



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD AZCAPOTZALCO  
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
POSGRADO EN SOCIOLOGÍA

Escapando al Estigma y Desplegando la Expresión Sexual  
Mediada Computacionalmente. El caso de la Práctica  
Sexual Virtual *Online* de la Comunidad LGBTTTIQ en  
México.

Abraham Martin Ledezma Vargas

Tesis. Idónea Comunicación de Resultados (ICR)  
Para optar por el grado de Maestro en Sociología  
Línea de Investigación: Sociedad y Nuevas Tecnologías

Miembros del Comité:

Dr. Antonio Arellano Hernández

*Asesor de tesis.*

Dra. Amalia Isabel Izquierdo Campos  
Dra. Yolanda Castañeda Zavala  
Dr. Jorge Mercado Mondragón  
Dra. Karina Ochoa Muñoz

México, CDMX, Mayo, 2016.

## Índice

|  |    |
|--|----|
| Índice de figuras.....   | 05 |
| Introducción.....  | 06 |
| CAPÍTULO 1 LA SEXUALIDAD COMO DISPOSITIVO.....   | 13 |
| 1.1 Pautas y elementos para comprender a la sexualidad como dispositivo.....                   | 13 |
| 1.2 Breve historia de la sexualidad como dispositivo.....                                      | 17 |
| 1.2.1. 5 etapas del dispositivo sexual: Primer etapa. El sexo como el arte del bien vivir..... | 20 |
| Segunda etapa: Sexo conyugal y la confesión cristiana.....                                     | 21 |
| Tercera etapa: La racionalización estatal del sexo.....  | 22 |
| Cuarta etapa: La invención del sexo y las patologías sexuales.....                             | 24 |
| Quinta etapa: Sexualidad plástica.....   | 28 |
| 1.3 La constitución de identidades sexuales.....   | 30 |
| Conclusión.....  | 33 |
| CAPÍTULO 2 LA RED INTERNET Y EL DISPOSITIVO VIRTUAL.....                                       | 36 |
| 2.1 Internet en cifras.....  | 37 |
| 2.2 Quienes y para que se utiliza Internet en México.....                                      | 40 |
| 2.3 Breve historia del Internet y algunos de sus soportes materiales.....                      | 41 |
| 2.3.1 <i>La invención de la multimedia</i> .....   | 47 |
| 2.4 Internet en la vida cotidiana.....   | 50 |
| 2.5 Particularidades de la virtualidad como una forma de realidad.....                         | 53 |
| 2.5.1 Realidad, espacio virtual y tiempo.....  | 56 |
| 2.5.2 Virtualidad.....   | 58 |
| 2.5.3 Realidad.....  | 59 |
| 2.6 ¿“Desaparición del cuerpo”?, Identidad y comunidades virtuales.....                        | 60 |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.6.1 Identidad virtual.....   | 65        |
| 2.7 Variantes de la identidad en las cadenas rituales de interacción virtual <i>online</i> .....   | 68        |
| 2.8 Repensando lo tecnológico y lo corpóreo.....   | 72        |
| Conclusión.....  | 75        |
| <b>CAPÍTULO 3 DISPOSITIVO INTEGRADO DE SEXUALIDAD VIRTUAL</b> .....  | <b>77</b> |
| <b>(EL DISPOSITIVO. CIBERSEXUAL)</b>   |           |
| 3.1 Que significa ser parte de la comunidad DS en México.....  | 78        |
| 3.1.2 Un breve panorama de la homosexualidad en México.....  | 82        |
| 3.2 Intolerancia a la diversidad sexual y crímenes contra la comunidad DS.....   | 84        |
| 3.3 Grupos de Diversidad Sexual en México en lucha contra la estigmatización y la represión.....   | 86        |
| 3.4 Algunas pautas para comprender a la cibersexualidad como dispositivo.....  | 92        |
| 3.5 Características generales, elementos y actores relevantes que interactúan dentro del dispositivo cibersexual: de la práctica y expresión sexual a la comunicación sexual mediada computacionalmente..... | 97        |
| 3.5.1 Actores principales en contra de la expresión homosexual <i>offline</i> y <i>online</i> .....  | 100       |
| 3.6 Tipos de práctica y expresión sexual por parte de la comunidad DS.....   | 108       |
| 3.6.1 Relaciones de interacción afectiva y encuentros fugaces.....   | 114       |
| 3.6.1.1 Emociones y sentimientos emanados de la interacción sexual <i>online</i> .....   | 119       |
| 3.6.2 Sexo multimedia.....   | 120       |
| 3.6.2.1 Sexo textual.....  | 120       |
| 3.6.2.2 Audio, Imagen y Video.....   | 122       |
| 3.6.3 Sobre la información sexual disponible en red, la pornografía y el autoerotismo.....   | 126       |
| 3.6.3.1 Pornografía y autoerotismo.....  | 129       |
| 3.6.4 Práctica cibersexual dentro y fuera de los espacios <i>online</i> .....  | 133       |
| 3.7 Sobre el cuerpo desnudo y la identidad sexual.....   | 139       |
| 3.7.1 La construcción telemática de la identidad sexual.....   | 141       |

|   |     |
|---|-----|
| 3.7.2 Comunidades DS <i>online</i> y Ciberactivismo.....  | 144 |
| 3.8 Sobrepasando el estigma a través de la mediación virtual de los dispositivos de comunicación electrónica..... | 147 |
| 3.9 Cibersexo desde el anonimato.....   | 151 |
| 3.10 Confianza Riesgo y Seguridad.....  | 156 |
| 3.10.1 Adicción y Riesgo de contagio de ETS.....  | 157 |
| 3.11 Gestión del riesgo en el dispositivo cibersexual.....  | 159 |
| 3.12 Seguridad virtual.....   | 163 |
| 3.13 Libertad de expresión y práctica cibersexual.....  | 169 |
| 3.14 ¿Disminución del discurso negativo de las prácticas homoeróticas a partir del uso de las TICS?.....          | 171 |
| Conclusiones.....   | 176 |
| Bibliografía.....   | 182 |
| Anexo Metodológico.....   | 189 |
| Elementos considerados para la realización de la entrevista y algunos hallazgos.....                              | 189 |
| Fichas personales de los Informantes.....   | 192 |

## Índice de figuras

|  |     |
|--|-----|
| Esquema 1: De la múltiple pertenencia de la identidad.....   | 65  |
| Esquema 2: Red general del dispositivo cibersexual.....  | 96  |
| Imagen 1: Homosexualidad como enfermedad.....  | 104 |
| Imagen 2: Reacciones diversas al artículo “Homosexualidad como enfermedad”.....  | 105 |
| Imagen 3: Todas las mujeres son bisexuales.....  | 106 |
| Imagen 4. Emoticonos sexuales para WhatsApp y otras aplicaciones.....  | 112 |
| Imagen 5. Emoticonos de expresión DS para WhatsApp y otras aplicaciones.....   | 112 |
| Imagen 6: LatinChat. Interacción solo texto, sala gay.....   | 116 |
| Imagen 7: LatinChat. Interacción solo texto, sala lesbianas.....   | 117 |
| Imagen 8: Información en Facebook sobre los matrimonios entre personas del mismo sexo.....                                 | 126 |
| Imagen 9: Opinión y re-envió de nota informativa por un usuario DS.....  | 128 |
| Imagen 10: Captura: Negociación socio-técnica de un encuentro sexual <i>off-line</i> a través de <i>GuySpy</i> .....       | 135 |
| Imagen 11: Mosaico de App Gindr.....   | 136 |
| Imagen 12: Mosaico de App Brenda.....  | 136 |
| Imagen 13: Captura ejemplo y parte final de una negociación en <i>Hornet</i> para el encuentro sexual <i>offline</i> ..... | 137 |
| Imagen 14: Algunas marcas que mostraron su apoyo a la comunidad DS a través de la web.....                                 | 145 |
| Imagen 15: Imagen de perfil con la bandera LGBT.....   | 146 |

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los individuos se han visto rodeados por transformaciones e innovaciones estructurales en los campos de la informática y más generalmente de la comunicación. Estos cambios han permitido vincular a grupos de actores, en particular en nuevas formas de interacción, y también se ha logrado modificar la forma en la que se relacionan los unos con los otros. Se han transformado algunas formas de expresividad y de acción, política, cultural, social y particularmente sexual:

Recientemente ha comenzado a desplegarse un nuevo orden cultural caracterizado por los cambios significativos en la naturaleza de la vida social. Este orden cultural denominado “cibercultura” está sustentado en los progresos recientes de las tecnologías de la computación, la informática y las bioingenierías. [...] La informática nos pone frente a cuestiones de orden ético, legal, de seguridad nacional, de competencia tecnológica internacional y de distribución del trabajo científico (Arellano, 1999: 05).

Las redes sociales y otros espacios virtuales a través de Internet han ido demostrando, aún no en su totalidad, algunos de sus alcances en cuanto que permite realizar prácticas y expresiones individuales y grupales. Internet ha abierto un gran espacio para diversas formas y tipos de expresión política, cultural, social y sexual para la mayoría de los sectores sociales que pueden recurrir a éstas. Más específicamente, la entrada de la multimedia y la innovación constante de los artefactos de comunicación electrónicos con los cuales podemos acceder a la realidad virtual, son quienes han promovido la imaginación y la creatividad en general que se ha cristalizado en ideas, prácticas y expresiones, que antes se encontraban únicamente restringidas en lo presencial, “cara a cara,” y las ha transformado en fotos, imágenes, sonidos, videos, datos, etc.

De igual forma, las interacciones en los espacios virtuales han comenzado a tener efecto en los espacios físicos “reales.” Han surgido nuevas y novedosas formas de participación, acción y práctica político cultural y sexual por parte de quienes utilizan este medio para tal efecto. Es por ello que es de mi interés realizar un análisis sobre las características y/o elementos que son parte de la red de comunicación virtual “Internet” que permite tales expresiones, pero particularmente me interesan más aquellas que posibilitan las prácticas de constitución de la identidad sexual *online*.

Uno de los grupos sociales que más utiliza y frecuenta estos medios para promover su identidad, reivindicar sus derechos e interactuar con otros que comparten la misma ideología o patrones de conducta similares, son aquellos que forman parte de los grupos de diversidad sexual (comunidad LGBTTTIQ<sup>1</sup>), hombres y mujeres quienes han ido adoptando y adaptando este nuevo medio de comunicación para expresarse e interactuar lejos de las agresiones de otros. Las TICs han comenzado a ser utilizadas por estos grupos e individuos para evadir las miradas represoras, conservadoras y censoras o de otra índole que pudieran afectar e incluso inhibir su expresión.

Al respecto de esto, algunas preguntas a considerar surgen en el siguiente sentido: ¿Cómo explicar la masificación de la práctica y expresión sexual virtual a través de Internet por parte de la comunidad LGBTTIQ? y ¿Cuál es la especificidad de los actores de Diversidad Sexual (DS) para que sean ellos quienes utilicen este medio para tales efectos (evadir la posible represión y discriminación de su persona e integrarse a otros quienes comparten sus mismas condiciones de vida y promover la aceptación de su identidad sexual)?

En primer lugar se puede observar que a lo largo de la historia, múltiples discursos y categorizaciones han sido atribuidos a la identidad DS por parte de diversas instituciones como el Estado, la familia, la ciencia (la medicina, psicología, pedagogía) entre otras. Estas categorías han ocasionado y puesto de manifiesto una forma de discriminación tal, que han encauzado a los grupos y comunidades DS a generar estrategias y técnicas para poder interactuar y realizar sus prácticas y expresiones distintivas de su sexualidad en el secretismo, u ocultas de los mecanismos del dispositivo sexual que han marcado la denigración y el trato discriminatorio hacia estos sectores DS.

Podemos entender que existe la generación de un estigma que se encuentra fuertemente atado a las expresiones y prácticas de los individuos DS, éste se encuentra cargado de múltiples discursos, creencias, percepciones y normas que han sido significadas y resignificadas por los grupos no DS ya sea para erradicar a estos grupos o para controlarlos. Sin embargo, estos mismos discursos y percepciones han logrado ser disminuidos, resignificados o evadidos por la

---

<sup>1</sup> (Lésbico, Gay, Bisexual, Transexual, Transgénero, Travestí, Intersexual y Queer).

comunidad LGBTTTIQ o sus simpatizantes a través del uso socio-técnico de las tecnologías de comunicación como el teléfono, el minitel e Internet mismo, por lo que resulta relevante encausar una investigación que nos permita responder sobre ¿Cómo se logra disminuir o evadir los discursos que estigmatizan a la comunidad DS a través de la práctica sexual en Internet?

Son varios y heterogéneos los elementos que influyen en la participación y uso de los dispositivos electrónicos de comunicación a través de Internet por parte de la comunidad DS para disminuir o evitar su discriminación, para promover su identidad, para realizar prácticas correspondientes a su preferencia u orientación sexual y para contactarse con otros que comparten su misma identidad. Dichos elementos materiales e inmateriales cuentan con características particulares que hacen percibir a Internet como un medio libre para la práctica sexual y para las expresiones culturales, sociales y políticas de esta comunidad.

Los espacios virtuales son un medio que es considerado libre de ataduras o controles estrictos de otras instituciones o grupos sociales, que no comparten la existencia o la interacción de los mismos. Los actores que pertenecen a esta comunidad se han apropiado de un nuevo espacio, uno que es virtual y mediado por la interconexión de los gadgets y artefactos de comunicación electrónica a través de Internet, que así como una banqueta, una calle, un bar, una avenida, una colonia (la Zona Rosa en la Ciudad de México por ejemplo), ha sido resignificado y valorizado como punto de encuentro y de acción político, cultural y sexual que es defendible e impulsado por esta comunidad LGBTTTIQ o DS.

“¿Cómo no podríamos no estudiar los nuevos medios, si queremos entender la sociedad?” (Siles: 2008).

El uso de Internet debe interpretarse como parte de un proceso que vincula redes políticas, sociales, culturales, tecnológicas y económicas de mayor amplitud, que se han convertido en un lugar donde se marcan y visibilizan profundas diferencias de géneros, etnicidad, clase, cultura, etc. Internet a través de la virtualidad (*online*) se ha convertido en una arena de confrontación en la cual los actores DS desde la individualidad o a través de grupos *online* logran hacer frente al estigma que los discrimina. Por ello considero importante entonces indagar en: ¿Qué implicaciones sociales y empíricas tiene la práctica y expresión sexual en Internet para la comunidad DS?, ¿Cómo se constituye, refuerza y modifica la identidad DS a través de las



prácticas sexuales mediadas por los dispositivos (artefactos) de comunicación electrónica con acceso a Internet? y finalmente ¿Cómo se desarrolla el sentimiento de seguridad y libertad a través de Internet?

