo son posibles las "simulaciones" de los actos sexuales vía los diálogos en los Chats (telesexualidad), sino también el cambio de sexo o de género y la experimentación de sensaciones táctiles, auditivas y visuales a través de artefactos que actúan como interfaz entre nuestro cuerpo y la computadora.

El fenómeno.

En este sentido, la importancia de esta investigación se fundamenta en el hecho de que a pesar de ser un fenómeno tecnológico de gran impacto social y cultural, que ha contribuido en los procesos de globalización, y se ha convertido en una herramienta que interviene en todos los aspectos de la vida del ser humano, desde las transacciones comerciales hasta el establecimiento de relaciones afectivas.

Se propone a Internet como un pretexto para construir nuevas narrativas, en las que los sujetos se abren a diversas posibilidades de reconocimiento, tanto de ellos mismos como de los otros, de modo que el significado de las relaciones interpersonales se transforma, pues el eje común de quienes las construyen y que es la identificación de un yo, de una personalidad, se fragmenta, y al fragmentarse redefine las relaciones.

La fragmentación se manifiesta en forma de diferentes Nickname, que configuran distintas historias posibles de experimentar, cada una completa en sí misma pero que a la vez forma parte de una historia global, la de la cibercultura, la cultura y la vida de cada uno, así en diferentes niveles. El Nickname contribuye a construir un rol y un contexto en la relación, pues muestra una faceta deseable de vivir con el otro en línea, en la red, en la cual el rostro no aparece como lo reconocemos comúnmente, éste se muestra como palabras y sentidos contruidos en complicidad a través de una pantalla y un teclado, como un cuento/historia/juego/aventura que propone el reto de imaginar mundos posibles, cargados de sentido/emocionalidad, en el que cada cual se redescubre y recrea su cotidianidad, posicionándose en el límite entre lo real y lo fantástico, entre lo real y lo virtual. *"El verdadero valor de la red tiene que ver menos con información y más con la comunidad. La superautopista de la información es más que un simple atajo hacia todos los libros de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos. Es crear una estructura social global, del todo nueva".*

Cuando se piensa en las relaciones mediadas por computadora, se piensa en un universo paralelo, en una realidad virtual semejante a la de la película *The Matrix*, en el que los seres humanos se ven liberados de su corporalidad, virtualidad que se asume como la verdadera esencia de su ser; tal vez la idea anterior se pueda comparar a la de Platón, en donde se hace una distinción entre el mundo de las ideas y el mundo material; el primero es *The Matrix* o la matriz primaria desde la cual todo emerge a la "realidad", el segundo se puede tomar como un reflejo de lo imaginado, de las ideas de la matriz, en el cual todo es aparente, una burda copia de su molde original. Así se piensa Internet, así se piensan todas las nuevas tecnologías comunicativas digitales, en las que la corporalidad parece esfumarse, dando paso a seres, como afirma Turkle, "cyborg", con características y sensibilidades humanas pero en un entorno de máquinas.

Lo anterior ha posibilitado la construcción de una distinción que creemos es el punto crucial cuando se piensa en una vida en línea, en la red, y es el establecer dos realidades paralelas que se conceptualizan, como lo mencionamos antes, como aquella "virtual" y aquella "real", sin embargo, cada una constituye un espacio de expresión y construcción de subjetividades, en los que se recrea una cultura, con símbolos y significados a primera vista antagónicos, pero que se entrecruzan y dan lugar a nuevas narrativas en las que los protagonistas se comprenden como múltiples. Como afirma Piscitelli, *"Varias décadas más tarde, la comunicación humana se ha convertido en el uso más significativo de las redes, transformándolas en un espacio social. Las redes ya no son meramente herramientas a través de las cuales nos teleconectamos sino que son espacios donde nos tele-encontramos: mundos-redes [networlds]"*.

En la vida llamada en línea las experiencias a pesar de no compartir los mismos elementos que constituyen las experiencias fuera de la red, posibilitan la construcción de relaciones interpersonales a niveles diferentes, en donde la percepción del otro y de su entorno está enmarcada por referentes simbólicos que sólo pueden ser comprendidos bajo ese espacio; la utilización de nombres propios de ese medio, como lo son los Nickname; el uso de referentes visuales y auditivos que "simulan" la realidad compartida en la cotidianidad fuera de Internet, como la multimedia; la cercanía generada, a pesar de la distancia física y del desconocimiento que se podría tener por la otra persona con la que, en un momento dado, se establecería una relación por medio del Chat u otras herramientas.

Así, la vida en línea trasciende el computador, ya que aunque Internet se considera un espacio en el cual intervienen algunos aspectos electrónicos y técnicos, la forma en que interactúan las personas que frecuentan Internet, en algunas ocasiones, es similar tanto "dentro" como "fuera" de la red, ya que los sentidos recreados, construidos y vividos en la red se traen a la cotidianidad del contacto cara a cara y viceversa. Creemos que Internet al mismo tiempo que posibilita nuevas comprensiones de las relaciones interpersonales, comparte el trasfondo de las relaciones cara a cara, o dicho de otra forma, las relaciones se establecen a partir del mismo referente dentro y fuera de la red, mediante la idealización del otro, no en el sentido de lo ideal como perfección sino en el sentido de que se construye una idea de la otra persona, lo cual implica que de alguna forma, todas las relaciones son virtuales. De modo que se puede decir que el otro sí es una fantasía, porque el otro solamente es una imagen del otro, no es el otro, se tiene una imagen construida del otro y con esa imagen es con la que se establecen relaciones.

En ese sentido, es importante señalar que la realidad, tal como se la experimenta, siempre ha sido virtual, pues se la percibe a través de símbolos que enmarcan las prácticas en significados más allá de lo estrictamente semántico.

Desde esta perspectiva, diferente a la lógica clásica, es posible comprender el ejercicio comunicativo en tanto experiencia de lenguaje, como una apertura a la multiplicidad de interpretaciones, lo que hace que la realidad se conciba como un multiverso en el que coexisten diversas expresiones culturales, lo que es opuesto a la idea de una realidad objetiva, inmutable y única, es así como comprendemos el que todas las realidades humanas sean virtuales, pues como afirma Manuel Castells, *"todas las realidades se comunican a través de símbolos. Y en la comunicación humana, interactiva, independientemente del medio, todos los símbolos están en cierto modo desplazados en relación a su significado semántico"*.

En cierto sentido, toda realidad es percibida "virtualmente", de modo que, cuando la experiencia se enmarca en la virtualidad, no se puede afirmar que posea menos valor o nivel de "realidad", a lo que se hace referencia es a que las dimensiones de lo que se solía llamar realidad han cambiado, en la medida en que se entienden no como algo material sino como construcciones simbólicas, un buen ejemplo de ello es Internet, en el que se ha construido un nuevo espacio social que no responde a las concepciones clásicas de la geometría porque se desprende de lo concreto y pasa a un nivel puramente mental.

En términos geométricos, se trata de la línea, de la intersección de líneas y del punto de intersección; ahora bien, tales puntos de intersección al nivel mental constituyen nodos de sentido, a través del acto comunicativo, que están dados en la red por "puntos" comunes de interés, en los que se producen las interacciones en tiempo "real" pero en espacio virtual. Estos cruces de líneas y puntos en el espacio "concreto", también son construcciones mentales pero están limitados por dos o tres dimensiones, en cambio el "espacio" de la red está delimitado por dimensiones que el navegante construye, es decir por su propia capacidad creativa, y por las que constantemente se van constituyendo en la comunidad interactiva.

Es decir, la categorización de la realidad "concreta" en tres dimensiones se redefine por una categorización de realidad virtual, en la que se construyen otras dimensiones, se piensa en bits y no en átomos.

En este sentido el Chat, que en su inicio fue pensado como un instrumento de contacto académico, se transformó en un no-lugar común a todos aquellos que logran construir un sentido de complicidad e intimidad en lo llamado cibercultura, (Termino acuñado por William Gibson en su novela Neuromancer.) adoptando diversas formas, Chat de amigos, Chat romántico, Chat erótico, Chat de poesía, en los cuales se establece un contexto particular, lleno de intereses y expectativas que sirven como guía a los navegantes, pero que al final no es la diversidad la que importa sino el sentido de grupo o comunidad que se construye en el espacio de lo *cyber*, que constituyen nada más ni nada menos la Cibercultura, entendida como aquellos símbolos significativos entorno a la tecnología digital, en especial Internet, que imponen una significación particular a la experiencia, diferente a la significación cotidiana en relación con otros productos culturales; de acuerdo con lo anterior la Cibercultura puede comprenderse como una colección de productos culturales que existen y han sido posibles gracias a Internet, y a partir de los cuales se han construido historias cargadas de sentido, en los contextos interaccionales delimitados por la intertextualidad digital.

Los objetivos con los cuales se utilice, ya sea para la mediación entre familiares y soldados en un conflicto bélico (la operación tormenta del desierto), para tener relaciones sexuales (cibersexo), como posibilitador de procesos "terapéuticos", sólo son formas de una misma práctica cultural, posible gracias a los medios digitales, fuera de ellos tal vez sería algo inimaginado; pero, que a nuestro parecer, expresan muy bien la idea de McLuhan, en la que los medios "moldean" los estilos de vida de quienes los usan, el punto no está en centrarse en las formas de uso

sino en el impacto del medio como tal, y en este sentido creemos que todo ello bajo la base de la facilidad de uso, que a su vez provee la capacidad de acercar personas geográfica, cultural y socialmente distintas, constituyendo así la llamada aldea global que McLuhan soñó hace más de 50 años.

Este es el entorno en el cual las relaciones interpersonales se están construyendo, se pueden encontrar distintos relatos que se entretajan en relaciones continuas y que dan testimonio de sus protagonistas; por esto, desde una mirada integradora se puede vislumbrar que se construyen, en el espacio del Chat, hipertextos, narrativas, que de una u otra forma cuentan partes de una historia multiversal construida con trozos de cada historia particular, pero teniendo en cuenta que cada parte es construida a sí misma por muchas voces de una sola persona, en las que emergen la cibercultura, las voces institucionalizadas y las de las experiencias propias, siendo allí mismo, en el ciberespacio, en donde para nosotros se evidencia la multidimensionalidad de la identidad de los sujetos, ya que cada parte de esa historia construida es de hecho una mediación de cada Yo, de cada rol que el "mismo" sujeto recrea; con lo anterior queremos decir que cada persona es constructora de la historia y así mismo de las suyas en particular, pero en la elaboración de cada relato participan diversas "manos", en su confección, ya que cada protagonista de las historias tiene variados papeles que cuentan una pequeña parte de la misma.

Detrás de cada Nickname no sólo se "esconde" una persona, sino que es expresada una historia de vida que involucra a diversos personajes, que ya sean "virtuales" o "reales" nos muestran al ser humano en su dimensión de escritor y protagonista de sus mismas historias, así como de otras más globales, como la cultura y/o la Cibercultura, la cual puede leerse y dicha lectura por sí misma da cuenta de lo social y los comportamientos individuales.

Se nace a una cultura, afirma Néstor Noreña, nosotros creemos que se renace a la cibercultura, pues cada cual inventa su Nick y con él un guión que complementa su "vida real", que le sirva como un alter ego desde el cual referenciarse, que le indique sus puntos ciegos, con el cual dialogar, de modo que se plantea una dialógica entre sus diversos personajes, en la que se escribe la novela de su propia vida. Es decir, que el sujeto, por definición, es compuesto, la relación entre lo particular y lo colectivo reside en el corazón de la identidad, puesto que la identidad no se puede concebir sin la alteridad.

Entonces, nuestro diálogo tiene una estructura constitutiva semejante a una red, de modo que un tema nuevo se puede entretrejer en la dinámica discursiva, lo que se da a conocer en cada momento no sólo hace parte de una realidad social que se co-construye en ese instante sino que sirve como indicio, entre interlocutores, para los relatos que posteriormente se vayan entretrejiendo; esto en Internet se da con otros y entre los personajes que cada cual recree.

En el Chat no hay referencias personales fijas, no existe un cuerpo que me identifique y sirva de referencia a los otros, se puede ser quien se desee ser, ya que fuera de la pantalla el reconocimiento y la aceptación del otro como sí mismo, con su identidad, está mediado por el "rostro"; así, en el Chat el cuerpo es reemplazado por el Nickname, pues éste agrupa lo que se cree la "persona es", y que es mantenido dependiendo de la aceptación de los otros navegantes, entendida como el acuerdo entre navegantes explícito o implícito en el que se define que en ese espacio dicho personaje puede ser vivido o recreado.

En el contexto cara a cara también sucede lo mismo, aunque es más difícil asumir diferentes maneras de mostrarse, a parte de la pequeña gama que se le atribuya como viable a determinada persona, pero sin embargo las rotulaciones que se hacen de las personas se asocian a su imagen, lo cual las hace muy duraderas, tan estables como la imagen corporal o más y esto porque siempre que se piensa en alguien se piensa en su imagen, en cómo se ve, que según la idea occidental es lo que nos diferencia, "no hay dos personas iguales en el mundo", y que generalmente se atribuye a los genes, generalmente nadie, cuando se le pregunta por otra persona, responderá con una descripción no física, es más frecuente escuchar una enumeración de su físico.

Puede decirse entonces que en las relaciones cara a cara, las formas en que las personas se relacionan entre sí suelen estar influenciadas por los rasgos observables como la edad, el sexo, la ropa, etc., rasgos que permiten construir una representación que va a determinar la expectativa sobre la conducta del otro, al equipararla con aquellos que comparten características observables similares.

En el Chat, los rasgos observables se reducen a lo que los navegantes quieren revelar de sí mismos, el otro se convierte en un conjunto de palabras; según Pilar Llácer en el ámbito de la comunicación en línea, *"la cuestión no está del todo en determinar si quien nos habla a través de la pantalla es quien dice ser, sino en si el personaje que recrea tiene la suficiente fuerza como para evocar en nosotros la sensación humana del otro"*. En el pasado se consideraba a la piel como un límite entre el

alma/el Yo y el mundo. Sin embargo, en las sociedades mediadas por la tecnología, la piel como límite se estrecha y se hace permeable, perdiendo así su función como barrera; en cierto sentido, el cuerpo se ha vuelto "obsoleto" en el entorno mediático de las computadoras, que ha creado, o mejor, se ha virtualizado; se han creado máquinas y tecnologías más precisas y rápidas que el cuerpo humano, redefiniéndolo, reinventándolo.

Esto sin duda alimenta la idea, para los navegantes, que se están relacionando con la esencia del otro, con su alma, pero no se dan cuenta que es la máquina la que "esconde" el cuerpo, éste siempre está presente pero no es visible, se ha posibilitado la tele-presencia, que en el caso particular del tipo de Chat que abordamos en la investigación, es a partir de palabras escritas. Así, las relaciones se dan en sentido opuesto a las del espacio cara a cara, primero el cuerpo y luego lo que piensa, aquí es primero lo que piensa y luego el cuerpo; la máquina ha reemplazado nuestro cuerpo en el establecimiento de relaciones, éstas son mediadas por la computadora, lo antes analógico como el tono de la voz, la postura corporal y los gestos, es ahora digital, es comunicado por lo escrito, por palabras "muertas" en una pantalla, la llamada era digital penetra en lo social y no solo como tecnología, sino como estilos de vida y en este caso formas de relación mediadas por la computadora. Entonces, la relación cara a cara ya no es imprescindible para construir un espacio público en el que se recree la cultura.

Así, podemos decir que el Chat permite construir mundos de significación diferentes que responden a un sin fin de realidades en las que las personas nos movemos y participamos de acuerdo a nuestras expectativas y los futuros posibles construidos. Se plantea que al ser un medio nuevo, las relaciones varían de forma significativa, sin que esto signifique que van a ser más lejanas o frías. La relación que se establece entre el chateo y el juego, muestra las configuraciones del ciberespacio como más cercanas a nosotros de lo que en ocasiones creemos.

Para los protagonistas las interacciones se constituyen en el mapa por el cual adquiere sentido chatear. Es posible que piensen, aquellos que no han tenido la experiencia de chatear, que, en general, las relaciones establecidas son connotadas por sus protagonistas, al no existir contacto físico, como un vínculo afectivo "superficial", a diferencia de las relaciones cara a cara. Sin embargo, en algunos casos se da lo contrario, pues el carácter diverso de los contactos en la red, pueden variar desde la intimidad de pareja hasta la sociabilidad "coprolalica" con diferentes personas.

Pero, entonces ¿Cuál es la diferencia entre las relaciones mediadas por computadora y las relaciones cara a cara?

La primera diferencia apuntaría a la búsqueda, a la aventura que supone no tener una referencia corporal del otro, lo cual invita a la imaginación a desbordarse, a salirse de la cuadrícula de lo común, lo institucional, lo repetitivo.

Lo segundo, y que se relaciona con lo anterior, es que al no ser "identificado en un patrón fijo" como es el cuerpo (más o menos fijo en tanto que la representación que yo construyo del otro puede variar en relación al tiempo y a los vínculos que se establecen) puedo mostrarme como quiera, sin necesidad de justificarlo, pues la unidad se rompe en la medida en que la referencia que identifica es un Nickname, que es tan variable como lo desee quien lo usa.