Para ello es útil e interesante realizar un análisis que englobe todas las cuestiones previamente mencionadas, haciendo hincapié en la relación existente entre el individuo e Internet en la conformación, constitución y transformación de su identidad sexual DS. A su vez, considero que también debemos contemplar del dispositivo cibersexual; sus soportes materiales tecnológicos, técnicas, luchas políticas, de poder, los conocimientos y aprendizajes adquiridos, los logros obtenidos, las emergencias y necesidades que cubren, entre otras implicaciones, puesto que todo ello es lo que atraviesa y enmarca las formas y los tipos de acciones estratégicas que han sido empleadas a través de Internet por la comunidad DS en México. Prácticas y acciones sexuales *online* que eluden de forma parcial o total, la vigilancia y el posible castigo que conlleva realizar alguna actividad característica de estos grupos e individuos en lugares donde la discriminación hacia este sector es imperante.

En el presente trabajo me he dado a la tarea por analizar las razones y motivos tecnológicos y sociales por los cuales es posible desplegar la expresión y práctica sexual virtual por parte de los grupos DS. Es de mi interés responder ¿Por qué a través de la virtualidad *online* es posible evitar ciertas represiones y desplegar de modo más amplio la práctica y expresión sexual masificada por parte de los grupos de diversidad sexual?, y para dar cuenta de ello me doy a la tarea por explicar algunos de los motivos, algunas de las formas y algunos de los elementos socio-técnicos que intervienen en la práctica sexual en conjunto a través de Internet.

En el primer capítulo titulado *la sexualidad como dispositivo* (Foucaultiano) considero relevante realizar un breve recorrido historiográfico de lo que Foucault entiende por dispositivo sexual en su obra inconclusa *historia de la sexualidad*, éste dispositivo será el que configure y constituya un tipo de orden, político, económico, cultural y social el cual a través de los mecanismos productores de discursos de la verdad respecto del sexo, hace pública y administrable la interacción corporal, afectiva y sexual entre los individuos. Este dispositivo es el que constituirá los inicios de los procesos y los mecanismos, a través de la materialidad

artefactual que lo soporta, de constitución identitaria, que han estigmatizado históricamente a la comunidad DS.

Se puede apreciar que la historia de la sexualidad más que un relato de represión y liberación de las diversas prácticas sexuales, es una narrativa de la máquina (tecnológica) productora de verdades y discursos (en tanto discursos y prácticas) sobre el sexo que cada vez ha hecho más visible y publica la práctica y expresión sexual de la sociedad. Este apartado irá finalmente haciendo énfasis en que tanto la identidad, la práctica y expresión sexual lejos de ser constituidas por un orden natural que ha esperado a ser develado o liberado, es un orden constituido por estrategias socio-técnicas de los distintos actores involucrados quienes han administrado que actividades son permitidas y cuáles no, y a través de la conceptualización del dispositivo foucaultiano se dará cuenta a partir de que procesos, tiempos, mecanismos, instituciones y actores se ha llevado a cabo este orden sexual hasta nuestros días.

Para el segundo capítulo se revisa el surgimiento histórico de algunos de los elementos materiales (físicos y no físicos) que ahora soportan algunas de las formas y estilos de vida de la sociedad contemporánea mediada por el dispositivo de comunicación virtual *online* a través de las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TICs). Se señala que, este tipo de tecnologías ha dado origen a transformaciones y nuevas formas de interacción social, cultural, política y sexual entre los usuarios de la red de Internet, pero también a través de éstas, se han impulsado transformaciones, cambios y nuevas formas de innovación, producción y desarrollo tecnológico.

Posteriormente se analizan algunas de las particularidades y elementos heterogéneos sociales y tecnológicos que intervienen en la construcción de realidades virtuales en el ciberespacio, así como también, se revisa la forma en la que se constriñe y modela parte de la identidad individual que traspasa las fronteras de la realidad virtual *online*. Del mismo modo, a partir de esta constitución socio-técnica de la identidad se muestra también como se configura, constituye e interactúa el individuo con las comunidades y grupos virtuales en algunas redes sociales *online*.

Cerca de concluir este capítulo, se propone un cambio de percepción sobre el pensamiento clásico que se ha tenido sobre la co-presencia física *in situ* “cara a cara” corporal, como elemento fundamental y necesario para que los rituales de interacción de cualquier tipo se puedan llevar cabo generando emociones y sentimientos que producen solidaridad y sentimiento de pertenencia con los otros. También se propone que en vez de ver al cuerpo ausente (como muchos han señalado) en las prácticas e interacciones *online*, se le deberá observar como un complemento útil, que no desaparece, y que está íntimamente integrado y no aislado de las prácticas e interacciones *online*, de tal forma que, resulta relevante señalar que este capítulo es una narrativa que podrá situar al lector en el contexto tecnológico al que me refiero en el tercer y último capítulo de este trabajo.

Finalmente, en el tercer y último capítulo se refleja la hibridación tanto del dispositivo sexual como del dispositivo virtual *online*, dando así emergencia a un nuevo orden administrativo en red de práctica y expresión sexual que ha caído en manos no solo de los empoderadores de la máquina sexual previa (la región cristiana, el Estado y la familia, la ciencia médica, psiquiátrica y algunas ciencias sociales como la psicología, la pedagogía y la sociología), sino también de los grupos que antes eran estigmatizados como los conformados por individuos DS y en general también por otras comunidades e individuos no DS, quienes a través de los conocimientos sobre el funcionamiento de las TICs han desarrollado estrategias socio-técnicas para evadir, confrontar y en ocasiones hasta erradicar, algunos de los atributos que han estigmatizado su identidad. De la misma forma se revisan algunas de las confrontaciones que se han llevado a cabo a través de la mediación de las TICS sobre lo que es y significa ser parte o identificarse con las comunidades y grupos DS.

En este último capítulo, se revisan algunos de los tipos de práctica cibersexual que han surgido a través del uso masificado de las TICS, así como también, las formas en las que a partir de la anonimidad, el sentimiento de confianza, de seguridad y la sensación de libertad que emana de la arquitectura de las prácticas cibersexuales, se pueden ir disminuyendo las prácticas represoras y discriminatorias que el estigma DS acarrea a sus portadores. También se discute sobre algunas de las bondades así como algunos de los riesgos y los peligros que corren los usuarios DS al realizar este tipo de prácticas virtuales *online*. Este análisis en conjunto otorga cierta apertura

para poder concebir al dispositivo cibersexual como a una nueva etapa complementaria del dispositivo histórico sexual, que ha reordenado y reconfigurado todos sus soportes y elementos heterogéneos para que otras diversidades sexuales puedan emerger, expresarse y desarrollar su prácticas y expresiones constitutivas. A su vez, este capítulo logra mostrar que estos grupos e individuos tienen ahora también la capacidad administrativa y de innovación en el desarrollo de los soportes materiales y protésicos que los ayudan a “salir del closet”<sup>2</sup> o de la clandestinidad.

Además, este trabajo pretende constituir una de las bases incentivas para que otros proyectos relacionados con los procesos de inclusión social mediados por las TICS y con la práctica sexual *online*, que cada vez es mucho más practicada e integrada a la cotidianeidad, emerjan y potencialicen la importancia de los análisis y estudios sobre las interacciones afectivas *online*, que son de pertinencia no únicamente para las ciencias sociales o áreas de la ingeniería y la tecnología, sino también para las áreas de la salud, el medio ambiente, entre otras. Cada vez va siendo más indispensable que los estudiantes, docentes e investigadores integremos el componente tecnológico informático a nuestros respectivos objetos de estudio, si es que queremos dar cuenta de cualquier realidad social contemporánea.

---

<sup>2</sup> Frase empleada por los mismos individuos DS que hace referencia a aceptar y hacer pública su sexualidad, salir del anonimato y dejar de aparentar ser heterosexual.

## CAPÍTULO I

### LA SEXUALIDAD COMO DISPOSITIVO

Como menciona Foucault, hay que trazar y seguir la cronología de las técnicas, de los procedimientos, las invenciones, de las mutaciones instrumentales y las permanencias, hay que seguir el calendario de su utilización, el tiempo de su difusión y de los defectos inducidos en los mecanismos de regulación, creados, cuestionados, y reconstituidos. Es importante observar y analizar los momentos de apertura histórica discursiva respecto el orden sexual, para hilar los componentes transformados, evolucionados, cambiados o erradicados, y junto con ello la conformación de las relaciones entre estos componentes o elementos y la constitución del dispositivo de la sexualidad.

Este capítulo no pretende ser exhaustivo en cuanto a una descripción histórica e historiográfica de la sexualidad, puesto que esta es realmente basta y que en absoluto no sería suficiente si se le abordara en este trabajo, ni tampoco debe verse como resumen de la sexualidad como dispositivo (puesto que esto ya lo ha realizado el mismo Foucault). Este capítulo debe verse, como un esfuerzo por poner en relieve el modelo explicativo que se utilizará en este trabajo, y en el cual, al mismo tiempo se pretende mostrar algunos otros elementos teóricos y metodológicos que serán empleados para el análisis de lo que posteriormente denominaré como dispositivo cibersexual. El objetivo de este capítulo es mostrar esos elementos heterogéneos que han ido conformando al dispositivo de la sexualidad a través de la historia, algunos de sus cambios, y algunos de los efectos que ha tenido en la sociedad, enfatizando más adelante en la comunidad DS.

#### **1.1 Pautas y elementos para comprender a la sexualidad como dispositivo**

El concepto foucaultiano de dispositivo ha sido citado, interpretado, reinterpretado y modificado por cada cual que ve en esta herramienta hermenéutica un apoyo útil para sus respectivas investigaciones, lo que denota la importancia y la utilidad de este concepto. El dispositivo puede ser entendido en términos de Deleuze (1990) como un conjunto multilineal que está compuesto de líneas de diferente naturaleza, y estas líneas del dispositivo ni abarcan y ni rodean los

sistemas, cada uno de los cuales por sí mismos son homogéneos, parte del entorno o contexto histórico queda hilado a este conjunto multilineal.

Se puede decir que un dispositivo contiene tanto objetos visibles como invisibles, integra enunciaciones formulables, fuerzas en ejercicios, sujetos, instituciones, como tal, conjunta lo material y lo inmaterial en una misma red de elementos.

En una entrevista realizada a Foucault, nos explica de forma más clara lo que entiende por dispositivo, definiendo a éste como a “un conjunto resueltamente heterogéneo integrado de discursos, instituciones, arreglos arquitectónicos, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas, brevemente dicho: de lo dicho así como de lo no dicho, he aquí los elementos del dispositivo” (Arellano, 2007: 10). El dispositivo es una red que se teje entre esos elementos heterogéneos, y que en parte lo que interesa, además de los elementos que lo componen, son las relaciones o las uniones entre estos elementos, los procesos, mecanismos, estrategias socio-técnicas, líneas de poder, saber<sup>3</sup> y subjetivación<sup>4</sup> que de la relación emana.

Foucault entiende al dispositivo como a un tipo de formación (una red) que ha tenido por función, responder a una urgencia o a un fin, entonces, “el dispositivo tiene una función estratégica dominante. [...] un tema tratado en la noción de dispositivo es que se refiere a una manera en la que se organizan los colectivos, la representación simbólica y los instrumentos materiales” (Arellano, 2007: 10). Se puede entender también, que el dispositivo que compone a un artefacto u evento científico, es la forma de construir cierto orden entre los múltiples elementos y crea la posibilidad de observar cómo funcionan, de qué están compuestas, y hasta cómo se administran algunas de esas realidades sociales, en este sentido la noción de dispositivo que se aborda en este trabajo es en su contenido epistemológico.

---

<sup>3</sup> Para Foucault (2004) el saber es el conjunto de elementos (objetos, tipos de formulación, conceptos y elecciones teóricas) que se forman a partir de una única y misma positividad, en el campo de la formación discursiva.

<sup>4</sup> “Foucault habla de los modos de subjetivación como modos de objetivación del sujeto, es decir, modos en que el sujeto aparece como objeto de una determinada relación de conocimiento y de poder [...] Para expresarlo de otro modo, se trata de una historia de los juegos de verdad en los cuales el sujeto, en cuanto sujeto, puede convertirse en objeto de conocimiento.” (Castro, 2004: 517-516).

El concepto de dispositivo nos permite superar cierta dualidad existente del yo con las cosas que nos rodean, y la dualidad entre las cosas y las no cosas, entre las cosas y las cosas etcétera, de manera que plantear, que “nosotros vivimos en medio de un mundo de cosas (como si nosotros no fuéramos ya cosas), y mencionar nuestra relación de estas (como si fueran lo otro)” (Pinch, 2008: 78) queda atrás. Con ello se pueden analizar las relaciones entre los sujetos y las instituciones que lo constituyen, las relaciones entre instituciones, entre discursos e instituciones o individuos, y por decir de alguna manera, se pueden analizar a los diversos elementos del dispositivo a un mismo nivel<sup>5</sup>. Ambos elementos humanos como no humanos son capaces de generar agencia, sin embargo, no significa que en ciertos momentos históricos particulares algunos elementos y relaciones no resalten más que otros.

Los actores (en este caso los elementos de los que se ha comenzado a hablar) se fortalecen en la medida que “ganan credibilidad como portavoces de categorías de personas estratégicamente importantes, organizaciones, objetos y procesos” (Bruun & Hukkinen, 2008: 155). Lo relevante en parte, es mostrar las relaciones que en sí mismas pueden producir y constituir mecanismos o procesos de comunicación, de control, de coerción, de construcción, modificación o refuerzo de identidades a través de estrategias polimorfas de poder. El dispositivo supone como tal una sistematicidad pero que es múltiple y heterogénea, es una red que no se encuentra clausurada o cerrada sino que se encuentra abierta a la integración de “n” cantidad de componentes. Foucault entiende a la sexualidad como a un dispositivo generador de discursos sobre la verdad del sexo a partir de ciertos mecanismos, como la dietética, la confesión religiosa y otros métodos médicos científicos, religiosos y estatales.

Lo que a Foucault le interesa es el *saber-poder*, es decir, la capacidad de hacer, de administración, regulación y acotamiento sobre la sexualidad (ó sea a la formación del dispositivo necesario para la vida social que sujeta al individuo) y conocer las formas en las que a través de los discursos, el poder llega hasta las conductas más tenues, y que hoy en día consideramos más individuales e íntimas, y que éste es el que se infiltra y permite controlar el placer cotidiano a través de la construcción de técnicas polimorfas de poder.

---

<sup>5</sup> En el caso de la noción de la Teoría del Actor Red (TAR), uno de los puntos críticos es considerar que no existen diferencias entre las formas de agencia humana y no-humana, en este punto, la agencia es la que se ocupa de conectar las cosas.

En todo caso Foucault busca las instancias y limitaciones de la producción discursiva que es atravesada por el poder, del *saber-poder*. El discurso y el sexo son conectados a través del dispositivo complejo de la sexualidad con sus respectivos efectos. Algunos autores, como Anthony Giddens (2008) y Jeffrey Weeks (1998), quienes siguen esta explicación foucaultiana sobre la sexualidad, están de acuerdo en que hablar de la sexualidad como dispositivo, es hablar de la construcción de un artefacto tecnológico<sup>6</sup> para producir discursos sobre el sexo a través de ciertas técnicas, que por sí mismas componen mecanismos administrables de la práctica y expresión sexual.

Nos dice Foucault que desde hace casi ciento cincuenta años<sup>7</sup>, está montado un dispositivo complejo para producir sobre el sexo discursos verdaderos; “un dispositivo que atraviesa ampliamente la historia puesto que conecta la vieja orden de confesar con los métodos de la escucha clínica. Y fue a través de ese dispositivo como, a modo de verdad del sexo y sus placeres, pudo aparecer algo como la “sexualidad” [...], La sexualidad es el correlato de esa práctica discursiva lentamente desarrollada que es la *scientia sexualis*” (Foucault, 2011(a): 51).

Es a través del dispositivo sexual como Foucault propone que en lugar de ver a la historia de la sexualidad como una historia de represión de las acciones en relación con la práctica sexual y la censura, debemos de observarla más como a una continua búsqueda y desarrollo constante de discursos de verdad sobre el sexo, un interés por descifrar la verdad respecto la interacción corporal, y que más que una historia de prohibiciones y liberalizaciones de ciertas prácticas sexuales, que hasta cierto punto también es considerable tener en cuenta la hipótesis histórico represiva de la sexualidad, es una búsqueda continua de saberes y la producción continua de mecanismos que regulen o desregulen el sexo. Como tal, este dispositivo es un artefacto que en bastantes momentos históricos sirvió (y continua sirviendo) como aparato de control de la práctica sexual pero también de la liberación y transformación de antiguas prácticas y saberes.

---

<sup>6</sup> “Los términos “técnica” y “tecnología” agregan a la idea de práctica los conceptos de estrategia y táctica. En efecto, estudiar las prácticas como técnicas o tecnología consiste en situarlas en un campo que se define por la relación entre medios (tácticas) y fines (estrategia).” (Castro, 2004: 524).

<sup>7</sup> Teniendo en cuenta que la primera publicación del primero de sus tres libros en francés sobre *la historia de la sexualidad* fue en 1976, estaríamos hablando alrededor de casi 90 años.



## 1.2 Breve historia de la sexualidad como dispositivo

La perspectiva foucaultiana, como se mencionó previamente, hace frente a la hipótesis represiva que explica las formas y los procesos en las que eran controladas y reprimidas por ciertos actores<sup>8</sup> históricos, las prácticas y expresiones corporales, y que la evolución de la historia sexual es un flujo continuo hacia la liberación y aceptación de las heterogeneidades sexuales frente a la opresión sexual. Sin embargo, considero que esta hipótesis no debe ser descartada del todo, y también como menciona en algún momento Foucault, no se trata de hacer a un lado o eliminar la hipótesis represiva, sino de diseñar otra forma analítica diferente que explique a la sexualidad como experiencia históricamente singular, puesto que en lo que respecta a la hipótesis represiva existen eventos históricamente particulares donde se ejerció notablemente la represión de algunas conductas sexuales, y diversas investigaciones dan parte de ello (Wilhelm, 1971), utilizando esta hipótesis<sup>9</sup> como fundamento.

Foucault habla de la sexualidad como dispositivo, que incluye técnicas, estrategias, estructuras, instituciones, objetos y formas de regir la conducta estableciendo un orden social a través de los discursos de la verdad sobre el sexo, por tal, se puede entender a la creación de la sexualidad como la invención de un desarrollo u artefacto tecnológico que rige las pautas de conducta sexual de la sociedad en sí, no obstante a través de la noción del dispositivo de la TAR (teoría del actor red), puede recordarse y tenerse en mente que el mundo no es únicamente social, ni tampoco meramente tecnológico, de ahí la importancia de tejer y hacer cada vez menos visible las diferencias que de entre los elementos heterogéneos pueda emanar (aunque estos elementos por sí mismos puedan presentarse como homogéneos y constituyan por sí mismos otras redes). Considero que debemos ver al dispositivo en conjunto como a una especie de tejido sin costuras, donde cualquier elemento de ese dispositivo puede ejercer agencia y constituir a partir de las

---

<sup>8</sup> “Un actor en este sentido puede ser definido a través de la noción de la TAR como “cualquier elemento que reorganiza el espacio alrededor suyo, hace que otros elementos dependan de él y traduce su voluntad en un lenguaje propio”. CF Callon y Latour, 1981: 286. En: (Bruun & Hukkinen, 2008: 154). La utilidad de la noción de actor nos ayuda a visualizar también a ese elemento (pensemos momentáneamente en un individuo) en ocasiones sujeto a un tipo de orden o dispositivo, pero también en otras ocasiones se mueve a través de diversos dispositivos u órdenes sociales, teniendo no solo una, sino diversas identidades dependiendo de con qué actores se esté relacionando más en ese momento. El concepto de actor nos muestra la posibilidad de que dicho elemento pueda ser traducido o que traduzca a otros elementos o componentes de los diversos dispositivos y que ese actor tenga por sí mismo la posibilidad racional de decidir en qué momentos actúa de una u otra forma.

<sup>9</sup> Véase un ejemplo al respecto de la historia de la sexualidad a partir de la hipótesis represiva en: *Sexualidad: ¿libertad o represión?* de Wilhelm Reich (1971).

repeticiones, pautas de conducta perdurables y estabilizaciones momentáneas de significación del dispositivo sexual.

Se pueden trazar diversas historias de la sexualidad desde las diferentes disciplinas que la han estudiado como por ejemplo: la biología, la psicología, la medicina (a través de la psiquiatría), entre otras, sin embargo, estas como algunas de las principales que han estudiado históricamente los aspectos sexuales, se han encontrado en ciertos momentos sesgadas al dar una explicación única y fundamentada en sólo un aspecto productor de lo que es considerado como lo sexual, dejando de lado cuestiones referentes a la existencia misma de las diversas prácticas sexuales que no necesariamente tienen que ver con lo reproductivo, o la necesidad de liberación de la libido<sup>10</sup>.

Por ejemplo, la perspectiva biológica, aborda la cuestión corporal, la cuestión anatómica y fisiológica, donde la explicación de la conducta sexual se encuentra orientada únicamente a la preservación de la especie y a necesidades reproductivas, y si hablásemos únicamente de lo fisiológico, el sexo sería motivado por el placer genital, “pero la búsqueda del placer genital no explica muchos de los aspectos de lo que se identifica como sexo” (Collins, 2009: 299), tales como los besos, los abrazos, tomarse de las manos, las caricias en otras partes erógenas que no necesariamente son las zonas genitales etc. Dentro del terreno emocional se encuentra la psicología que se ocupa de los motivos por los cuales a través del consciente e inconsciente, el individuo modera la práctica sexual y procura la liberación de la libido como una cantidad dada por naturaleza que fluye a través de lo sexual. La psicología se enfocó durante algún tiempo, en parte y de forma similar a la psiquiatra, a estudiar las enfermedades tanto mentales como físicas que rodeaban la interacción corporal o expresión sexual de los individuos.

En sus orígenes, la psicología todavía poco estudiaba los aspectos afectivos y de placer del individuo, aunque por ejemplo, el que una mujer sintiera placer era considerado una perversión, inclusive una enfermedad, puesto que en un momento histórico, se llegó a considerar

---

<sup>10</sup>Freud ve el impulso sexual a través de la “plasticidad de la libido, como una especie de fluido capaz de extenderse por todas partes y de erotizar todo cuanto tocarse [...] Freud ve el impulso sexual como una cantidad dada por naturaleza: el papel principal de los procesos sociales sería su represión.” (Collins, 2009: 302).

a la mujer<sup>11</sup> como carente de placer sexual, lo que también devenía en las labores y el rol mismo del hombre y de la mujer en parte a causa de este tipo de concepciones, sin embargo, este análisis fue más producto de una práctica médica psiquiátrica y aún más atrás de un discurso cristiano en sus inicios, que un discurso psicológico. En resumen, se puede observar que históricamente han existido esfuerzos por hacer del sexo un elemento analizable que muestre, no solo científicamente sino institucionalmente, verdades respecto a la práctica y expresión sexual, empero “biólogos y psicólogos que han aceptado la doctrina de que la única función natural del sexo es la reproducción, simplemente han ignorado la existencia de la actividad sexual que no es reproductiva.” (Weeks, 1998: 24).<sup>12</sup>

No obstante algunas de las interpretaciones históricas respecto a la conducta sexual, no deben ser desdeñadas tan fácilmente, algunas de ellas pueden ser consideradas aun como complemento de marcos conceptuales más amplios que nos permiten explicar la práctica y expresión sexual. Algunos de los primeros científicos sociales lograron ver en la sexualidad un lugar privilegiado para especular sobre los orígenes de la sociedad humana, comenzaron a fluir distintas teorías, muchas de ellas contradictoras sobre los diversos desarrollos y sobre los diferentes esquemas de la vida sexual, lo que dio lugar a una especie de relativismo cultural sexual, donde la diversidad de los esquemas sexuales eran comprendidos dependiendo del sistema sexual contextual perteneciente a cada cultura. No se trata de suprimir o disminuir la importancia de estas argumentaciones, sino que se debe tener en cuenta que algunos tipos de análisis no logran explicar en su totalidad las causas de las formas de vida sexual.

La sexualidad tiene una historia o, de manera más realista, muchas historias, cada una de las cuales debe comprenderse en su singularidad y como parte de un esquema intrincado [...] debemos abandonar la idea de que podemos comprender fructíferamente la historia de la sexualidad como una dicotomía entre presión y desahogo, represión y liberación. (Weeks, 1998: 31).

---

<sup>11</sup> Tan solo durante la época Victoriana (Siglos XVIII y XIX), la frigidez, se entendió y en ocasiones aún se entiende, como a la falta de goce sexual en la mujer, siendo asimilado por ellas e influidas culturalmente para asumir con dolor y resignación. Todas las culpas del placer sexual, el desconocimiento de la anatomía femenina y sus procesos, a causa de pautas represoras, a través de la educación y la religión, impidieron que muchas mujeres conocieran a fondo su cuerpo y sus necesidades, a esto se agrega que muchas veces el sexo se practicaba como una embestida vaginal, lo que obligaba a las mujeres a fingir el orgasmo y no desear el acto sexual. Véase en: <http://www.sexualidadvital.com.ar/tag/siglo-xviii/> consultado el 24/03/15.

<sup>12</sup> A propósito de esto también se argumenta que “Las ideologías de la reproducción sexual no pueden razonablemente defender las nociones de sexo y de papel sexual como aspectos orgánicos de objetos naturales como organismos y familias” (Haraway, 1984: 17).

Empero, lo que sí podría ayudarnos a comprender un poco mejor parte la historia de la sexualidad y sus elementos en conjunto, son también las historias de sus confrontaciones discursivas, es decir, las historias de sus controversias y de los actores que se disputan la legitimidad de los discursos respecto de la verdad del sexo y quienes lo administran, además de la generación de mecanismos o de tecnologías que se institucionalizan y pueden llegar a moldear la conducta sexual de los individuos. A continuación comenzaré a esbozar algunas de las etapas por las que el dispositivo sexual ha ido desarrollando y funcionando hasta nuestra época.

#### 1.2.1. 5 etapas del dispositivo sexual: Primer etapa, el sexo como el arte del bien vivir

Según Foucault (2011a), se puede dividir o trazar la historia de la sexualidad en tres etapas, aunque él hace alusión solo a estas, se pueden rastrear desde una lectura diferente cuatro etapas en su trabajo titulado *historia sobre la sexualidad*, a la cual añadiré una quinta más. La primera, la del “sexo como el arte del bien vivir” se puede ubicar antes del siglo XVII y todavía a los inicios de este, etapa donde las prácticas no buscaban el secreto, se podía hablar de las interacciones o prácticas corporales entre los individuos sin duda o reserva.

En esos tiempos no predominaba aún la impaciencia del saber sobre el sexo por parte de la burguesía victoriana. En esta época (Previa al siglo XVII) existía una mayor libertad respecto de la pronunciación de los discursos sobre el sexo, sin embargo, al no ser este un tema que generara tanta preocupación, sí se lo compara con la búsqueda de los saberes sobre el sexo acelerados y emergentes del siglo XIX, no se consideraba tanto la diferenciación de lo lícito y de lo ilícito de la conducta sexual.<sup>13</sup> Sin embargo, no significa que no existieran algunas pautas de conducta ético-morales a seguir. Por ejemplo, en la antigua Grecia la homosexualidad como categoría no existía, pero se practicaba. Un hombre podía tener interacción sexual tanto con hombres como con mujeres y no se consideraba tanto como una conducta ilícita, siempre y cuando el hombre mantuviera su papel o características viriles, controlara sus pasiones y no se dejara llevar por sus deseos, puesto que el ser intemperante, es decir, “estar en un estado de no resistencia y en posición de debilidad y sumisión; es ser incapaz de virilidad respecto de sí

---

<sup>13</sup> “Gestos directos, discursos sin vergüenza, trasgresiones visibles, anatomías exhibidas y fácilmente entremezcladas, niños desvergonzados vagabundeando sin molestia ni escándalo entre las risas de los adultos: los cuerpos se pavoneaban.” (Foucault, 2011(a): 07).

mismo” (Foucault, 2011(b): 95), y esto constituía una trasgresión en ese entonces. El ser intemperante era característica particular atribuida a la femineidad, y que un hombre no fuera temperante constituía cierta trasgresión al arte del bien vivir, poco tenía que ver la práctica sexual entre hombres para transgredir el orden ético existente, era más bien una cuestión política que tenía que ver con los papeles a ejercer por mujeres, niños, esclavos y ciudadanos (Hombres), era mejor dicho, una cuestión de roles a cumplir, y de la misma forma, que una mujer fuera temperante, es decir, con características dominadoras y viriles, también se consideraba una trasgresión.

En aquellos tiempos surge la dietética como juicio y mecanismo por parte de la “medicina”, la dieta era una categoría por la cual podía pensarse a la conducta humana; caracterizada por la forma en que se maneja la existencia y se fijaba un conjunto de reglas para la conducta. La dieta como un arte del bien vivir servía más que como limitación o control de la conducta sexual, fungía como un régimen que problematizaba la salud del cuerpo, una manera de vivir. Una *ars erotica* era la que conformaba los discursos de verdad respecto el sexo, era una verdad extraída del placer mismo, tomado como práctica y reunido como experiencia, donde las variables a elegir se encuentran en relación con el cuidado del cuerpo. Pero este régimen no incluía únicamente a la práctica sexual, sino también al régimen alimenticio, entre otro tipo de prácticas no sexuales. Hoy en día nos preocupa más con quienes tenemos relaciones sexuales que la cuestión del exceso o abuso: la actividad y la pasividad que preocupaba a los antiguos griegos.