Bajo la soledad y el anonimato, que proporciona el Chat, cada uno puede experimentar con conductas o situaciones que en la vida cotidiana del contacto cara a cara quizá no contemplaría en primera instancia, por la conotación social que fuera de la red se ha construido de éstas, pero al darse cuenta que es posible hacerlo, quizás se atreva a llevarlas a cabo en su cotidianidad, en las relaciones que mantiene en el contexto cara a cara. Todo esto implica, como en cualquier proceso comunicacional, un compromiso que, como en la vida real, cada cual asumirá en mayor o menor grado pero con la posibilidad, en este caso, de escudarse en el anonimato.

La tercera es la familiaridad y la cercanía que proporciona una palabra agradable y el disgusto y molestia de una desagradable, en fin, extremos intensos que salvan la distancia y "frialdad del teclado", pues la imagen del otro siempre está en uno, ya sea que la palabra provenga de Japón o de una persona que se encuentre al lado, de forma que el computador en sí se trasciende, persona y máquina son uno, y en cuanto a cercanía se trata, es una ventana más para mirar... en sí la intensidad emocional posibilitada por las palabras puede fundamentarse en la idea de que al no poseer un referente físico, se accede directamente al pensamiento "puro" o a los sentimientos igualmente puros, de su autor, son objetos manipulables que dan cuenta de su creador, que puedo conservar, a diferencia de la voz, que al perderse en el espacio no se puede retomar, su tono, su ritmo, se pierden, no así con la palabra escrita, su ritmo y su tono permanecen en el destinatario, y son fuente obligada si se quiere pensar en el remitente, como una carta de la persona amada, se tiene esa impresión de exclusividad y de poder acceder a lo más íntimo del otro, y por otro lado, el caso contrario

no representa mayor problema, pues "fueron sólo palabras", "el papel aguanta todo", en este caso la pantalla y el teclado, tal parece la relación dual de la palabra escrita en el Chat y las relaciones interpersonales.

La relación cara a cara determina, en el modo de relación con el otro, unas obligaciones y unas normas "básicas" para la interacción; con la aparición del ciberespacio y la comunicación a través de Internet, estas normas y obligaciones pierden su vigencia y con ella, la conexión con las estructuras sociales básicas de interacción, como la presencia física y el rostro del otro, y por ende la percepción del mismo; así, la capacidad de reconocer al otro queda "suspendida" en un espacio donde no se sabe con certeza a quién corresponder ni por qué hacerlo. En este sentido, los valores humanos, se revalúan, de forma que las connotaciones morales y éticas reconstituidas, le otorgan al sujeto autonomía frente a su cumplimiento, en aquellos espacios donde el anonimato lo oculta, como el ciberespacio, pues aunque el valor sea el mismo su cumplimiento ya no depende de un castigo.

Puede decirse entonces, que la interacción mediada por una pantalla y un teclado no acaba con la responsabilidad sino que la redefine.

Estamos ante una sociedad en la que la responsabilidad se ha fundamentado en el castigo, en el hecho de que quien comete el acto sea identificado, por lo que el anonimato de la red hace que esto sea posible sin consecuencias, así que la visión es apocalíptica, oscura, para quienes defienden los aspectos éticos desde esta visión, Internet es la misma imagen del mal; por nuestra parte, creemos que esto se fundamenta en una visión incompleta de lo que puede ser la responsabilidad, que es entendida como el realizar actos que no conlleven consecuencias negativas y que puedan ser identificados por otros a la vez que castigados, lo que tendrá que redefinirse, pues el anonimato planteado deja en tela de juicio esta perspectiva, dado que la identificación del "culpable" es casi imposible, así el derecho, como campo objetivo, a la búsqueda del "cuerpo del delito" se queda sin fundamento, por lo que el ciberespacio, es decir, espacio sin cuerpos visibles, aparta de la acción el nivel material, esto sin duda es la gran preocupación que manifiestan los gobiernos de todo el mundo respecto a cómo legislar las acciones en el ciberespacio, y a la vez se enfrentan a otro gran problema que es el de regular con leyes locales lo que es de carácter global, pues Internet no reconoce las fronteras.

Si se plantean normas de comportamiento (netiqueta) que pretenden ser indicadores de la conducta apropiada en la red, para lograr ser así

un cibernauta "grato" en la comunidad virtual, algunas de ellas son: compórtese igual que en la vida real; pregúntese ¿soy capaz de decirle a la persona en la cara lo que le estoy escribiendo?; le debe ser fiel a su pareja virtual, no debería hablar cariñosamente con ninguna otra persona porque eso, bajo la ley de la red es considerado deshonroso; cada comunidad tiene sus propias reglas, por ello al entrar a una pregunte cuáles son y sígalas.

De esta forma, la cibercultura se constituye para los navegantes en el horizonte de sentido en el que a través del lenguaje se construyen normas para *"nombrar y definir la realidad mediante representaciones que modelan y modulan el sentido del ser, del estar, del poder y del parecer"*; según Maturana, *"la cultura es aquella red de conversaciones que definen un modo de vivir, un modo de estar orientado en el existir tanto en el ámbito humano como no humano, e involucra un modo de actuar; un modo de emocionar, y un modo de crecer en el actuar, a partir de los procesos de sedimentación (la fundamentación de la memoria colectiva), los vínculos sociales (propician el arraigo, el sentido de identidad, los vínculos, la relación con el lugar, con el espacio social, con la comunidad), y la innovación (responder a los cambios que la sociedad demanda y enriquecer el tejido social que conforma la cultura)"*.

De esta forma, podemos decir que los sujetos se crean en relación con los elementos culturales, normas, prácticas sociales, establecidos por el grupo social al que se pertenecen. Entonces, los sujetos son lo que son debido a la cultura lingüística en la que crecen y la posición que asumen con el lenguaje en la comunidad a la que pertenecen, en ese sentido, el individuo además de ser una construcción lingüística es una construcción social. De manera que, las formas como se da sentido y como se actúa se fundamentan tanto en la historia, a través de los discursos construidos, como en las prácticas sociales vigentes.

Del cibersexo a la adicción

"Tenemos una sexualidad 'bonsai', muy recortada a punta de regaños y miedos que proviene de una cultura mortificante", asegura Juan Carlos Hernández, sexólogo y psicólogo por la Universidad Autónoma Metropolitana, respecto a la asociación de la palabra sólo con el acto sexual a distancia.

Su gran atractivo radica en que, a diferencia de otras formas de aproximarse al sexo y al placer, como las películas, revistas o la simple soledad, la Red permite la interacción con otros navegantes.

Si bien el sexo virtual jamás podrá reproducir las sensaciones de una verdadera experiencia sexual, provee algo que quizá sea difícil alcanzar en una relación de carne y hueso: desinhibirse completamente.

"En un contacto humano hay represión por el respeto que se da entre dos personas; en la Internet no existe ese contacto", señala Oscar Mascareñas, psiquiatra y psicoanalista, "la mente se siente más libre, no reprime tanto, se expresa más".

Lo que se vive en línea no es una verdadera experiencia sexual en todo el sentido de la palabra, sino impulsos parciales.

"Cuando son adecuados, se puede llegar a tener placer a través de estos impulsos parciales", señala Mascareñas.

Como cualquier sustancia que causa adicción, las relaciones sexuales a través de la Internet deben ser manejadas con cuidado.

"Si la persona tiene una personalidad más o menos madura, la va a enriquecer porque a través de la Internet podemos expresarnos más, y si somos retroalimentados por otras personas nos hace crecer emocionalmente", asevera Mascareñas.

También ofrece una alternativa para aquellos que están condenados a la abstinencia.

"Para el que no tenga la posibilidad de tener una relación erótica personal puede ser una opción, como en el caso de los discapacitados o enfermos", indica Josefina Leroux, psicóloga y sexóloga.

No obstante, en manos de navegantes inmaduros psicológicamente, con dificultades para comunicarse o entablar relaciones interpersonales, la Internet puede volverse peligrosa.

"Se podría convertir en la salida fácil a problemas sexuales de la pareja", advierte Leroux.

Los padres de los adolescentes tempranos también tienen motivos para preocuparse, ya que el uso sin supervisión de la Internet puede exponer a sus hijos a situaciones poco aptas para su edad, indica Mascareñas.

En ambos casos, la costumbre del ciber sexo podría transformarse en una enfermedad.

"Del jueguito puede pasar a ser una patología obsesiva, una compulsión de tener que estar haciéndolo para sentirse bien... y es una adicción", explica la psicóloga.

El resultado final sería la pérdida del contacto social y de la retroalimentación necesaria para la vida.