#### Segunda etapa: El sexo conyugal y la confesión cristiana

Esta etapa del dispositivo sexual, se rastrea ya adentrados en el siglo XVII, éste se volvió uno de los periodos de mayor represión propia de las sociedades burguesas. La familia conyugal confiscó el lugar donde se realizaba todo lo concerniente a la práctica y expresividad corporal sexual. El matrimonio, la pareja, la religión y el estado someten cualquier expresividad sexual y ésta es sujeta a la habitación de los cónyuges, según Foucault, de este orden, no nos hemos logrado liberar del todo. En este periodo podemos encontrarnos con nuevas formas de decencia y control, donde “el sexo ya no debe ser nombrado sin prudencia” (Foucault, 2011(a): 19).

Durante el siglo XVII fue desarrollado por la nueva pastoral y en general la religión cristiana un artefacto para hacer hablar al sexo, es decir, se construyó todo un dispositivo artefactual para expresar los saberes respecto el sexo, y a través de estos se logró producir discursos sobre sus verdades, se desarrolló un mecanismo que hacía contar a detalle todo lo que se refería a la práctica sexual y afectiva, este mecanismo, el de *la confesión* fue introyectado y es seguido por los individuos todavía hasta nuestros días. Las prácticas sexuales que hoy en día consideramos tan íntimas, comienzan a formar parte de lo público<sup>14</sup> en esta época, sin embargo, pregonaba una especie de secretismo hipócrita victoriano del cual tanto habla Foucault. Algunas prácticas e identidades sexuales comenzaban a ser resaltadas para su opresión y/o regulación, y desde este orden sexual comenzaron a generarse mecanismos de tortura y castigos tanto emocionales como físicos.

#### Tercera etapa, el sexo: La racionalización Estatal del sexo

Surge casi enseguida la tercer etapa ya para el siglo XVIII donde “comienza una incitación política, económica y técnica para hablar del sexo” (Foucault, 2011(a): 25), los motivos de esta incitación eran los de dar un orden a la vida de los individuos en términos de investigaciones cuantitativas causales, en este periodo comienza el surgimiento de una especie de racionalidad respecto el sexo que encuentra su fundamento en la ciencia y el conocimiento.

En el siglo XVIII el sexo se convirtió en un elemento que no sólo se podía juzgar, sino que también podía ser un administrado. El poder público comienza a exigir procedimientos de gestión, y “el sexo llega ser asunto de la policía” (Foucault, 2011(a): 25). El papel del Estado fue el de afianzar y aumentar el conocimiento (saberes) respecto el sexo para ocuparse enteramente de esos medios y ponerlos al servicio de lo público, lo que hace de la conducta sexual no sólo un objeto de análisis, sino también un blanco de intervención estatal, así mismo, en esta época nacen los análisis de las conductas sexuales y de sus determinaciones entre lo económico y lo biológico. Durante esta época aparecieron otros mecanismos de control del sexo por parte de exhortaciones morales, religiosas, médicas y fiscales logrando traducir el comportamiento sexual de las parejas en una conducta económica y política concertada. La traducción que el Estado, la medicina y

---

<sup>14</sup> “Esta técnica quizá habría quedado ligada al destino de la espiritualidad cristiana, o a la economía de los placeres individuales si no hubiese sido apoyada y reimpulsada por otros mecanismos.” (Foucault, 2011(a): 23).

otras disciplinas hacen de la práctica sexual se refiere a “las negociaciones, intrigas, cálculos, actos de persuasión y de violencia, gracias a los cuales un actor o fuerza adquiere autoridad o logra que tal autoridad le sea conferida para hablar o actuar en representación de otro actor o fuerza” (Callon y Latour, 1981: 279).

Sin embargo, también comienzan a vislumbrarse confrontaciones y controversias respecto a quien debería en realidad administrar la sexualidad, si el individuo o el Estado. ”Entre el Estado y el individuo, el sexo se ha convertido en una apuesta, y una apuesta pública, investida por toda una trama de discursos, saberes, análisis y conminaciones” (Foucault, 2011(a): 27), algunas partes del dispositivo en esta época no eran únicamente elementos procesuales o discursivos, sino que también a la par, surgió toda una arquitectura que se podía definir en estrategias de disciplina y de reajuste de los individuos, cárceles, tratamientos médicos, burlas, juicios etc. Pero también surgieron algunas formas de evadir las miradas y procesos discriminadores a través del conocimiento de cómo operaban estos mecanismos, y esto era también apoyando a su vez, por el surgimiento de otras estrategias para esconder las prácticas ilícitas o transgresoras en esa época. La percepción de cómo debía llevarse a cabo la práctica sexual difería entre los médicos, la religión y los individuos mismos o en grupos (pensando en los grupos que sostenían prácticas como las orgias, quienes defendían el onanismo o las prácticas swinger, u otras, pero realizadas en lo privado, que sostiene lo que Foucault (2011a) llama hipocresía victoriana, refiriéndose a que mientras en lo público existía una normatividad estricta, en lo privado se realizaban prácticas a escondidas que por demás podían ser atroces).

El siglo XVIII<sup>15</sup> implicó también un interés por el sexo de los niños y los adolescentes, alrededor de los cuales se formaron innumerables dispositivos institucionales y estrategias discursivas, por ejemplo, en torno al colegial y su sexo, nos dice Foucault que se erigió por parte de la institución pedagógica toda una literatura de preceptos, opiniones, observaciones, consejos médicos, casos clínicos, esquemas de reforma, planes para instituciones ideales que normaban la sexualidad de niños y jóvenes etc. Del siglo XVIII al XIX se suscitó a través de la medicina, una mediación técnico artefactual de las enfermedades, y posteriormente a través de la psiquiatría se

---

<sup>15</sup> Para este entonces ya podemos observar que es menos un discurso único sobre el sexo que “una multiplicidad de discursos producidos por toda una serie de artefactos que funcionan en instituciones diferentes.” (Foucault, 2011(a): 34).

empezó a indagar en el exceso de la práctica sexual y del onanismo, en la insatisfacción, en los fraudes de la procreación, la etiología de las enfermedades mentales pero ante todo, comenzó a categorizarse a este conjunto, junto con otras parafilias, patologías o prácticas y expresiones sexuales como perversiones sexuales. Algunas formas de conducta sexual con sus respectivas expresiones, comenzaban a estigmatizarse, a ser reprimidas y discriminadas entre ellas la práctica sexual entre personas del mismo sexo, hombre con hombre, mujer con mujer etcétera, aunque éste tipo de prácticas homoeróticas siempre han existido y algunas han sido estigmatizadas desde mucho antes a causa de diversos mecanismos, de lo cual se discutirá hasta el tercer capítulo.

En esta etapa, el sentido de la unión familiar se encontraba en la comunidad económica más que como la convivencia misma o como unión por afecto, el deber para la familia era asegurar la existencia y todavía mantener la sucesión de las generaciones futuras.

#### Cuarta etapa: La invención del sexo y las patologías sexuales

La cuarta etapa, y la que tal vez más interesa a Foucault, es la que se estableció entre el siglo XIX y XX, donde se multiplicaron los discursos sobre la sexualidad y sus diversidades emergentes, es decir, en esta época comenzaron a construirse y desarrollarse una amplia gama de heterogeneidades sexuales.

En esta etapa “los estados modernos y las organizaciones modernas, dependían del control meticuloso de las poblaciones en el espacio y en el tiempo [...] El control se desarrolló a partir de la generación de una anatomía política del cuerpo. Las tecnologías de la gestión del cuerpo pretendían regular, y también optimizar las capacidades del cuerpo. La anatomía política es a su vez un foco de un reino basado más ampliamente en el biopoder.” (Giddens, 2008: 30). No hay que olvidar a la religión (La pastoral cristiana) que hizo del sexo algo que debe ser confesado, y que las prácticas y expresiones sexuales fueran presentadas como un enigma inquietante, se había optado por la ocultación y el secretismo lo que en realidad suponía revelar al sexo más que su ocultamiento. Además, fue la ciencia médica quien tomó y utilizó también este mecanismo de la confesión ahora clínica (con sus respectivos cambios) para obtener saberes y producir discursos propios respecto el sexo, y generar mecanismos que sostengan el poder sobre la sexualidad.



En resumen a partir del siglo XVII y XVIII, a través de discursos y mecanismos que producían saberes respecto al sexo, se multiplicaron las condenas judiciales, y por más pequeñas que fueran las perversiones; “se anexo la irregularidad sexual a la enfermedad mental: se definió una norma de desarrollo de la sexualidad de la infancia hasta la vejez y se caracterizaron con cuidado todos los posibles desvíos: se organizaron controles pedagógicos y curas médicas: los moralistas pero también los médicos reunieron alrededor de las menores fantasías todo el enfático vocabulario de la abominación” (Foucault, 2011(a): 36-37). A finales del siglo XVIII la práctica sexual era regida por tres grandes regímenes, la pastoral cristiana, el derecho canónico y la ley civil.

La sexualidad como término aparece por primera vez a partir del siglo XIX, aunque la palabra ya existía en el lenguaje técnico de la biología y la zoología en 1800 (Giddens 2008), no fue sino hasta el final de éste siglo, que se le dio significado como a la cualidad de ser sexuado o tener sexo, la emergencia de la sexualidad aparece como fuente de preocupaciones que necesitaban solución. En este punto, la sexualidad para Foucault es “un constructo social, que opera en campos de poder, y no meramente un abanico de impulsos biológicos que o se liberan o no se liberan” (Giddens, 2008: 31), sin embargo, esta concepción denotaría la creencia de la sexualidad como un avance evolutivo continuo y lineal (de su desarrollo y hacia su liberación) la cual considero no es del todo así, puesto que se dejan de lado ciertos retrocesos o presiones por ciertos grupos de actores y de los mismos individuos en particular, que tuvieron (y tienen) el interés por frenar o disminuir el control de la sexualidad de cada persona, cabe añadir que, podemos encontramos también con momentos históricos donde ciertos grupos hicieron frente a estos mecanismos de generación de un orden sexual, para que sus prácticas y expresiones dejaran de ser consideradas como perversiones o enfermedades, como el caso de la identidad homosexual y el placer femenino.

Durante el siglo XIX los lazos matrimoniales que se encontraban arraigados a cuestiones de sobrevivencia e interés económico comienzan a desligarse de sus fundamentos y buscaban nuevas significaciones que se sustentaran, por ejemplo, en nociones como el amor romántico que caracterizaba principalmente a las parejas burguesas. Las dos grandes leyes, la de la alianza como dispositivo matrimonial económico, característica de la época victoriana hasta esta fecha, y la ley

del orden de los deseos anterior al dispositivo de la alianza, como tal, comenzaron a poliformarse, con lo que se construyó y desarrolló un nuevo dispositivo, que no necesariamente rompía con los antiguos ordenes o desechaba todos los mecanismos de los antiguos. Sin embargo, el siglo XIX también fue característico por limitar, desde la perspectiva de algunos científicos, inclusive de los individuos comunes, públicamente prácticas consideradas como trasgresiones al orden social.

En ese periodo<sup>16</sup> comenzó a surgir un reordenamiento de los discursos de la sexualidad y el poder, y comenzaron a surgir nuevas implantaciones de la multiplicidad de las perversiones. En esta misma época algunas prácticas son concebidas como ilícitas tales cuales como: la pederastia, el adulterio, la zoofilia y por supuesto también la homosexualidad, la bisexualidad, el travestismo etc. La diferencia radicó en que durante este periodo histórico, se les dio una realidad analítica visible permanente y se buscó su fundamento desde los sistemas analíticos psicológicos y médicos para explicar cada uno de ellos y seguir limitando todavía algunas de estas prácticas, o desarrollar “curas o vacunas” para esos “males.” “Las relaciones de poder con el sexo y el placer se ramifican, se multiplican, miden el cuerpo y penetran en las conductas” (Foucault, 2011(a): 48).

Todavía para este siglo las características del régimen victoriano se encontraban presentes y fijaban una línea entre lo lícito y lo ilícito, todo ello estaba centrado en las relaciones matrimoniales: el deber conyugal, la capacidad de hacerlo cumplir, las formas de observarlo, los tipos de caricias permitidas y las no permitidas, los momentos en los que se debía realizar, la frecuencia, la rareza, era esto lo que estaba saturado de prescripciones de la conducta, “se interroga a la sexualidad de los niños, a la de los locos y a la de los criminales: al placer de quienes no aman al otro sexo; a las ensoñaciones, las obsesiones, las pequeñas manías o las grandes furias” (Foucault, 2011(a): 39).

Se dibujó nítidamente una variedad del mundo de la perversión, y tanto la religión como la medicina se inmiscuyeron con fuerza en los placeres de la pareja, se inventó por parte de la religión los discursos anti-natura (de los cuales se hablará más adelante), se constituyeron patologías orgánicas, funcionales o mentales que delinearon las prácticas sexuales anormales,

---

<sup>16</sup> El crecimiento discursivo debe verse, más que algo continuo y lineal, “como a una dispersión de los focos emisores de los discursos, una diversificación de sus formas y el despliegue complejo de la red que los enlaza.” (Foucault, 2011(a): 34).

estas atribuciones constituyeron categorías que discriminaban al portador, al practicante de algún tipo de conducta perversa como al sodomita, al que cometía adulterio, prácticas homoeróticas (gays o lesbianas), sexo con animales, o con muertos etc. Se generaron diversas técnicas para tratar los distintos tipos de prácticas consideradas como perversiones, por ejemplo, los pedagogos y médicos en general en esta etapa comienzan a combatir el onanismo de los niños como una epidemia que debe ser extinguida, se instalaron dispositivos de vigilancia, trampas a través de la confesión clínica para saber si se practicaba o no, se sembraron sospechas y por ende miedos, como tal se constituyó un régimen médico-sexual y de donde surgió también el concepto de desviación (o desviado) sexual.

Antiguas prácticas y patologías que anteriormente eran consideradas herejías, no descansan aún en ningún régimen sexual, ni en el religioso o basado en la alianza matrimonial o en la época de la “hipocresía victoriana,” ni en el régimen médico-sexual. La mecánica de este régimen (de poder) persigue a esta diversidad no tanto para suprimirla, sino para clasificarla y construir formas de investigación y medicalización, donde las prácticas perversas y raras dependen de tecnologías de la salud y de lo patológico.