Con una gran diferencia en costo, durante la década pasada, y actualmente en menor grado, las llamadas "hot lines", o líneas calientes, crearon también su adicción aun cuando no aseguraban el total anonimato como la Red, un anonimato ficticio para los expertos en la red.

Aunque las altas tarifas que se cobraban por minuto en el que una telefonista satisfacía las fantasías eróticas de su telecliente, no impedían a las personas marcar esos números 01-900; las conversaciones, por medio de la voz, implicaban cierto grado de capacidad de reacción, respuesta inmediata y sincrónica, que en línea ni siquiera es necesaria.

Aunque el sexo virtual no se lleve a cabo en la realidad, no es visto con buenos ojos por la Iglesia católica.

"Es una falta moral porque el sexo fue creado para otra cosa", asevera el Padre Luis Eduardo Villarreal, "el sexo debe ser expresión de amor".

Aquellos que tienen relaciones sexuales vía Internet y están comprometidos emocionalmente con otra persona incurrir en otro pecado: la infidelidad.

"No es la misma gravedad que una persona chatee a escondidas de su pareja, a que busque a alguien físicamente, pero ambas son faltas a la fidelidad y a la verdad", añade.

Adicciones psicológicas (No químicas)

En los últimos años, la evidencia sobre consecuencias negativas relacionadas con el uso de Internet ha llevado a varios autores (Echeburúa y cols., 1998; Griffiths, 1997; Young, 1996) a proponer la existencia de un desorden de adicción a Internet similar a los problemas que aparecen con otras conductas adictivas (juego, sexo, trabajo, etc.).

Para la gente el concepto de adicción incluye tomar drogas, la mayoría de las definiciones sobre lo que es una adicción se centran en el abuso de sustancias. Sin embargo hay un movimiento creciente de autores (Echeburúa, 1999; Griffiths, 1998) que encuentran una serie de conductas potencialmente adictivas, incluyendo muchos comportamientos que no implican el consumo de drogas. Estas adicciones no químicas incluirían conductas como el juego, el sexo, el trabajo o las compras (Echeburúa, 1999).

Durante siglos la gente se ha encontrado dependiente psicológica o físicamente a muchos comportamientos y sustancias. Esto no se debe a un mero interés, sino que consiste en un patrón de uso que puede llevar a un eventual impacto negativo en el funcionamiento, afectando al matrimonio, relaciones, trabajo, economía e incluso al estatus legal (Greenfield, 1999b).

Sin embargo, las adicciones psicológicas o no químicas no se encuentran incluidas como tales en el DSM – IV, en las que el término adicción se reserva para los trastornos producidos por el abuso de sustancias psicoactivas. En el DSM – IV (APA, 1994) las adicciones psicológicas vendrían incluidas en los trastornos del control de impulsos, tal como aparece el juego patológico.

Según Echeburúa y Corral (1994) cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo. Se podrían hacer usos anormales de una conducta en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y, en último termino, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas. Los componentes fundamentales de los trastornos adictivos serían la pérdida de control y la dependencia.

Para Griffiths (1998) cualquier comportamiento que cumpla estos seis criterios será definido operacionalmente como adicción:

1. Saliencia: Se refiere a cuando una actividad particular se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta.
2. Modificación del humor: Experiencias subjetivas que la gente experimenta como consecuencia de implicarse en la actividad.
3. Tolerancia: Proceso por el cual se requiere incrementar la cantidad de una actividad particular para lograr los efectos anteriores.
4. Síndrome de abstinencia: Estados emocionales desagradables y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida.
5. Conflicto: Se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, vida social, intereses, aficiones), o dentro de los propios individuos (conflicto intrapsíquico) que están involucrados con la actividad particular.
6. Recaída: Es la tendencia a volver los patrones tempranos de la actividad que vuelven a repetirse, restaurando los patrones más extremos de la adicción tras muchos años de abstinencia o control.

Por lo tanto lo importante en la adicción no es la actividad concreta que genera la dependencia, sino la relación que se establece con ella. Es una relación negativa, incluso destructiva que el sujeto se muestra incapaz de controlar.

LA ADICCIÓN A INTERNET

Definición

Con el desarrollo de Internet y su crecimiento exponencial han aparecido también los primeros casos de psicopatología relacionados con la red. El trastorno de dependencia de la red se ha conocido con muchos nombres: desorden de adicción a Internet –Internet Addiction Disorder (IAD)- (Goldberg, 1995), uso compulsivo de Internet (Morahan-Martin y Schumacker, 1997), o uso patológico de Internet – Pathological Internet Use (PIU)- (Young y Rodgers, 1998b).

La tarea de definir lo que es la adicción a Internet es algo que ya de partida nos supone un problema. Con lo ya expuesto en el apartado anterior podemos decir que el uso de Internet (como cualquier otro

comportamiento) es susceptible de crear una adicción en función de la relación que el sujeto establezca con ese uso.

Uno de los aspectos problemáticos es: ¿a qué se hacen adictos los adictos a Internet? ¿Es al contenido al que acceden o es al Internet en sí? Respecto a esto Pratarelli y cols. (1999), utilizan el término de adicción al ordenador/Internet, y la definen como un fenómeno o desorden putativo que depende tanto del medio como del mensaje, sin inclinarse a favor de ninguno.

Un ejemplo de la problemática lo encontramos en la relación entre adicción al sexo y adicción a Internet. Un individuo que fuese adicto a las páginas de contenido sexual, ¿sería un adicto al sexo, a Internet, o a ambos?. Guerricaecheverría y Echeburúa (1997) exponen un caso clínico de adicción a las líneas telefónicas de party line y eróticas, señalando que se trata de una variante de adicción al sexo. En este caso nos sería difícil de entender que existiera una adicción al teléfono en sí.

Por otro lado, Griffiths (1997) señala la existencia de lo que el llama "adicciones tecnológicas", que se definen como adicciones no químicas que involucran la interacción hombre-máquina. Estas pueden ser pasivas (como la televisión) o activas (como los juegos de ordenador o Internet). Esta sería una modalidad de las adicciones psicológicas o conductuales, que a su vez incluiría a la adicción a Internet.

Varios autores (Echeburúa, 1999; Griffiths 1998) han señalado que Internet podría ser, en al mayoría se los casos, solo un medio o "lugar" donde alimentar otras adicciones o trastornos (P. Ej. adicción al sexo, ludopatía o parafilias), aunque también señalan que existen casos de adicción a Internet por sí mismo.

Criterios diagnósticos

Al ser el propio Internet una herramienta cuya implantación masiva es posterior a la edición del DSM – IV, no es de extrañar que no aparezca referencia alguna a la Adicción a Internet en dicho manual. Este vacío es el que ha empujado a los investigadores a desarrollar sus propios instrumentos de diagnóstico.

La primera persona que estableció criterios diagnósticos para la adicción a Internet (algunos dicen que a modo de broma; Grohol, 1997) fue el psiquiatra Ivan Goldberg. Goldberg (1995) propone un conjunto de criterios para el diagnóstico del desorden de adicción a Internet (IAD) basados en los criterios diagnósticos del abuso de sustancias:

Un patrón desadaptativo de uso de Internet, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo, expresado por tres o más de los ítems siguientes en algún momento de un periodo continuado de 12 meses:

1. Tolerancia, definida por cualquiera de los siguientes:

- o Una necesidad de incrementar notablemente la cantidad de tiempo en Internet para lograr satisfacción.
- o Notable disminución de los efectos con el uso continuado de la misma cantidad de tiempo en Internet.

1. Abstinencia, manifestado por cualquiera de los siguientes:

A. El característico síndrome de abstinencia:

- o Cesación o reducción de un uso de Internet que ha sido grande y prolongado
- o Dos o más de los siguientes, desarrollados algunos días durante un mes antes:
 - a. Agitación psicomotora
 - b. Ansiedad
 - c. Pensamientos obsesivos acerca de lo que estará sucediendo en Internet
 - d. Fantasías o sueños a cerca de Internet
 - e. Movimientos de tecleo voluntarios o involuntarios
- o Los síntomas causan malestar o deterioro en el áreas social, laboral u otra área importante de funcionamiento.

A. El uso de Internet o un servicio similar esta dirigido a aliviar o evitar los síntomas de la abstinencia.

1. Se accede a Internet con más frecuencia o por periodos más largos de lo que inicialmente se pretendía.
2. Deseo persistente o esfuerzos infructuosos de controlar o interrumpir el uso de Internet.
3. Se emplea mucho tiempo en actividades relacionadas al uso de Internet (P.Ej., comprando libros sobre Internet, probando nuevos

navegadores, indagando proveedores de Internet, organizando fichero o descargando materiales).