La familia del siglo XIX no era únicamente una célula monógamica y conyugal, sino también una red de placeres-poderes articulados con relaciones transformables. Algo que no he mencionado aún, es que la sexualidad en este tiempo difería entre las diversas clases sociales por ejemplo: la clase media y la clase trabajadora se veían obligadas a fingir que vivían correctamente bajo las normas imperantes en esos entonces, mientras que dentro de las clases altas se disfrutaba del “amor y del sexo libre,” lo cual denota las diferentes perspectivas que se tenía de lo lícito y lo ilícito, sin embargo estas concepciones fueron originadas por los discursos, religiosos, médicos, psicológicos, pedagógicos y en particular estatales quienes a la vista, usaban esos saberes y el poder a través de los discursos y mecanismos de producción discursiva y correctiva, para ordenar a ciertos sectores o grupos desde su intimidad hasta su célula familiar y la relación que se tenía con el Estado y la religión. Sin embargo, Foucault menciona que este orden y poder, mantenía cierta dualidad administrativa o de seguimiento, puesto que por un lado, el poder, vigila, acecha, espía, excava, palpa saca a la luz, y por el otro lado, el placer tendía a escapar de ese poder tratándolo de engañar y disfrazar. En síntesis a lo largo del siglo XIX:

El sexo parece inscribirse en dos registros de saber muy distintos: una biología de la reproducción que se desarrolló de modo continuo según una normatividad científica general, y una medicina del sexo que obedeció reglas muy distintas de formación (Foucault, 2011(a): 53).

En el curso del siglo XIX hubo [...] una generalización del dispositivo de sexualidad a partir de un foco hegemónico [...] con instrumentos diferentes, el cuerpo social entero fue dotado de “un cuerpo sexual.”” (Foucault, 2011(a): 121).

Posterior a estas cuatro etapas de las que habla Foucault, entramos por fin a una quinta etapa que parte del siglo XX y lo que va del XXI, empero no debemos olvidar todas las estrategias técnicas, regímenes, elementos, mecanismos y dispositivos de las que he hablado, que han particularizado el dispositivo de la sexualidad históricamente para poder continuar con este relato.

En la quinta etapa (a comienzos del siglo XX), a la que posteriormente llamaré sexualidad plástica (siguiendo la lógica de Giddens (2008)), comienzan a surgir movimientos políticos, culturales y sociales que se van en contra de los antiguos órdenes sexuales, y que intentan modificar y erradicar algunos de los mecanismos del dispositivo sexual que ha sido construido desde las bases victorianas y cristianas mucho antes del siglo XVI y desde las bases que datan de la Grecia antigua. Algunos de los grupos que comenzaban a surgir en contra de estos antiguos ordenes sexuales son los movimientos de liberación femenina, los movimientos anti esclavistas y los movimientos LGBT, no significa que anteriormente no existieran grupos que estuvieran en contra, o que se manifestaran a favor de la abolición de ciertas normas y formas de creencia respecto la práctica y la expresión sexual, sino más bien, argumento que a lo largo del siglo XX comenzaron a visibilizarse cada vez más estos movimientos, ya sea por la permisibilidad gubernamental o religiosa de las marchas y las protestas, o por las propuestas legislativas que comenzaban a hacer eco en las sociedades occidentales, además de los intentos por homogeneizar ciertas pautas de consumo y estilos de vida propios de occidente.

#### Quinta etapa: Sexualidad plástica

Partiendo de algunas propuestas de Giddens (2008) al respecto, llamo *sexualidad plástica* a la sexualidad que se ha hecho maleable, y abierta a diversas formas de práctica y expresión sexual, la sexualidad comienza a convertirse en una propiedad que puede poseer el individuo. En

términos de Giddens una *sexualidad plástica* es una sexualidad separada del parentesco, y de las exigencias de la reproducción, esta fue una de las condiciones previas de la revolución sexual. Se ha comenzado a concretizar y discutir sobre el placer sexual en occidente, no únicamente de los hombres, sino también de las mujeres, de los homosexuales, de las lesbianas, de los bisexuales y en general de las heterogeneidades sexuales emergentes.

Se puede hablar ahora de la vida sexual y personal, puesto que ahora cada individuo tiene la posibilidad de comenzar a construir su propio proyecto identitario, y es en este punto donde comienzan a surgir nuevas demandas y se crean nuevas ansiedades. No solo los roles de la mujer y el hombre dentro de la pareja se transforman, inclusive el ser o tener una pareja (desde la monogamia) se transforma, también existe una aceptación o tolerancia “pública” de otras identidades sexuales como la homosexualidad, la bisexualidad, el travestismo, la transexualidad, la intersexualidad, el lesbianismo etc, con lo cual cabría preguntar ¿Cómo surge esta transformación?, ¿Qué artefactos, mecanismos o situaciones motivaron esta “apertura” discursiva que permitió a las diversas heterogeneidades emerger públicamente?

Otra de las razones que permitió la transformación de las formas en las que se práctica, expresa, percibe y estudia a la sexualidad en nuestros días (además de lo analizado en páginas anteriores) se debe a la llegada y difusión de los métodos anticonceptivos, los métodos de interrupción del embarazo (legal o ilegalmente dependiendo de la zona político-geográfica), la creación de juguetes y otros elementos ajenos al cuerpo (pero que interactúan con éste) para la práctica sexual, manuales respecto las formas efectivas para sentir un orgasmo, para tener relaciones sanamente y demás. En este sentido, algunas de las prácticas sexuales que se consideraban riesgosas, “dejaban de serlo” con la entrada de artefactos y desarrollos tecnológicos para la práctica y expresión sexual como: el condón, el dispositivo intrauterino, la pastilla anticonceptiva, la diversificación de la pornografía, manuales y libros eróticos al alcance de todos e Internet mismo, entre otros.

“La entrada de los métodos anticonceptivos añade una mayor “seguridad” para que los individuos reproduzcan más frecuentemente practicas e interacciones diversas, reduciendo la probabilidad de algún problema físico, moral e incluso legal. Hoy la abstinencia sexual se vuelve

solo otro método anticonceptivo más, cuando anteriormente era el único” (Ledezma, 2013: 50) permitido, o el preferente obligado por excelencia. Han surgido nuevas formas de erotismo, y hemos comenzado a presenciar un arrebató sexual, inclusive en algunos casos también afectivo, por parte de las nuevas tecnologías reproductivas y para la práctica sexual, de la explotación del placer y del erotismo, a esto es a lo que Giddens (2008) denomina sexualidad plástica, a este arrebató que surge a partir de estrategias socio-técnicas en el uso de los nuevos artefactos tecnológicos para la práctica sexual y de donde también emanan múltiples y diversas innovaciones e invenciones para la expresión sexual de cada individuo.

Este concepto también nos refiere a que la sexualidad es atravesada por procesos de mercantilización. La pornografía y los artefactos que proporcionan placer comienzan a tener auge, puesto que en épocas regidas por la hipocresía victoriana se encontraba prohibida cualquier expresión o intento de comercialización referente al sexo, no quiere decir que éstos no existieran, pero era más difícil el acceso a alguno de estos artefactos sexuales.

“El cuerpo se convierte en un foco de poder administrativo, que debe estar seguro. Pero más que eso, se convierte en una carrera visible hacia la identidad del ego y se ve crecientemente integrado en las decisiones sobre el estilo de vida que hace un individuo.” (Giddens, 2008: 39).

Giddens (2008) argumenta que la cuestión de la identidad sexual y del yo, hoy es un proyecto reflexivo, sin embargo, no podemos olvidar que el individuo se encuentra sujeto y envuelto por la red de elementos conformada por uno o varios dispositivos sexuales, que marcan las formas, las pautas y técnicas de acción a través de sus discursos y mecanismos de desarrollo conductual, pero además, la interacción de los individuos con estos otros elementos heterogéneos también logra modificar esos mecanismos tecnológicos discursivos u arquitectónicos (materiales), a través de estrategias socio-técnicas de confrontación e imposición de deseos por liberar, hacer permisible y resolver problemas emergentes de ciertas prácticas en el orden socio-sexual.

### **1.3 La constitución de identidades sexuales**

Se puede decir que:

la sexualidad es la forma en que cada persona se construye, vive y expresa como ser sexual, las maneras en que pensamos, entendemos y expresamos el cuerpo humano, es una construcción histórica [...] de manera que los cambios estructurales influyen sobre las prácticas sexuales, reflejo de la estructura entre lo subjetivo y lo adquirido socialmente. La sexualidad reúne una variedad de posibilidades biológicas y mentales diferentes; no es un hecho dado sino producto de la negociación y lucha humana (Weeks, 1998: 56).

Es decir también que, la sexualidad es un atributo histórico de los sujetos, de su cultura y de la sociedad, de sus relaciones e interacciones pero también de sus representaciones, de sus instituciones, de sus mecanismos y su contexto material. La sexualidad es un campo de confrontación y lucha política entre los diversos actores que en ella se desenvuelven. Estas luchas que son y dan resultado a prácticas sociales que otorgan un significado a la actividad humana permitiendo la definición de su identidad básica, “es verdad que la gente y las organizaciones pueden traducir sus propias historias para establecer nuevas identidades. Sin embargo, estos intentos generalmente encuentran resistencia tanto en el actor en sí mismo como en el ambiente” (Bruun & Hukkinen, 2008: 157-158). No es posible asumir que los grupos, organizaciones sociales, instituciones y demás congregaciones tienen intereses coherentes y homogéneos.

La sexualidad forma parte del individuo y de los grupos, asociaciones y comunidades a los que pertenece, hoy en día no podemos hablar del sexo y de la sociedad por separado, lo que se conoce hoy en día como sexualidad, es un producto de múltiples influencias e intervenciones socio-técnicas.

“Hay sexualidades de clase, sexualidades específicas de género, hay sexualidades raciales y sexualidades de lucha y elección. La sexualidad [...] es un proceso continuo que [...] actúa sobre nosotros y del que somos actores, objetos del cambio y sujetos del cambio” (Weeks, 1998: 46).

La identidad se constituye en la intersección entre todos estos elementos, entre lo que el sujeto considera de sí reflexivamente y entre lo que los demás dicen de éste y la otredad, además, dentro de esta intersección intervienen también elementos institucionales, estructurales, económicos, culturales, políticos y sociales a través de los cuales los individuos se desenvuelven, y con los que tienen que lidiar a través de estrategias de confrontación, pero también con los cuales se identifican a mayor o menor medida. El sujeto se encuentra en relación directa con los mecanismos, procesos y fronteras del dispositivo en el que actúa, en este punto, hablar del dispositivo sexual es hablar de una forma metodológica que permite visibilizar y dar orden a

todos los elementos heterogéneos expuestos hasta el momento que intervienen para la conformación de la identidad, por ejemplo: la identidad de un conjunto de individuos que se congregan cotidianamente en una plaza para interactuar, ya sea platicando, abrazándose, besándose<sup>17</sup>, riendo, comiendo, gritando puede verse perturbada, amenazada o fortalecida por alguna reforma o política pública que restrinja que los individuos se congreguen o que se les prohíba realizar cierto tipo de prácticas públicamente.

La historia continua de la sexualidad es el correlato indispensable de la función fundadora del sujeto, la identidad se constituye a través de la historia del sujeto, y eso a es a lo que Foucault llama subjetivación, a la forma del sujeto que es el efecto de una constitución. Los modos de subjetivación son precisamente las prácticas de constitución del sujeto, el saber surgido de la experiencia y el saber producto de los procesos de aprendizaje formales (escuela, religión etc.), para que exista la subjetivación debe existir también la objetivación donde el yo pueda ser objeto de conocimiento y del saber para concebirse a sí mismo reflexivamente. “Frente a la tendencia a la homogeneización, que borra las diferencias, se requieren procesos de individuación, es decir, procesos en los que cada uno delimite sus fronteras identitarias que lo separan de otros, con lo que en ciertos aspectos hay equivalencia. Así mismo se requieren experiencias de subjetivación en las que la persona reivindica su ser sujeto frente a otros y exige ser reconocida como tal” (Yurén, *et al.*, 2006: 26-27), lo que comienza a generar un espacio de constitución de diversas identidades sexuales, mismas que quieren ser reconocidas con sus respectivos tipos de prácticas y expresión, tales identidades, analizadas en este trabajo, que a través de la subjetivación se desarrollan y piden su reconocimiento son las conformadas por la comunidad DS.

Durante el siglo XX los individuos se han ido constituyendo cada vez más a través de la definición de su sexo, la sexualidad se ha vuelto cada vez más importante para la definición del yo y de la normalidad. En el transcurso del siglo XX y XXI el poder que atraviesa a la sexualidad

---

<sup>17</sup> Un ejemplo más concreto fue cuando en 2009, el ayuntamiento de Guanajuato aprobó castigar con 36 horas de cárcel o multas de hasta de 30 salarios mínimos a quienes pidieran limosna, dijeran palabras altisonantes, vendieran en la calle, se manifestaran en las vía pública o se besaran. Lo anterior generó estupefacción y molestia en la población en general. Las parejas existentes ahora tenían que besarse en lugares privados, como si el besarse en público fuera una aberración o un mal que afecta a la comunidad guanajuatense, sin embargo, al poco tiempo, esa ley fue ignorada particularmente por las parejas jóvenes y fue posteriormente erradicada:

Véase en: <http://www.jornada.unam.mx /2009/01/16/index.php?section=estados&article=032n1est> Consultado el 27/03/15.



“ya no” aparece como una entidad controlada por un grupo específico, el Estado, la Iglesia o la clase dominante. “El poder no funciona mediante mecanismos únicos de control. Funciona mediante mecanismos complejos y traslapados, y con frecuencia contradictorios que producen la dominación y las oposiciones, las subordinación y las resistencias” (Weeks, 1998: 42).

## **Conclusión**

Finalmente, con lo anterior mencionado se puede decir que el sexo no es un elemento natural que espera a ser develado, sino que es mejor dicho un espacio de confrontación entre las diversas instituciones, que a través de la construcción y desarrollo de técnicas del saber (y polimorfos del poder), intentan implementar un control sobre el cuerpo, un ejemplo de ello no solo ha sido el dispositivo sexual, sino también otros dispositivos más pequeños dentro de éste, como el dispositivo de la confesión cristiana, la confesión clínica y la sexualidad de los infantes.

Para poder analizar los mecanismos de transformación de la práctica y expresión sexual y describir las asociaciones heterogéneas que conforman la red o el dispositivo sexual, se debe tener en cuenta que “las entidades de las que se compone, sean estas naturales o sociales, pueden en cualquier momento redefinir sus identidades y relaciones mutuas y traer nuevos elementos a la red” (Callon, 1998: 155-156). Se observó que con el advenimiento de la sexualidad plástica, se complejiza mucho más la red de elementos que constituyen las prácticas y las expresiones sexuales. La entrada de nuevos dispositivos para producir placer, como por ejemplo Internet (considerado también como actor), por sí mismo puede modificar tan solo a los elementos del dispositivo sexual y viceversa,

El papel de la iglesia, pero también el de la medicina psiquiátrica, la pedagogía y en general el Estado, construyeron en torno a las prácticas sexuales categorías sociales que constituían parte del orden social imperante. Hablar de los componentes del dispositivo sexual es por supuesto hablar sobre los actores involucrados quienes pueden acordar los criterios de funcionalidad particular de ese dispositivo y de sus mismos componentes en singular y en conjunto. El dispositivo sexual no siempre fue estático, es decir, el orden, y la red que se tejió entre todos sus componentes tuvo sus momentos de “estabilidad” administrativa y/o funcional,

pero estos fueron transformados y transmutados conforme nuevos aparatos socio-técnicos se desarrollaban para interactuar con el dispositivo de la sexualidad.

Los discursos médico-psiquiátricos, por ejemplo, sustentaron su legitimidad gracias al método científico y a la estrategia de la confesión clínica (como artefacto o dispositivo también), y es así como logró parte de su respaldo institucional gubernamental desde el siglo XVIII y XIX hasta la actualidad. Sin embargo, de unas cuantas décadas a la fecha, su legitimidad ha sido socavada por los nuevos artefactos tecnológicos (como leyes, nuevas concepciones sobre la práctica sexual, y nuevos gadgets de reproducción y práctica sexual) que continúan incrustándose cada vez más en este dispositivo.

Añadido a ello, también comienzan a surgir otras y nuevas traducciones<sup>18</sup> por parte de otros actores quienes también se han encontrado involucrados en la producción discursiva respecto la verdad del sexo como la comunidad DS, pero que anteriormente se expresaban de manera menos visible o con estrategias poco efectivas para poder transformar los mecanismos que originaban su represión identitaria, estos actualmente continúan cuestionando la validez de dichos discursos en algunos lugares, y a través de innovaciones en los mecanismos y estrategias vinculadas a la medicina y a la psicología (una especie de búsqueda por una segunda opinión médica) han logrado hacer frente a la categorización previa que los estigmatizaba y discriminaba.

Hoy en día, en algunos lugares, cada actor construye sus propias problemáticas en torno a su relación con la verdad sexual imperante (dispositivo), y éstos también construyen y abogan por sus propias formas de darles solución, en otras palabras, ha emergido una especie de alianza socio-técnica, que compromete a “la coalición de elementos heterogéneos implicados en el proceso de construcción de funcionamiento/no funcionamiento de una tecnología” (Thomas, 2012: 54), en este sentido la sexualidad entendida como esos elementos ordenados a partir del siglo XVIII y XIX no tienen cabida para actores emergentes como la comunidad DS, para los fines de las heterogeneidades sexuales de los siglos XX y XXI.

Finalmente, hablar de la sexualidad como desarrollo socio-histórico, como construcción tecnológico, cultural, político y social, es hablar de un desarrollo socio-técnico que vincula a

---

<sup>18</sup> Posteriormente se explica a qué se entiende por traducción desde la TAR.

instituciones como a la religión, la familia, el Estado, la ciencia médica; disciplinas como a la psiquiatría, la psicología, la sociología, la biología, la medicina antigua griega, entre otras áreas tecno-científicas e industriales. El dispositivo de la sexualidad vincula también a individuos y a grupos de individuos como a la comunidad DS, grupos de feministas, entre otros, de diversos estatus y clases sociales (clase burguesa, clase media, clase trabajadora etc.), vincula, legislaciones, procesos jurídicos, mecanismos de castigo, estrategias técnicas de obtención de saberes respecto el sexo como la confesión cristiana, la confesión médico clínica, en una misma red, que constituye un orden sexual de las interacciones corporales entre los individuos. Sin embargo, este dispositivo no es estable en su totalidad, y puede ser modificado, transformado, reconstruido, y suplantado por otro a partir de sus propios componentes y/o en conjunción con otros dispositivos como se verá más adelante con la red de Internet y el dispositivo cibersexual.

## CAPITULO 2

### LA RED DE INTERNET Y EL DISPOSITIVO VIRTUAL

“La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral” primera ley de Kranzberg (1985).

Mucho se ha dicho que a lo largo de los siglos XX y XXI comenzaron las revoluciones tecnológicas en los campos de la informática y la comunicación, mismos cambios que han logrado modificar la base material y cotidianeidad de la sociedad a ritmos sin precedentes, y en particular gran parte de ello ha sido gracias al desarrollo de la Internet. Sin embargo, ¿Qué tanto podemos seguirlas llamando “nuevas tecnologías” a pesar de que llevan varias décadas siendo utilizadas, reutilizadas y transformadas?. Sin pretensión de caer en un determinismo tecnológico o social, es cierto decir que se han reconfigurado, reconstituido y construido nuevas formas de relaciones entre lo social, el individuo y los gadgets de comunicación *online* a través de la virtualidad en Internet. Se ha modificado no únicamente la base material de la sociedad, sino también la inmaterial, es decir, no solo el espacio tiempo de las interacciones, ni únicamente la infraestructura tecnológica o institucional de nuestra sociedad, sino también se han modificado las percepciones, sentimientos, emociones, los símbolos y significados que acaecen con el aumento constate en el uso de los medios de comunicación que se conectan hoy en día a Internet.

El presente capítulo pretende mostrar en conjunto, las implicaciones y los elementos que interactúan entre sí para permitir la comunicación entre los usuarios, y el cómo funciona Internet a partir de sus soportes materiales físicos y no físicos. Se partirá de una breve narrativa historiográfica e histórica respecto el desarrollo tecnológico de la Internet en un intento por resaltar algunos de los elementos heterogéneos relevantes, que conformaran como tal el dispositivo cibersexual. De la misma forma, se intentará mostrar algunos de los ámbitos de la vida cotidiana que se han visto profundamente intervenidos por las “nuevas tecnologías de comunicación virtual,” de tal manera que se podrá visualizar el tejido existente entre sociedad y tecnología que operan de manera simultánea en red cumpliendo con ciertas necesidades comunicativas, tanto de la sociedad misma, como de la tecnología a través de estrategias, negociaciones e incluso imposiciones socio-técnicas y tecnológicas.

Al analizar la unión entre los diversos elementos heterogéneos que conforman a la Internet, se podrá también dar un preámbulo que concluirá en el tercer capítulo, sobre cómo a partir de ciertas estrategias de negociación, de aprendizaje y desarrollo técnico de las tecnologías informáticas entorno a Internet, se logran solventar ciertas exigencias como la oportunidad de expresarse libremente, ser uno mismo a través de la virtualidad, la relativa seguridad que Internet proporciona, y la posibilidad de incidir sin intermediarios en ciertas esferas de poder para exigir o participar en decisiones que competen a la sociedad y a ciertos grupos, como a los de diversidad sexual, hoy en día. De tal modo que el presente capítulo es un esfuerzo de contextualización, que forma y marca las pautas de los elementos que componen a la red del dispositivo virtual *online* y cibersexual que se analizan en el tercer capítulo de este trabajo.

## **2.1 Internet en cifras**

Previo a indagar en el orden estructural y de relaciones entre algunos de los muy diversos elementos que componen a Internet como dispositivo, considero importante destacar algunas cifras que permitirán percibir la magnitud con la que Internet se ha introyectado en la vida cotidiana de sus usuarios a nivel mundial y nacional. Según el informe global de Internet 2014 (el resumen ejecutivo) por *Internet society*,<sup>19</sup> se estimó que para 2015 la cantidad de usuarios de Internet llegaría sobrepasar los 3 mil millones, mientras que *eMarketer* estimó que para el 2018 casi la mitad de la población mundial tendría acceso a Internet por lo menos una vez al mes.

Si tenemos en cuenta que entre 2011 y 2012 la cantidad de usuarios era aproximadamente de unos 2 mil millones, fue realmente corto el tiempo en el que aumentó a más de mil millones de usuarios, esto debido en parte a transformaciones estructurales como el aumento de la banda ancha superando al *dial up* telefónico entre el 2004 y 2005, la entrada, el abaratamiento y el aumento de los teléfonos inteligentes (*Smartphones*), entre otros gadgets que incrementaron y extralimitaron el acceso a Internet casi en cualquier sitio.

---

<sup>19</sup> Organización global unida y dedicada a asegurar que Internet siga siendo abierta, y transparente.

Un ejemplo de que esta tecnología se encuentra cada vez más al alcance de muchos, nos lo otorgan los datos obtenidos de *Garther*,<sup>20</sup> donde se muestra que aproximadamente el 60% de celulares vendidos a nivel mundial fueron *Smartphones* y más del 80% cuentan con sistema operativo *Android* y que todos ellos pueden conectarse a Internet, (Sin tomar en cuenta los *IPhones* que utilizan el sistema operativo *IOS*). Tan solo durante el 2014 la venta de *Smartphones* alcanzó la cifra de 52.6<sup>21</sup> millones de unidades vendidas, lo que muestra la permeabilidad y parte de la cantidad posible de personas que pueden acceder a Internet de forma móvil, esto ha sido aprovechado y acompañado de diversos esfuerzos por parte de algunos sectores, uno de ellos el educativo, que se ha encargado de promover e impartir cursos *online*, además de licenciaturas e ingenierías (a nivel presencial) que tienen que ver con el aprendizaje técnico de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, como ingenierías en programación (sistemas computacionales), ingeniería o licenciaturas en informática, ingeniería en multimedia, o carreras más técnicas afines que tienen que ver con el uso y mantenimiento de los equipos de cómputo, etc. La superación de la banda ancha fija por la móvil, entre otros elementos como políticas públicas de acceso a Internet, proyectos de estado, empresariales y de la sociedad civil, han sido puntos claves para engrosar la permeabilidad de las redes de Internet a nivel mundial.

En México la cantidad de usuarios de Internet a partir del 2006 fue de 20.2 millones de personas llegando en 2014 a 53.9 millones que accede a la red de redes, entre 2012 y el 2014 hubo un aumento de 18.3% según datos proporcionados por la asociación mexicana de Internet AMIPCI,<sup>22</sup> La tasa de penetración de Internet en México supera ya el 50% de mexicanos mayores de 6 años. Los lugares desde los que más se accede a Internet es en primer lugar el hogar con un 84% de los usuarios, posteriormente el lugar de trabajo con un 42%, le sigue muy de cerca la escuela con un 36% y los lugares públicos con un 32%, y la forma en la que se conectan es a través de *Wifi* contratado o de paga (80% de los usuarios), posteriormente en lugares públicos con un 58% en 2014.

---

<sup>20</sup>Véase en: <http://www.elfinanciero.com.mx/universidades/estudia-gratis-en-linea-y-obten-un-certificado-de-harvard.html> consultado el 11/julio/2015.

<sup>21</sup> Véase en: <https://www.youtube.com/watch?v=sI6XgIGpMV0> consultado el 18/08/15.

<sup>22</sup> Véase en: <https://www.amipci.org.mx/es/> consultado el 01/julio/2015.

No obstante, aún existe gran desigualdad en cuanto a la penetración de Internet en los hogares mexicanos, tan solo a nivel nacional en estados como Baja California Sur, Distrito Federal (ahora Ciudad de México), Estado de México, Nuevo León o Sonora, la penetración es superior al 45%, mientras que en Oaxaca, Chiapas, Tlaxcala o Guerrero, la penetración es inferior al 20%,<sup>23</sup> lo que hace notar que la conexión a Internet aún es un lujo en México, el nivel de ingreso de las familias mexicanas se ve reflejado en las conexiones a Internet.

Sin embargo considero que la cifra de conexión en lugares públicos tenderá a aumentar de inmediato del 2015 en adelante en México debido a múltiples desarrollos y proyectos empresariales como los que realizan *Facebook* y *Google* junto con otras compañías de cable y telefonía, y demás esfuerzos por parte de algunas universidades y otros organismos gubernamentales y no gubernamentales, etcétera, quienes han engrosado la infraestructura de comunicación nacional en algunos lugares con señales y acceso a Internet de forma gratuita.

El proyecto impulsado por *Facebook* a través de *Internet.org*<sup>24</sup> es muy ilustrativo para ejemplificar la pretensión de llevar el acceso a Internet a cualquier parte y a cualquier persona (en el mundo), puesto que es una iniciativa que aglutina a diferentes y diversos líderes de la tecnología informática, a organizaciones sin ánimos de lucro y a comunidades locales para conectar a las dos terceras partes de la población que se encuentran desconectadas de Internet, a través del desarrollo de aplicaciones básicas para acceder y navegar en la web. Además, esta organización ha comenzado a emplear estrategias con drones<sup>25</sup> que funcionan como módems que son y serán enviados para llevar la conectividad a diversos lugares donde no existe o llega la señal correspondiente para conectarse a la red mundial de Internet.

Este tipo de acciones viene a incorporarse a una tendencia mundial por proveer servicio de Internet casi en cualquier sitio donde sea que el usuario se encuentre, y en muchos de los casos este acceso a la red de redes es y seguirá siendo de forma gratuita. Podemos observar que hoy en día es posible acceder a Internet desde lugares, “lejos de la civilización y de toda conexión virtual

---

<sup>23</sup>Véase cifras de Internet en México en: <https://www.youtube.com/watch?v=sI6XgIGpMV0> consultado el 10/08/15.

<sup>24</sup> Véase en: <https://Internet.org/> consultado el 19/08/15.

<sup>25</sup>Vehículo aéreo no tripulado. Véase al respecto del Dron Aquila en; <http://www.cnnexpansion.com/tecnologia/2015/07/31/este-es-aquila-el-drone-gigante-de-facebook-para-internet> consultado el 01/09/15.

imaginable”, que son relativamente recónditos como por ejemplo; el polo norte desde el 2005, la montaña Everest desde el 2010 con una red 3G y 4G desde el 2013, el espacio y recientemente en la cima del monte Fuji en Japón<sup>26</sup> en 2015.

## 2.2 Quienes y para que se utiliza Internet en México

En México casi cualquier persona puede tener acceso a Internet, voluntaria o involuntariamente, ya sea para interactuar o laborar con conocidos, amigos o colegas a través de las redes sociales, jugar algún videojuego *online*, buscar y compartir información, realizar proyectos escolares o laborales, ligar o realizar algún trámite bancario, gubernamental o privado, para tener encuentros cibersexuales o negociar encuentros sexuales fuera de los espacios *online* etc.

El tiempo promedio de conexión de los mexicanos durante el 2015 es de seis horas y once minutos, 24 minutos más que en 2014.<sup>27</sup> Este acceso a Internet a nivel mundial se ha venido apoyando sobre un discurso que se sustenta en la libertad de expresión,<sup>28</sup> por lo que es obligación de cada gobierno procurar que el acceso a las fuentes de comunicación y participación virtual, en este caso Internet, sea equitativo, inclusive en algunos casos y lugares el acceso debe proporcionarse de forma gratuita (aunque no se considera la adquisición de los gadgets electrónicos por los cuales se accederá a Internet) y se debe garantizar la incorporación de los puntos de vista relevantes de los actores involucrados en cualquier tema, pero en particular en los temas de libertad de expresión *online* para la “buena gobernanza” de Internet. Con ello se intenta promover la continua participación “entre las autoridades, la academia, la sociedad civil, la comunidad técnica y el sector privado, entre otros actores, tanto a nivel internacional como

---

<sup>26</sup> Véase en: [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150710\\_tecnología\\_monte\\_fuji\\_lugares\\_raros\\_con\\_wifi\\_ig](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150710_tecnología_monte_fuji_lugares_raros_con_wifi_ig); consultado el 25/julio/2015.