4. Actividades sociales, ocupacionales o recreativas se dejan o reducen a causa del uso de Internet.
5. Internet se continúa usando Internet un pesar de saber que se tiene un persistente o recurrente problema físico, social, ocupacional o psicológico que parece ser causado o exacerbado por el uso de Internet (privación de sueño, dificultades maritales, llegar tarde a las citas por las mañanas, abandono de los deberes profesionales, o sentimientos de abandono de personas significativas).

Young también ha utilizado una serie de criterios diagnósticos parecidos a estos en sus estudios preliminares (Young, 1996), basándose en los del abuso de sustancias del DSM – IV. Sin embargo, posteriormente (Young, 1996) propuso una serie de criterios adaptados de los criterios para Juego Patológico, por parecerles estos más semejantes a la naturaleza patológica del uso de Internet. Dichos criterios se estructuran en un breve cuestionario de ocho items:

1. ¿Te sientes preocupado con Internet (pensamientos acerca de la última conexión o anticipas la próxima sesión)?
2. ¿Sientes la necesidad de incrementar la cantidad de tiempo de uso de Internet para lograr la satisfacción?
3. ¿Ha hecho repetidamente esfuerzos infructuosos para controlar, reducir. O detener el uso de Internet?
4. ¿Se ha sentido inquieto, malhumorado, deprimido o irritable cuando ha intentado reducir o detener el uso de Internet?
5. ¿Se queda más tiempo conectado de lo que inicialmente había pensado?
6. ¿Ha perdido o puesto en peligro alguna relación significativa, trabajo, oportunidad educativa o profesional debido al uso de Internet?
7. ¿Ha mentido a los miembros de su familia, terapeuta u otros para ocultar su grado de implicación con Internet?
8. ¿Usa Internet como un medio de evadirse de los problemas o de aliviar un estado de ánimo disfórico?

De acuerdo con estos criterios, se considera adicto si responde afirmativamente a 5 o más de los items anteriores y los síntomas no pueden ser mejor explicados por un episodio maniaco.

Young (1999) señala que si bien esta escala da una medida de la adicción a Internet con la que se puede trabajar, es necesario un mayor estudio de su validez y utilidad clínica.

Uno de estos intentos de validar cuestionarios para el diagnóstico de la adicción a Internet se debe a David N. Greenfield. Greenfield (1999b) administró un cuestionario a cerca de 18000 sujetos que visitaban la página de ABCNEWS.com. Dicho cuestionario, el VAS (Virtual Addiction Survey) , examinaba el uso general y abuso de Internet. Como resultado de este estudio, Greenfield señala un conjunto preliminar de siete criterios para la identificación y predicción de la adicción a Internet:

- N° Total de horas que pasas conectado
- Otras personas piensan que tienes un problema con Internet
- Experimentar serias consecuencias relacionadas con el uso de Internet
- Experimentar una intensa intimidad en la red
- Mantener la cantidad de tiempo que se pasa conectado como un secreto
- Edad (mas joven incrementa el riesgo de adicción)
- No poder esperar para llegar al ordenador y conectarse

Aunque ha habido varios esfuerzos centrados en detectar la Adicción a Internet tomando como criterio el excesivo uso de la red, parece haber quedado claro que este no es un criterio válido para el diagnóstico. Muchos individuos, por razones de trabajo o estudios, deben pasar muchas horas conectados, delante del ordenador, pero eso no les convierte automáticamente en adictos.

Thompson (1996) señala que, para la mayoría de las personas que pasan mucho tiempo conectados, lo que podría parecer una adicción no es sino el proceso de aprender lo máximo posible en poco tiempo. Griffiths (1998) analiza varios estudios referidos al uso excesivo de la red y concluye que en la mayoría de los casos esto es puramente sintomático.

Debemos por lo tanto centrarnos en la consecuencias negativas que tiene la dependencia de la red, en definitiva ¿qué es lo que lleva a una persona a buscar ayuda para terminar con su adicción a la red? ¿qué síntomas negativos experimenta? ¿qué disfunciones encuentra el adicto en su vida a causa de su uso de Internet?

Efectos negativos

Uno de los aspectos que diferencian a una adicción psicológica de una adicción química es que la primera no tiene las terribles consecuencias físicas negativas que puede tener esta última. Aun así, en el caso de la adicción a Internet también se han señalado alguna consecuencia, sobre todo las derivadas de la privación de sueño (Young, 1999). La privación de sueño se produce por la inhabilidad del adicto a cortar la conexión, permaneciendo despierto hasta altas horas de la madrugada, lo cual podría dar lugar a fatiga, debilitación del sistema inmunitario y un deterioro de la salud.

Es evidente que Internet está produciendo un rápido cambio en las costumbres y modos de vida de las personas, ya que en cierto sentido está modificando la forma en que nos relacionamos unos con otros. Kraut y cols. (1998) examinaron el impacto de Internet sobre 169 personas en 73 hogares, encontrando que un gran uso de Internet estaba asociado con un decremento en la comunicación con los miembros de la familia en el hogar, un decremento en el tamaño de su círculo social y un incremento en su depresión y soledad.

La relación entre un alto uso de Internet y el incremento en los niveles de depresión ha aparecido en varios estudios (Kraut y cols., 1998; Petrie y Gunn, 1998; Young y Rodgers, 1998b). Sin embargo, existe aún mucha controversia sobre si la depresión es la causa o el efecto de la adicción a Internet. Según Pratarelli y cols. (1999), se produce un ciclo en el que la soledad y la depresión alimentan el uso del ordenador/Internet, y esto lleva a una mayor soledad y depresión. Esto se explicaría por una conducta compensatoria según la cual la actividad de los usuarios se incrementa a medida que aumentan sus sentimientos de incomunicación.

El medio en el que se desenvuelve la adicción acarrea también una serie de cambios psicológicos negativos, consistentes en alteraciones del humor, ansiedad o impaciencia por la lentitud de las conexiones o por no encontrar lo que se busca o a quien se busca, estado de conciencia alterado (total focalización atencional), irritabilidad en caso de interrupción, incapacidad para salirse de la pantalla, etc. (Echeburúa, 1999).

Los problemas surgidos de la dependencia trascienden el ámbito de lo intrapersonal. Desde un punto de vista sistémico, los efectos negativos de la adicción se expresan en los ámbitos familiar, académico y profesional (Young, 1999). El adicto se aísla del entorno y no presta

atención a otros aspectos de las obligaciones sociales (Echeburúa, 1999).

Es un hecho que Internet está produciendo grandes cambios, pero también hay que señalar que para la mayoría de las personas Internet es una herramienta que trae grandes beneficios. La pregunta que debemos hacernos es: ¿cómo es posible que una tecnología que para la mayoría es beneficiosa se convierta en adictiva para algunos?

Mecanismos explicativos

El proceso por el cual una persona se convierte en adicto es siempre una interacción de factores relativos al objeto de la adicción, a las características de la persona que la hacen vulnerable y al entorno social. Los intentos de determinar las causas de la adicción a Internet deben tener en cuenta que la conducta problema se desarrolla en un contexto virtual que no tiene por qué seguir las leyes del mundo real.

Según Greenfield (1999) las cualidades de Internet que parecen contribuir al potencial de la adicción están relacionadas con la velocidad, accesibilidad e intensidad de la información a la que se tiene acceso, del mismo modo que la rapidez de absorción de una droga es directamente proporcional al potencial adictivo de la droga.

Desde mi punto de vista, la razón de que aparezcan adicciones a comportamientos que no son posibles fuera de la red (adicción a las líneas de chat o a los juegos MUD) tiene que ver con esa velocidad, accesibilidad e intensidad de la información. Las relaciones sociales son algo que resulta reforzante para la mayoría de las personas, sin embargo la mayoría de las veces no tenemos libre acceso a ellas por el límite que impone la sociedad o nosotros mismos. En las salas de chat se rompen todas esas reglas, una persona puede dirigirse a otra, decir lo que se le antoje, sentirse escuchada... y dejar de hacerlo cuando le apetezca, sin represalias. Algo parecido ocurre en el caso del cibersexo.

Un ejemplo que ilustra esta evolución en la fuerza adictiva lo encontramos en el caso de la adicción a las party line y líneas eróticas (Guerricaecheverría y Echeburúa, 1997). Señalan varias características relativas al funcionamiento de estas líneas que facilitan la dependencia: disponibilidad ambiental, refuerzo inmediato, percepción de control y gran excitación emocional o sexual. Podemos ver que estas características no solo están presentes en el caso de Internet, sino que aparecen multiplicadas.

Otra característica que contribuye a la capacidad adictiva de la red es el anonimato de las transacciones electrónicas (Young y cols., 1999). Este anonimato contribuye a animar los actos desviados e incluso criminales como el visionado de imágenes obscenas o ilegales (p. Ej. Pedofilia), proveer un contexto virtual que permite a los tímidos interactuar en un contexto seguro, facilitar las infidelidades vía Internet y permitir la creación de personalidades virtuales dependientes del estado de ánimo de la persona.

Según Young (1997) son varios los refuerzos y mecanismos psicológicos que llevan a la formación del hábito:

- a. Aplicaciones adictivas: Se encuentra que las aplicaciones que más poder adictivo tienen son las que permiten al usuario interactuar con otros, como los chats y los MUDs. Al parecer, si hay algo que diferencia a los usuarios dependientes de los que no lo son es el tipo de aplicaciones que utilizan. Los usuarios no dependientes usan Internet para encontrar información y mantener relaciones preexistentes, mientras que los dependientes la usan para socializarse y conocer nueva gente, para implicarse en un grupo. De acuerdo con esto se determinan tres principales áreas de reforzamiento: apoyo social, realización sexual y creación de un personaje.
- b. Apoyo social: Los grupos se forman rápido en el ciberespacio. Las visitas continuadas a un determinado chat o MUD hacen que se establezca una intimidad con los demás miembros, alentada por la desinhibición que se muestra en la red. Esta desinhibición es consecuencia directa del anonimato que proporciona la comunicación mediada por ordenador. Estos grupos llenan la necesidad de apoyo que tenga la persona en situaciones estresantes de enfermedad, jubilación o divorcio.
- c. Satisfacción sexual: Hay multitud de chats que han sido diseñados para la interacción erótica, desde los más clásicos basados en texto a los más novedosos que incorporan video en tiempo real. Estas aplicaciones permiten al usuario elegir la fantasía sexual que le apetezca en el momento con solo pulsar un botón (desde la homosexualidad hasta las diversas parafilias). En estos lugares se sienten libres de ataduras por el anonimato y el sentimiento de practicar "sexo seguro". Por otro lado las personas que se sienten poco atractivas físicamente se ven liberadas de este problema.

- d. Creación de personalidad ficticia: Internet permite crear un personalidad virtual modificando las propias características físicas que en el mundo real son inamovibles. Por ejemplo, un trabajador de la construcción de 40 años, casado y con sobrepeso, puede aparecer en la red como un joven millonario campeón de atletismo. Es una forma de reinventarse a sí mismo, de cubrir necesidades psicológicas previamente no afrontadas enmascarando la inseguridad interpersonal. Dos de estas necesidades psicológicas son la expresión de un rasgo de personalidad reprimido y los sentimientos de reconocimiento y poder.
- e. Personalidades reveladas: Internet puede ayudar a sacar a la luz aspectos de la personalidad que estaban ocultos o reprimidos, como puede ser la agresividad. Una vez sacados a la luz, se debe de aprender a incorporarlos a la propia personalidad y no limitar esos roles al ciberespacio.
- f. Reconocimiento y poder: Este es un elemento que se deriva de los juegos MUD, en los que se crea un personaje que va aumentando su poder a medida que consigue puntos, pudiendo llegar al liderato de otros jugadores subordinados.

Greenfield (1999b) encuentra varios sentimientos que experimentan los usuarios dependientes de Internet y que pueden llevar a la adicción:

- Los adictos informan de una intensa intimidad cuando está conectados
- Existe un sentimiento de desinhibición
- Muchos adictos informan también de una pérdida de ataduras
- Sentimientos de que el tiempo se detiene o que pasa muy rápido
- Sentirse fuera de control cuando se está conectado

Puesto que hemos analizado las características de Internet que pueden llevar a la adicción, cabe preguntarse qué es lo que hace que algunas personas se conviertan en adictos y otros no. Hasta ahora parece haber quedado claro que Internet en la mayoría de los casos lo que hace es cubrir un déficit en la personalidad del adicto. Ya que Internet es eminentemente un instrumento de comunicación interpersonal, es en este ámbito donde el mundo virtual puede convertirse en un sustituto de la vida real para las personas con déficits en habilidades sociales, timidez o algún tipo de complejo.

Del mismo modo que un adicto a la heroína lo es a la sustancia y no a la jeringuilla, es lógico pensar que en este caso lo importante es el contenido, la necesidad que cubre en una persona. Según Echeburúa y

cols. (1998) la red permite cubrir dos tipos de necesidades básicas: la estimulación solitaria (búsqueda de información, imágenes, sonido, juegos, etc.) y la búsqueda de interacción social.

Hay ciertas características de personalidad o estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones. La vulnerabilidad psicológica hacia la adicción a Internet se expresa en los siguientes factores de riesgo (Echeburúa, 1999):

- Déficits de personalidad: introversión acusada, baja autoestima y nivel alto de búsqueda de sensaciones.
- Déficits en las relaciones interpersonales: timidez y fobia social.
- Déficits cognitivos: fantasía descontrolada, atención dispersa y tendencia a la distraibilidad.
- Alteraciones psicopatológicas: Adicciones químicas o psicológicas presentes o pasadas. Depresión.

Young y Rodgers (1998a) administraron el cuestionario 16 PF a un grupo de personas auto – seleccionadas, encontrando puntuaciones altas en términos de confianza en sí mismos, pensamiento abstracto, disconformidad con las convenciones sociales, reactividad emocional hacia los otros y preferencia por las actividades solitarias. Las personas dependientes de Internet suelen ser susceptibles, vigilantes y privadas. Esta tendencia hacia la introversión también fue encontrada por Petrie y Gunn (1998).

EVALUACIÓN DE LA ADICCIÓN A INTERNET

El principal obstáculo que encontraremos para detectar la existencia del problema es la negación (Young, 1999; Greenfield, 1999a; Echeburúa, 1999). El paciente tiende a negar o minimizar su dependencia de la red, amparándose muchas veces en su utilidad. Por ello, no es fácil que el trastorno se haga evidente en una exploración inicial.

Del mismo modo que en otras adicciones como el alcohol y drogas o la comida compulsiva, se ha propuesto que existen una serie de disparadores y señales que son las que lanzan la conducta de "atracción" o "borrachera" en el adicto a Internet y que deben ser evaluados:

- Aplicaciones: Lo normal es que el adicto use una aplicación específica que es la que actúa como disparador. En evaluador debe examinar sus pautas de uso en cada aplicación particular:

- ¿Qué aplicaciones usa en Internet?
- ¿Cuántas horas por semana dedica a cada aplicación?
- ¿Cómo clasificaría las aplicaciones de la más a la menos importante?
- ¿Qué le parece mejor de cada aplicación?

Si es difícil de saberlo se podría proporcionar un autorregistro para colocar al lado del ordenador para registrar su uso.

- Emociones: Los adictos experimentan sensaciones placenteras cuando están conectados en contraste a como se sienten cuando están desconectados. Se deben detectar los dos extremos:
 - ¿Cómo se siente cuando está desconectado? Después debe determinarse si las respuestas están en un continuo de sentimientos negativos (solo, insatisfecho, inhibido, angustiado, frustrado o preocupado).
 - ¿Cómo se siente cuando está usando Internet? Respuestas como excitado, feliz, desinhibido, atractivo, apoyado o deseado indican que Internet ha modificado el estado de ánimo del paciente.
- Pensamientos: El pensamiento catastrófico provee de un mecanismo de escape psicológico para evitar los problemas reales o percibidos. Los adictos tiende más a menudo a anticipar los problemas.
- Sucesos vitales: Una persona que no esté satisfecha con algún área de su vida puede usar el Internet como medio para evitar los problemas u olvidar el dolor, pero cuando se encuentre fuera de la red se dará cuenta de que nada ha cambiado. Es necesario evaluar si el adicto está usando Internet como medio para evitar una situación infeliz como una enfermedad, insatisfacción marital o laboral, desempleo, etc.

Uno de los primeros síntomas que son notados se refieren a la gran cantidad de tiempo que se pasa en actividades relacionadas con Internet. En la evaluación debe determinarse si el incremento del uso de Internet es algo normal por ser esta una herramienta nueva que causa una inicial fascinación, o por el contrario se ha convertido en una adicción. En esto es importante el tiempo que hace que se inició el problema.

Las diversas modalidades en que puede presentarse la adicción a Internet deben ser también objeto de análisis. Las diferentes clasificaciones que se han propuesto se basan en dos características: la aplicación que se utiliza y el tipo de contenidos al que se accede. Veremos más adelante que esto no clarifica mucho las cosas, ya que algunas de estas modalidades se solapan entre sí y en otras no queda claro cual es el objeto de la adicción.