<sup>27</sup> Véase en: [https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI\\_HABITOS\\_DEL\\_INTERNAUTA\\_MEXICANO\\_2015.pdf](https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf) consultado el 10/08/15.

<sup>28</sup> Respecto al acceso de Internet: “El artículo 13 de la Convención Americana establece que el derecho a la libertad de expresión comprende “la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de toda índole, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o en forma impresa o artística, o por cualquier otro procedimiento de su elección”. A su vez, el principio 2 de la Declaración de Principios señala que “todas las personas deben contar con igualdad de oportunidades para recibir, buscar e impartir información por cualquier medio de comunicación sin discriminación, por ningún motivo, inclusive los de raza, color, religión, sexo, idioma, opiniones políticas o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición social” Véase en:

[http://www.oas.org/es/cidh/expresion/docs/informes/2014\\_04\\_08\\_Internet\\_web.pdf](http://www.oas.org/es/cidh/expresion/docs/informes/2014_04_08_Internet_web.pdf) consultado el 10/08/15.



nacional,<sup>29</sup> por ende, se mantienen continuos esfuerzos por parte de algunas organizaciones y empresas por tratar de hacer llegar la conectividad a todas partes y a la mayoría de la población mundial posible.

Según el estudio de AMIPCI sobre *los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015*,<sup>30</sup> las actividades que más realizan los mexicanos usuarios de Internet hoy en día son acceder a redes sociales, por encima de enviar y recibir mensajes, compras *online* o transacciones bancarias. Dentro del ámbito laboral se destaca el envío y recepción de correos electrónicos, la búsqueda de información y el envío de documentos. Se puede observar que en general las actividades más frecuentes de los usuarios mexicanos se sujetan más que otra cosa a las cuestiones del ocio y entretenimiento, ver noticias, navegar por las red social por excelencia en México que es *Facebook* seguido por *Twitter* e *Instagram*, (tan solo este año *Facebook*<sup>31</sup> llegó a la cantidad de mil millones de usuarios activos en un solo día a nivel mundial) además de descargar música y ver videos, ver chistes y jugar en línea, todo esto a través de *Laptops*, *Smartphones* y *tablets* como los dispositivos por los cuales más se accede al ciberespacio, debido a sus características de movilidad, dejando ya de lado las Desktop o Pc-escritorio que quedaron relegadas a los espacios laborales y domésticos donde pueden ser instaladas.

El uso de Internet debe interpretarse como parte de redes políticas, sociales, culturales, económicas y estructurales de mayor amplitud, Internet se ha convertido en un lugar donde se marcan y visibilizan profundas diferencias de géneros, etnicidad, clase, cultura, etc.

### **2.3 Breve historia del Internet y algunos de sus soportes materiales**

El surgimiento de Internet así como de la infraestructura que lo respalda y los gadgets electrónicos por los cuales se accede al ciberespacio, surgen en forma revolucionaria y rastreable a finales del siglo XX con el desarrollo, crecimiento e innovación en los campos del

---

<sup>29</sup> Véase en: [http://www.oas.org/es/cidh/expresion/docs/informes/2014\\_04\\_08\\_Internet\\_web.pdf](http://www.oas.org/es/cidh/expresion/docs/informes/2014_04_08_Internet_web.pdf) consultado el 10/08/15.

<sup>30</sup> Véase en <https://www.amipci.org.mx/es/> consultado el 10/08/15.

<sup>31</sup> Fue el mismo creador y dueño de Facebook, Mark Zuckerberg, quien el 27 de agosto del presente año (2015) dio la noticia de que esta red social había llegado a la meta de los mil millones de usuarios activos. Al respecto dijo que “Un mundo más abierto y más conectado es un mundo mejor. Trae relaciones más fuertes con las personas que amas, una economía más estable y con más oportunidades, y una sociedad más fuerte que refleja todos nuestros valores” Véase más al respecto en: <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/facebook-llega-a-los-mil-millones-de-usuarios-diarios.html> consultado el 29/08/15.

procesamiento de la información y de la comunicación. La microelectrónica aportó lo suyo con la creación de los microprocesadores y el desarrollo de los chips<sup>32</sup> que implicaron la reducción de los diversos arreglos electrónicos en pequeñas tabletas que permitieron la reducción de costos en la fabricación de equipos, y la masificación de estos para que cualquiera pudiera adquirir su propio equipo computacional. Aún a finales de los 70 y comienzos de los años 80 los equipos de cómputo eran costosos, únicamente podían acceder a ellos la clase media (media-alta), sin embargo a diferencia de los antiguos y enormes armatostes, utilizados antes de los años 70, el costo era considerablemente muy bajo. Lo que se buscaba constantemente por parte de sus ingenieros, desarrolladores y principalmente la industria informática, era que esta tecnología llegara masivamente a cualquier persona en todo el mundo.

La entrada de los microprocesadores y el desarrollo de *dial up*, *cable coaxial* y *la fibra óptica* respaldaron a la creciente emancipación de Internet como el medio de comunicación más relevante en la historia hasta el momento. En este sentido, Internet puede comenzar a ser definido como estructuras formadas por elementos materiales físicos y no físicos discretos conectados entre sí, que cumplen ciertas funciones distribuidas en los distintos sitios web y/o gadgets electrónicos. Internet vincula tanto a actores tecnológicos como humanos quienes, entre sí, se vinculan en esta red con elementos políticos, culturales, económicos y sociales además de artefactuales a la infraestructura ciberespacial.

Internet surge de un proyecto militar producto de las necesidades y paranoias de la guerra fría, su objetivo (Estatal) era establecer vínculos de comunicación entre diferentes bases militares o bases estratégicas, omitiendo la necesidad de una matriz indispensable, puesto que si la matriz era destruida en algún conflicto militar ésta podía dejar incomunicados a las otras bases estratégicas y entorpecer el sistema comunicativo. Por lo que surgió la idea de *ARPANET*, un proyecto norteamericano de cuatro ordenadores que se comunicaban entre sí, en el que si alguno de estos fallaba o faltaba, la comunicación podía continuar de forma ininterrumpida.

*ARPANET* contaba con 4 ordenadores distribuidos entre distintas universidades de Estados Unidos. Dos años más tarde, ya contaba con unos 40 ordenadores interconectados. Pero

---

<sup>32</sup> El chip hizo posible procesar los impulsos eléctricos más rápidamente de forma binaria, de interrupción y paso. “lo que posibilito la codificación de la lógica y la comunicación con las máquinas y entre ellas.” (Castells, 2011: 67).

poco después, este sistema era muy difícil de sostener con más ordenadores. “*ARPANET* tenía una segunda razón más importante para crear este tipo de red: permitir que personas de ubicaciones remotas tuvieran la oportunidad de compartir recursos computacionales escasos.” (Norton, 2006: 50).

Pasado cierto tiempo, el ejército fue deslindándose de este proyecto dejándolo abandonado y terminó siendo utilizado ya únicamente por algunas universidades de EU (la UCLA fue quien primordialmente acaparó el proyecto). Su uso se iba expandiendo cada vez más por los profesores, científicos y alumnos quienes observaron el potencial de esta tecnología para establecer redes de conocimiento e intercambio científico (además de juego). Se puede considerar que éstos fueron quienes formaron los primeros grupos y comunidades virtuales desde la creación de *ARPANET*.

La *National Science Foundation* (NSF) continuó con el proyecto de *ARPANET* para ser utilizado con propósitos científicos y académicos, y así es como fue creciendo el gran entramado de redes socio-técnicas entre universidades y empresas que la utilizaban. Para 1985 otra red (casi una extensión de la misma, pero de forma comercial) ya era utilizada y conocida paralelamente a la *ARPANET*. La *ARPANET* original dejó de funcionar en 1990 y se eliminó el financiamiento que otorgaba el gobierno estadounidense a la *NSFnet* en 1995 para su uso y desarrollo, no obstante, un gran entramado de redes comerciales habían remplazado ya al recién desaparecido proyecto *ARPANET*, que había sido superado por lo que hoy conocemos como Internet o red de redes.

La red cruzo el atlántico por primera vez en 1973 y desde entonces nunca ha dejado de crecer. El objetivo del uso de Internet va transmutándose conforme otros actores van teniendo acceso a este medio de comunicación, cada grupo y cada individuo va resignificando su uso, además, las condiciones materiales estructurales en cuanto a innovación, industrialización y comercialización también van marcando su propia re-significación de uso de Internet. “Desde mediados de la década de 1980 los microordenadores no pueden concebirse en aislamiento: actúan en redes con una movilidad creciente” (Castells, 2011: 71), y no hablo aquí únicamente de una red referida a la conectividad *online*, sino a una red compleja que integra actores y elementos

tecnológicos de innovación, industriales de desarrollo, económicos de comercialización, sociales y culturales de apropiación de las TICS.

El comienzo y uso de las computadoras y posteriormente de los pequeños gadgets que se conectan también a Internet inició a partir de una carrera por potencializar, miniaturizar y abaratar los componentes de los equipos de cómputo. Comenzaba también a mejorarse la capacidad de procesamiento y almacenaje de la información. Recordemos que los primeros computadores ocupaban cuartos enormes (tamaño gimnasio) y edificios completos, eran inamovibles, tan solo el primer ordenador electrónico, fue construido en módulos de metal de dos metros y medio de altura y contenía alrededor de unos 70,000 transistores, éste llegó a pesar unas 30 toneladas, además, su costo y mantenimiento únicamente podía ser financiado ya sea por alguna mediana o gran empresa, o por instituciones gubernamentales y educativas con recursos económicos poco más que suficientes. Durante ese periodo las macro-computadoras trabajaban con información que se insertaba a partir de tarjetas perforadas<sup>33</sup> en secuencia binaria, por la cual se codificaba la información para ser procesada, lo cual limitaba su uso únicamente a ingenieros programadores o a quienes tenían un conocimiento técnico matemático.

Previo y durante el desarrollo de Internet, otra serie de inventos, innovaciones y estrategias industriales e institucionales fueron constituyendo la plataforma y el entramado de elementos en los cuales se sustenta Internet desde los años 70. Como ya mencioné, la entrada del microprocesador en 1971, esto es, el ordenador dentro de un chip desarrollado por la empresa *Intel*, comenzó no solo a reducir el tamaño de las computadoras, sino también aumentaba la velocidad de procesamiento de datos, “la mayor miniaturización, la mayor especialización, y el descenso de los precios de los chips cada vez más potentes hicieron posible colocarlos en todas las máquinas de nuestra vida cotidiana” (Castells, 2011: 69).

La reducción de los procesadores a los denominados chips (o después llamados microprocesadores), dio paso al diseño de los primeros ordenadores, *Apple I* y *Apple II*, los primeros microordenadores comerciales desarrollados con éxito en 1976, construidos en el garaje

---

<sup>33</sup> La tarjeta perforada era una lámina hecha de cartulina que contenía información en forma de perforaciones según un código binario. Estos fueron los primeros medios utilizados para ingresar información e instrucciones a una computadora previo a los años de 70. Véase en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Tarjeta\\_perforada](https://es.wikipedia.org/wiki/Tarjeta_perforada) consultado el 13/07/15.

de uno de los hoy en día famosos Steve Wozniak y Steve Jobs mismos quienes se han convertido a sí mismos y a la empresa *Apple* en leyenda, hasta religión o doctrina para algunos, y modelos a seguir o evitar para otros. Poco tiempo después *IBM* reaccionó y sacó también su primera versión de microordenador con el nombre de *Personal Computer* o *PC*, que fue copiado inmediatamente por empresas asiáticas, debido a que la tecnología que *IBM* utilizó no era propia y no procuró proteger su invención o desarrollo. Para 1984 fue lanzado comercialmente el primer *Macintosh* de *Apple*, con una de las primeras interfaces amigables con el usuario, basada en otro desarrollo tecnológico muy útil y con frecuencia olvidado por muchos, que fue (y aun es) el “*icono*” por el centro de investigación de *Xerox*.

También por los años setenta, comenzó a surgir el software que acompañaría a la estructura de las computadoras personales. Los pioneros en desarrollo de software fueron Bill Gates y Paul Allen, quienes adaptaron el *BASIC* (lenguaje de programación) para que pudiera funcionar con la máquina *Altair*<sup>34</sup> en 1976 (Castells, 2011). Y a partir de 1975<sup>35</sup> comenzaba el crecimiento exponencial de lo que hoy en día conocemos como *Microsoft*, una de las empresas líderes en la creación de interfaces amigables (*Windows*) con el usuario entre otras herramientas y aplicaciones.

Sin embargo, a pesar de todos estos avances, aún para la década previa a 1990 la capacidad de conectividad era no solo muy lenta, sino hasta molesta y ruidosa a través del *Dial Up* telefónico, por lo que se requirió de otros avances de mayor magnitud para poder acelerar la velocidad y la capacidad de conectividad a Internet. Las invenciones e innovaciones en el campo de la transmisión de información a las que me refiero, son el desarrollo de la fibra óptica, la diversificación de recepción y envío de paquetería de información a través del cableado coaxial, laser, satelital o por antenas de microondas (y probablemente en unos pocos años más estaremos utilizando ya la tecnología *Li-fi* (Light Fidelity)<sup>36</sup>). En 1956 el primer cable telefónico

---

<sup>34</sup> *Altair BASIC* fue el primer producto desarrollado por Microsoft, fue un intérprete para poder programar en un lenguaje menos tedioso y tal vez menos complicado.

<sup>35</sup> Véase en: <https://www.google.com.mx/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=a%C3%B1o%20en%20el%20que%20se%20fundó%20microsoft> consultado el 13/08/15.

<sup>36</sup> Respecto a la señal a través de luz por medio de un bombillo (tecnología mexicana) Véase en: <http://www.cnnexpansion.com/especiales/2015/04/21/a-un-lado-wifi-llego-la-tecnologia-lifi-y-es-mexicana> consultado el 30/08/15.

trasatlántico conducía alrededor de 50 circuitos, que aproximadamente a través de alambre de cobre podía manejar y transmitir al rededor unos 144,000bits, mientras que para 1995 la fibra óptica podía conducir unos 85,000 circuitos semejantes y podía llegar a transmitir más de mil billones de bits, lo que llegó a hacer considerablemente más rápido el acceso a Internet, y actualmente, con la tecnología *Li-Fi* de luz *led* se puede llegar a transmitir hasta 10,000 veces más información que la tecnología *Wifi*.