Young y cols. (1999) y Greenfield (1999b) distinguen cuatro modalidades de adicción a Internet. Si bien Young y cols. (1999) añaden a esta clasificación una quinta modalidad relacionada con uso obsesivo del ordenador para juegos (Doom, Myst, solitarios, etc), no la tendremos en cuenta por considerar que en ese caso Internet no está presente. La clasificación se exponen en la siguiente tabla:

	MODALIDAD	APLICACIÓN	CONTENIDOS
1	Adicción cibersexual	Páginas web para adultos	Pornográficos o sexuales.
2	Adicción a las ciber - relaciones	Grupos de discusión, e - mail, chats, etc.	Comunicación interactiva con otros usuarios.
3	Compulsiones de la red	Páginas web, en la mayoría de los casos comerciales.	Juegos de azar, comercio electrónico, subastas.
4	Buscadores de información y "vagabundos electrónicos"	Robots de búsqueda, FTP, TELNET.	Simplemente navegar por la red sin una meta específica y buscar información sobre un tema de interés.

Como ya hemos dicho, posiblemente esta no es una clasificación que ayude a la evaluación de la adicción a Internet. Sería fácil encontrar gente que utilizasen los chat para lograr satisfacción sexual, o ludópatas que usen Internet para implicarse en juegos de azar, el límite de las modalidades entre sí y con otros trastornos no está claramente definido.

En al mayoría de estas modalidades lo que existe es un trastorno psicológico o carencia que se expresa a través de Internet. Con el

avance de la investigación se debe hacer evidente que la mayoría de las veces la adicción a Internet no es sino un trastorno secundario a otros como la fobia social, depresión, adicción al sexo o las diversas parafilias. Si en la evaluación se detecta alguno de estos trastornos el terapeuta debe decidir cual es el trastorno que merece una atención prioritaria.

A este respecto, Griffiths (1998) señala que Internet puede fácilmente ser el objetivo de comportamientos obsesivo/compulsivos, reforzado por la gran cantidad de recursos que se pueden encontrar en la red para alimentar otras adicciones o compulsiones.

El consumidor de sexo online

Las cifras dicen que cerca de un 15% de los usuarios de Internet (9,6 millones) se conecta a alguno de los 10 sitios más populares de sexo en la red y que cerca de un 5% de los usuarios cambia su sexo una vez que está en línea.

Para psicólogos como la doctora Deb Levine, autora del libro "The Joy of Cybersex", la posibilidad de explorar nuevas formas alternativas al sexo tradicional serviría para terminar con ideas equivocadas del sexo y para conocer el punto de vista de los otros respecto de un tema que se considera tabú. Sin embargo, el sexo virtual o cibersexo, también puede derivar en conductas enfermas. Tal es el caso de la denominada "adicción al sexo virtual", que lleva a las personas a conectarse a la red con el claro propósito de tener sexo con otros ciudadanos del ciberespacio.

Esta dependencia, según los expertos del Centro Para la Adicción On-Line, tendría sus orígenes en una baja autoestima, una imagen corporal distorsionada o una disfunción sexual sin tratamiento que lleva a los cibernautas, primeramente, a observar pornografía en la red y, luego, a involucrarse en actos de cibersexo.

Motivación.

Al Cooper, científico del Centro de la Sexualidad y Servicio Marital de San José en California (EE UU), explica esta afición al cibersexo por el sentimiento de seguridad que provee el entorno virtual, que motiva a los cibernautas a experimentar cosas distintas. Cooper identifica tres características del contacto virtual que lo transforman en el entorno ideal para desarrollar patologías como la "adicción al cibersexo":

Anonimato: otorga la sensación de control sobre el contenido, tono y naturaleza de la experiencia sexual online. Así, cada cual puede expresar libremente sus fantasías en una especie de "laboratorio privado", sin el miedo de ser reprendido. En tanto, la cultura del ciberespacio acepta este tipo de demostraciones. Ahondaremos más es si es verdadero o no más adelante.

Disponibilidad: se estima que son cerca de 200 los sitios pornográficos diarios que se suman a los 70.000 sitios de sexo ya existentes en la red. Tal cantidad de información y su disponibilidad inmediata para el usuario son un vehículo excelente para caer en patrones de la búsqueda compulsiva de sexo en la red.

Escapismo: si bien, en la mayoría de los casos, se busca el sexo en Internet como una vía de estimulación, el adicto al cibersexo transforma sus contactos eróticos a través de la red en una forma de liberar tensión. El escapismo permite, además, adoptar una nueva personalidad online.

Con todo, el santo grial de la pornografía siempre ha sido una máquina capaz de proporcionar experiencias virtuales tan auténticas que no se puedan distinguir del sexo, más que por el hecho de que no son totalmente decepcionantes. Aunque han aparecido prototipos en las películas, la realidad se ha mantenido dolorosamente escurridiza. En su obra de 1991 "Virtual reality", Howard Rheingold dedicó un capítulo completo al teleconsolador, que es el nombre -no muy afortunado- que utiliza para los dispositivos que permiten a la gente tener relaciones sexuales sin estar en el mismo código postal. Rheingold se imagina un "traje diáfano, algo parecido a una media corporal, pero con esa sensación de ceñido que da un condón" y tener una experiencia de realidad virtual por Internet. Rheingold no aporta muchas ideas útiles en forma de información o especificaciones técnicas. Y en los nueve años transcurridos desde que publicó sus fantasías personales, se han dado muy pocos proyectos.

Vivid, que es el mayor productor del mundo de artículos de entretenimiento para adultos, prometió presentar un traje interactivo en septiembre del año pasado, pero se le ha pasado la fecha límite. Claro que contaba con un traje negro de neopreno de 37 millones de pesetas, con 36 electrodos clavados en el pecho, en la entrepierna y en otros lugares especiales, pero no tenía un aspecto muy apetitoso. Vivid dice que está esperando la aprobación del Gobierno de EE.UU. (parece que les preocupan las posibles interacciones con los marcapasos), pero la verdadera razón por la cual demora el traje sexual es que Vivid es una

empresa orgullosa, y no va a seguir anunciando una tecnología que, como mínimo, está a años luz de hacerse realidad.

Y en lo que respecta al sexo auténtico, no hay ningún dispositivo tecnológico que pueda llegar a sustituir a una persona viva. Porque incluso aunque una máquina diera una sensación auténtica y tuviera un aspecto auténtico, jamás podría llegar a reproducir la verdadera emoción del sexo: el saber que otro ser humano se está entregando libremente a ti, y que, al menos durante unos minutos, no estás solo.

Chats, una nueva forma de evadirse.

Mucha gente no entiende que hay de atractivo en ponerse delante de un ordenador y empezar a hablar con personas que no conoces de sentimientos y sexo. Pero seguro que todos hemos vivido esa sensación que se produce cuando en el grupo de amigos se empieza a hablar de sexo, esa especie de morbo suele aumentar cuando no conocemos al otro compañero/a de conversación. A continuación exponemos unos breves puntos que nos ayuden a comprender un poco mejor el por qué del éxito de los chats:

Chatear es tener una conversación, una cibercharla, libre de las identidades sexuales y personales históricas. La seducción es el mecanismo más frecuente de las conversaciones.

Multilocalización

Simula un mundo real en transformación. La velocidad y el cambio como valores. Transformación de las estructuras amorosas de las parejas reales y las vidas emocionales en general.

Se incorpora al otro o la otra a través de la imaginación, cuanto más mensajes se envían, más se quieren recibir, la interactividad se convierte en sexo (retroalimentación).

Algunas perversiones del mundo virtual.

Los habituales de los chats estarán acostumbrados a la virginal y tímida mujer que se transforma en una vampiresa viciosa frente a un teclado, calzando guantes de cuero y fustigando con látigo a sus víctimas electrónicamente esposadas. O frente al enganche perpetuo de algunos hombres a las agencias de contactos en Internet, sobre cuyas fotos babea, extasiado ante exuberantes rubias cargadas de silicona hasta las

depiladísimas cejas. Incluso provoca algo de aprensión la alegre inconsciencia con que muchos se lanzan a tumba abierta en los brazos cibernáuticos de un desconocido, dispuesta a vivir intensamente un romance por correo electrónico.

Pero si bien estas conversaciones virtuales tienen sus problemas, la adicción se produce porque -lamentablemente- en demasiadas ocasiones parece más interesante que una conversación de barra de bar. El aferrarse al ordenador suele llegar por el cansancio de todo lo demás, personas que afirman que "estoy hasta los rulos de que las películas sean malos anuncios publicitarios, de la trivialización de los conocimientos, de las relaciones-videoclip y, en general, de la hoguera de vanidades que es la vida real". Para muchos de los cibernautas fuera de la pantalla, el resto del universo parece forzado a la felicidad, incluso contra su voluntad. Todos plastificados y relucientes como clones de un pecho de Pamela Anderson en una playa de Malibú.

No importa como seas.

A través de la comunicación electrónica, nos liberamos de las ataduras físicas, porque conceptos como edad, raza, sexo, talla o nacionalidad pierden todo significado. Somos una corriente de palabras lúcidas, inteligentes, agudas como puñalitos. Nuestras observaciones son brillantes. Nuestra sensatez resplandece como un faro en la oscuridad de la noche que guía a otros cibernautas hacia cada uno y el discurso que sale por las pantallas parece que es como el canto de una sirena, irresistible en el caos de la Red.

Contrariamente a lo que sucede en la vida real, los demás nos conceden la oportunidad de expresarnos, sin anteponer prejuicios, y demostrar que se tiene sentido del humor, sensibilidad, belleza interior. Somos un pequeño conjunto de bytes irremplazable, único y esencial en el ciberespacio. Nos transformamos en una muchachita con 16 tiernas primaveras, luciendo la piel dorada de una mulata caribeña y dotada con piernas infinitas. Inventamos un pasado exótico y glamuroso en el que se cumplan todos los sueños. Y un futuro resplandeciente.

Ante estas perspectivas e incluso considerando el platonismo forzoso de este mundo virtual, que al excluir la carne del intercambio comunicativo, nos presentan inacabados ante los demás, y hace que nos decidamos a encerrarnos con el portátil en casa y dejar el mundo real para los masoquistas.

En conclusión podemos decir, que como existen miles de revistas de

pornografía y hay gente que las compra y otras que las aborrecen, hay gran cantidad de páginas y chats de sexo y quien quiere las consultas y quien no, no entra.

¿Qué hay que evitar?, la pornografía con niños, el abuso de personas y que por ganar dinero con el sexo no se respeten los derechos de muchas personas que por necesidad se dejan explotar sexualmente para poder vivir. Con eso es con lo que hay que acabar. Por que lo malo son los hechos, las palabras no suelen matar, ni hacer daño, sobre todo porque las revistas o las páginas las mira quien quiere y en una conversación de sexo con tus amigos o en la red entras si tu quieres.

¿¿Anonimato??

Existen programas que se distribuyen gratuitamente en internet que permite que un usuario que haga una búsqueda de todos los usuarios del foro de platica y que pueda determinar la localización geográfica mediante el IP (Internet Provider) proveedor de internet, si has mentido en los datos que te pide, es mas difícil que te ubiquen pero de todos modos el IP ayuda a que te puedan localizar, solamente si tienes un numero de IP falso seria completamente irrastreable.

Usar el programa back orifice o el Netbus, es suficiente para rastrear tu numero personal de IP y de tu computadora (cualquier computadora lo tiene) y con esto tener acceso a tu computadora como si la estuviera usando Ud. mismo.

Si Ud. tiene información personal en su computadora es suficiente con que haya mandado una carta con su teléfono y/o dirección para que tengan sus datos. Ahora me estoy refiriendo a usuario con cierto grado de conocimientos.

La mayor parte de usuarios que tienen ciber sexo, tienen trabajo y son relativamente normales, tienen familia y tienen vida social activa fuera de sus CP's y estarían mortificados si piensan que alguien mas quiere buscarlos y preferirían mantenerse anónimos, disfrutando de lecciones privadas con otros a los que les gusta el ciber sexo y que tienen también fantasías en el medio perfecto de satisfacer sus necesidades y deseos sin ser identificados. Pero existen aquellos que quieren más.

Aquellos que tienden a enamorarse de la persona equivocada y descubren que los esta acechando no podrán hacer mucho, imagínense su correo electrónico saturado o llamadas todo el día y la noche, y legalmente hablando no se puede hacer mucho con esto, no pueden

decirle a la policía me inundó mi correo electrónico de basura, me borro mi disco duro porque no hará nada.

Existe una tendencia por internet de dar demasiada información a los extraños, ¿por qué? No lo se aun. No se necesita dar información a la gente con la que puedes tener ciber sexo, ni donde vives, ni como te llamas, la gente que lo practica debería ser mas cuidadosa, es verdad que existen programas que pueden ayudar a proteger tus datos pero no son completamente confiables.

Finalmente no acaban ahí los peligros del ciber sexo y a continuación ahondare mas en el tema.

Otro de los peligros de los hot chats y ciber sexo es el de encontrar que tu pareja te engaña y si parece de risa, no lo es, un hombre: John Goydan de Bridgewater peleó el divorcio porque su esposa lo engañaba a través de la red, teniendo un Affair virtual por medio de una computadora, Goyland presento a la corte en Enero 23 de 1996 docenas de correos electrónicos intercambiando placer virtual, el identifico al hombre como "The Weasel" (la comadreja) y con estas pidió la custodia de sus niños de 7 y 3 años. Y este fue solo el principio muchísimas mujeres de todos los países se quejan de que sus maridos no las atienden como antes de tener una computadora en casa, y no solo las mujeres también los hombres, se ha encontrado con que el internet ha sido la causa de muchos divorcios.

Conclusiones

El ciber sexo constituye un tema a profundizar dentro de un campo muy amplio de la psicología. Para quien suele estar conectado muchas horas al día o aquellos adictos al chat, pueden dar constancia de la distorsión que en la mente sufre nuestra realidad mediata.

Para nadie es un secreto el efecto que sobre la mente tienen los mensajes publicitarios que con spots de algunos segundos nos bombardea la TV. Transformándonos en consumidores compulsivos, activos o pasivos. Sobreponiéndose el subconsciente a la racionalidad

De tal modo que cuando se visita un lugar de sexo en la red uno es bombardeado por ventanas pop ups, llamadas así porque es muy difícil dejar de hacer que sigan saliendo. Somos bombardeados literalmente

hasta que acaban de salir y el usuario se enrola en una de ellas o acaba apagando la computadora para evitar el bombardeo.

Existen lamentables ejemplos que ya cunden en México sobre la ciberadicción, las manifestaciones enfermizas del "ciber sexo" y el crecimiento geométrico del negocio de la pornografía en la red, son apenas un pálido reflejo de lo que puede llegarse a conformar como una "ciber persona" en el mundo de la revolución de la información.

Es por ello importante que los psicólogos sociales, psicólogos y sociólogos pongamos nuestras mentes a trabajar en investigar el problema de esta a sociedad de personas que cada vez son menos elite y mas un problema común, cuyas edades van de los 8 a los 30 años de ciber sexo adictos.

Bibliografía.

1.-Consultada en Junio del 2001

Tendencias de la Utilización de Internet y de Comercio Electrónico en México, durante el segundo semestre del 2000.

i-Consultant, 9 de Marzo, 2001.

<http://www.honmex.com/publicaciones/2001/09032001.html>

Consultada en Marzo del 2001

<http://enete.gui.uva.es/~explorer/Revistas/Edupage>

Consultada en Marzo del 2001

<http://www.apa.org/journals/fam/fam123354.html>

Consultada en Marzo del 2001

<http://www.interlog.com/~jeaton/>

Consultada en Marzo del 2001

<http://www.socialpsychology.org/psych.htm>

Consultada en Marzo del 2001

<http://www.socialpsychology.org/expts.htm>

Consultada en Junio del 2001

Interconnected - *New paradigms of the Internet connected world* by David Matthews Domain Chief

<http://lnk2.com>

Consultada en Junio del 2001

February 2, 1996 HUSBAND SEEKS DIVORCE OVER ON-LINE AFFAIR

<http://www.wildxangel.com/netadultery.htm>

Consultada en Junio del 2001

INTERNET ADULTERY IN REAL LIFE

<http://www.wildxangel.com/netadultery1.htm>

Consultada en Junio del 2001

Que es cyber

<http://www.terra.com/informatica/que-es/cyber.cfm>

Consultada en Junio del 2001

¿Que es?

<http://www.mex.quik.com/terminos.htm>

Consultada en Junio del 2001

¿Mami que es cibersexo?

<http://www.mundolatino.org/textos/mamique.htm>

Consultada en Noviembre del 2001

Publicado en el periódico [EL NORTE](#) versión internet.

<http://www.sysop.com.mx/lecturasparacompartir/sexualidad/cibersexo.html>

Consultada en Noviembre del 2001

Revista Mujer Actual

<http://www.mujeractual.com/ocio/internet/cibersexo2.html>

Consultada en Noviembre del 2001

"Cibersexo" exagerado es enfermedad

<http://diarioti.com/noticias/1999/may99/15191915.htm>

La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Freenets.

<http://www.naya.org.ar/articulos/cibercultura.htm>