Así, podemos observar que no solo ha aumentado la capacidad y velocidad del transporte de paquetería, sino que además, al tener en cuenta la existencia de otras formas alternativas de transmisión de información y acceso a Internet, se diversifica y flexibiliza el acceso a la red de redes. Además de que se asegura la conectividad en caso de que alguna forma de acceder a Internet falle, posibilitando una comunicación ubicua entre los usuarios, fijando no solo la conectividad a un lugar estático, sino también a la movilidad a partir del uso de los celulares inteligentes, *tablets*, *laptops*, entre otros, permitiendo comunicaciones electrónicas interactivas.

La modificación, innovación, desarrollo y acoplamiento artefactual de los gadgets de comunicación *online* a Internet, dependía (y aun depende) de múltiples factores y elementos, tanto industriales, económicos, geográficos y sociales como de nuevos y novedosos gadgets. Un solo elemento recién desarrollado, tenía repercusión en el dispositivo general de Internet, puesto que la compatibilidad es esencial para el buen funcionamiento de algún artefacto de comunicación electrónica, y todos los elementos tenían que acoplarse para poder funcionar. Fue a partir de ello que comenzaron a construirse estrategias socio-técnicas y mercadotécnicas entre los innovadores y desarrolladores para tratar de homogenizar la tecnología en uno o pocos computadores o artefactos de conexión a Internet, para hacer compatibles sus productos y abaratar costos.

Incluso hasta nuestros días, estos esfuerzos se pueden observar en la homogenización de algunos cargadores universales de laptops, de celulares, de pantallas, la estructura de los gabinetes, entradas auxiliares, de audio, video, entradas y puertos *USB* (antes *FLOPPY* y *CD-ROM*, *DVD*, *BLU-RAY* y sus derivados), entradas y salidas *DVI*, *HDMI*, conectores *RGB/VGA* entradas *PCI* y demás, los cuales son algunos ejemplos de la homogeneización de algunas

componentes de los equipos de cómputo y celular. Sin embargo, esta homogenización no es total, puesto que en la actualidad podemos aun encontrarnos con ejemplos de incompatibilidad, como las diferencias y poca compatibilidad que existe entre los dispositivos que utilizan *IOS* y *ANDROID*, uno de paga y el otro gratuito, con aplicaciones de celular que solo funcionan en uno u otro gadget. Solo las aplicaciones de grandes empresas como *Facebook*, *Twitter* entre otras funcionan en ambos dispositivos, y esto muestra no solo la dificultad de homogenizar ciertos elementos computacionales, sino las diferencias y conflictos entre los diversos diseñadores y fabricantes de hardware y software que se encuentran en una carrera competitiva por acaparar lo más posible del mercado.

### 2.3.1 La invención de la multimedia

A partir de los años 90 se presencié la entrada y el auge de uno de los elementos integrados más importantes para los usuarios no especializados en informática, éste fue y sigue siendo el componente multimedia,<sup>37</sup> que permitió que el uso de los equipos de cómputo se convirtiera en una experiencia más sencilla y amigable, que envolvía a los usuarios en nuevas formas de comunicación y en general de expresión jamás antes vistas en otras tecnologías de la comunicación desarrolladas. Comenzaron a añadirse aspectos auditivos y visuales en forma de imágenes, videos, música, animación, etc. Inicialmente para que una computadora pudiera procesar alguna labor o información, la orden tenía que ser trasformada en código binario (En códigos de “1,0”), y después de concluido dicho procesamiento algorítmico, tenía que transformarse nuevamente de binario a datos caracteres (letras y números) entendible para los usuarios. Sin embargo las personas quienes utilizaban estas grandes máquinas eran únicamente ingenieros en computación, matemáticos o técnicos en tarjetas perforadas, (o afines) quienes tenían la tarea de descifrar el resultado final arrojado por las macro-computadoras, por lo que el tipo de uso era limitado a los objetivos de los especialistas en informática, era necesaria la existencia de un intermediario humano para intentar procesar cualquier tarea.

Con la entrada de la multimedia este proceso ya no es visible ni necesario (para el usuario no especializado), es decir, los usuarios ya no tienen siquiera que tener las habilidades de

---

<sup>37</sup> El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. Véase en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia> consultado el 10 /08/15.

codificación binaria informática. Microsoft y otras empresas lograron establecer una comunicación más directa, cómoda y fácil entre usuario y computadora. Algunas de las interfaces entre usuario y máquina que fueron surgiendo poco a poco antes de los 90 son: *Windows (2.1, 95, 98, 2000 o millenium, Windows Xp, Vista, Windows 7, 8, 8.1 y actualmente Windows 10 (Año 2015)), Unix, Ubuntu*, entre otros. Y en los dispositivos móviles, *Android* (y sus múltiples versiones y actualizaciones), *IOS* para los *I-phone, IpoDS y IpaDS, Windows Phone* etc. La transmisión de información ya no se realiza a través de código binario traducido por los usuarios expertos, sino mediante el uso de iconos, pestañas, tablas y menú de herramientas, ventanas, de imágenes video y audio que es de fácil administración para los usuarios comunes.

Los primeros ordenadores no tenían la capacidad de mostrar o codificar emociones o sentimientos, todo tenía que ser, si no en binario, por lo menos si en mensajes de texto, lo que hacía un poco más frívola la comunicación entre los usuarios, sin embargo, el desarrollo de los llamados emoticonos, las imágenes *gif*<sup>38</sup> y todo lo que corresponde a la multimedia lograron explotar la imaginación y la creatividad de quienes usan este medio de comunicación virtual. Con ello se ha construido en palabras de Castells “un súpertexto y un metalenguaje que, por primera vez en la historia, integra en el mismo sistema las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana” (Castells, 2011: 360) en un mismo dispositivo tecnológico.

No todos tienen la misma capacidad de expresar lo que se desea solo con texto, no todos son tan buenos artistas en la transmisión de sentimientos y emociones redactando por ejemplo: cartas, textos o libros etc. Los únicos artistas no sólo son escritores de cuentos y novelas, sino también músicos, escultores, pintores etc. Lo que hace mucho más atractivo este sistema de comunicación (Ledezma, 2013: 9).

El material gráfico y dinámico permite que la experiencia de utilizar un dispositivo electrónico y el acceso a Internet se convierta en una práctica más envolvente y traspase fronteras de uso. La multimedia posibilita que los usuarios puedan añadir a sus conversaciones o interacciones virtuales, material gráfico y auditivo para que la información no sea tan estática o rígida, y esto permite una mejoría en la comunicación, también una mejoría y entendimiento de lo que el otro, con el que se interactúa quiere expresar o dar a comprender. La transmisión de información a partir de la comunicación es parte integral de la actividad humana, al añadir

---

<sup>38</sup> Formato gráfico utilizado ampliamente en la *World Wide Web*, tanto para imágenes como para animaciones.



aspectos visuales y auditivos se permite una mayor comprensión entre los actores que interactúan virtualmente.

Como se ha mencionado, el desarrollo multimedia a partir de 1990 también constituyó el desarrollo de una red de vínculos tecnológicos, empresariales e institucionales que fueron concentrando espacialmente sus laboratorios de desarrollo e industrias en un mismo espacio. Fue en San Francisco donde las primeras empresas de tecnología avanzada en los campos de la informática, instituciones de educación y proveedores de bienes y servicios comenzaron a implementar sus primeras inversiones en equipos electrónicos de almacenaje de datos y señales de Internet, la macro-infraestructura que sostendría parte de la conectividad virtual de Internet a nivel mundial. Tan solo algunas compañías de Internet, como Google en particular, actualmente “procesan más de 24 petabytes de datos al día, un volumen que representa miles de veces la totalidad del material impreso que guarda la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos” (Mayer-schonberger & Cukier, 2013: 19). De esta forma aparecieron los primeros actores empresariales integrantes del famoso grupo Silicon Valley<sup>39</sup> que surgieron en la década de los 70.

Cada vez se trata de disminuir más el esfuerzo físico y emocional de procesar la información transmitida a través del lenguaje informático que se recibe y se envía, modificando la experiencia virtual en algo mucho más entendible y digerible. Por si mismo nuestro lenguaje es un medio para la transmisión de cultura a través de metáforas o caracteres socialmente definidos, cada metáfora o carácter tiene que ser codificado dando significado y sentido a las palabras o al mensaje de una realidad que se desea expresar.

En particular la mayoría de las innovaciones tecnológicas relevantes en los campos de la informática, la comunicación y en particular de Internet tuvieron su explosión o primer revolución al norte de California en Estados Unidos a partir de los años 70, sin embargo, esta invención no fue y ni es aislada de los componentes o materias primas requeridas para el desarrollo de los dispositivos electrónicos que hoy conocemos. Fue previamente necesario el desarrollo del silicio para los microchips, los sistemas de enfriamiento de los microprocesadores,

---

<sup>39</sup> Silicon Valley es una zona localizada en el sur del de la Bahía de San Francisco, en el norte de California, Estados Unidos. En ese lugar se localizan muchas de las grandes corporaciones de tecnología del mundo y miles de pequeñas empresas en formación (*start-ups*). Es un lugar que se ha vuelto un gran referente de localidad de los negocios de alta tecnología establecidos en la zona.

asi como las placas térmicas aislantes de cobre y aluminio, ventiladores, sistemas de refrigeración líquida, la implementación de la red eléctrica para que los dispositivos funcionen, el cableado de cobre telefónico, la sustitución del *Dial up* por el cableado coaxial y la fibra óptica, el descubrimiento de señales de microondas para enviar información entre muchos otros inventos no menos importantes. En síntesis, un extenso cumulo de tecnologías que no necesariamente tenían que ver con la informática fueron requeridas para la constitución del dispositivo: Internet.

Estos inventos no aislados surgen en términos de Castells a partir del desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y del intento de la antigua sociedad por re-equiparse, mediante el uso del poder de la tecnología del poder, no obstante, esta revolución informática “no surgió de ninguna necesidad preestablecida: su inducción fue tecnológica, en lugar de ser determinada por la sociedad” (Castells, 2011: 78). En todo caso se podría decir que fue el Estado (los más destacados a nivel mundial son Estados Unidos, India, China, en Latinoamérica Brasil, Argentina y México), el principal promotor de ésta revolución tecnológica informática, y posteriormente fue el empresario en su garaje quien acaparó esta industria. Ya en la actualidad, “la innovación carece de lugar geográfico en la era de la información” (Castells, 2011: 85), y por supuesto, desde los comienzos de la década de los 70 estas innovaciones tecnológicas se han dirigido especialmente al mercado, de ahí su masificación y permeabilidad en la sociedad actual.

En efecto, es por esta interfaz de programas de macro-investigación y extensos mercados desarrollados por el Estado, por una parte, y la innovación descentralizada por una cultura de creatividad tecnológica y modelos de rápido éxito personal, por la otra, por lo que las nuevas tecnologías de la información llegaron a florecer. (Castells, 2011: 87).

## **2.4 Internet en la vida cotidiana**

Internet ha llegado a lugares insospechados e increíbles dentro de la cotidianeidad de los individuos, y también han sido los individuos quienes le han ido encontrando un uso útil de Internet en determinados aspectos de la cotidianeidad. Por ejemplo, las trabajadoras y trabajadores de casa pueden utilizar Internet a través ya sea de una *Tablet*, un refrigerador o de alguna computadora para buscar recetas de cocina en *Youtube* o en la *web* en general y se sirven de este dispositivo tecnológico, para poner música y videos o chatean en ratos libres mientras se encuentran realizando algunas de sus labores domésticas. El desarrollo o construcción de las

nuevas tecnologías de comunicación corresponde con las nuevas formas de economía del trabajo doméstico, es decir no son únicamente las relaciones virtuales de los grupos ni la causa ni la consecuencia de las tecnologías virtuales, sino que ambos se crean simultáneamente.

En el ámbito laboral los trabajadores de oficina en particular fueron descubriendo que trabajar a distancia, buscar información, realizar tareas complejas a través de un equipo de cómputo e Internet es mucho más sencillo que antes, que cuando solo se usaba la máquina de escribir, ficheros, estantes, plumas, papel, entre otras cosas, para almacenar y procesar información. Para recurrir a determinada base de datos o información que se encontraba en algún otro sitio podía tomar horas o incluso días recurrir a ella, pero a partir del desarrollo y almacenamiento de datos virtuales, que desde cualquier equipo de cómputo conectado a esa red puede tener acceso (con el permiso administrativo correspondiente), se simplifica la tarea, se reduce tiempo y esfuerzo no importando la distancia entre la base de datos y el equipo de cómputo solicitante. La velocidad se incrementó y los límites temporales ahora dependen tanto de la habilidad o capacidad técnica del trabajador como de la capacidad tecnológica con la que se cuenta, lo geográfico dejó de ser imprescindible para el manejo de datos.

A partir de la entrada de estas nuevas formas socio-técnicas de laborar también han surgido algunas contrariedades tanto para el trabajador como para el empresario, quienes han visto afectada directamente su vida social y cotidiana así como sus ingresos y ganancias económicas. Por ejemplo, existen algunos casos donde las empresas otorgan dispositivos electrónicos como *laptops* o teléfonos inteligentes (*Smartphones o iPhones*) con planes de pago de acceso a Internet para que sus trabajadores sigan laborando en casa o desde cualquier lugar, aun después de haber permanecido las horas de trabajo correspondientes en la oficina, es decir que, se han traspasado las fronteras espacio (en ocasiones legales) temporales, con el advenimiento de Internet, de las oficinas y lugares de trabajo.

Con el trabajo no solo en la oficina sino también desde casa, se le ha otorgado a la empresa tiempo de mano de obra gratuita, pero que para el trabajador se traduce en tiempo de vida perdido. Otro problema, ahora en el sentido inverso, de algunas empresas, surge cuando los trabajadores al tener acceso a las redes de Internet gastan tiempo en otras actividades ajenas a las

labores asignadas (por ejemplo *Facebook* o *WhatsApp*), y esto se puede traducir en menor rendimiento o menor productividad para los dueños de algunas empresas. En este sentido ambas partes (empresa y trabajadores) pueden percibir la misma tecnología (Internet) de diferentes formas.

Otro ámbito o sector en el que ha permeado fuertemente Internet es el educativo, siendo utilizado para posibilitar la educación a distancia y para que los estudiantes puedan acceder fácilmente a información a la que antes no se tenía acceso de forma inmediata.

La educación ve en las redes de investigación conectadas vía sistemas de cómputo, una oportunidad para experimentación y promoción de estrategias de educación a distancia: la medicina aprovecha el enorme cumulo de información y la oportunidad de práctica de operaciones a grandes distancias geográficas gracias el empleo de procedimientos de tele-presencia, y de esta manera, podríamos continuar con largo etc. (Rodríguez, 2009: 29).

Ha sido tal la huella que Internet ha dejado en la sociedad que inclusive los gobiernos no han podido dejar este tema de lado y han tenido que implementar medidas que regulen su uso, en algunos casos mejor logrado que otros. Se han potencializado ciertas actividades cotidianas y también se ha resaltado y se ha hecho visible el poder que atraviesa al dispositivo virtual a través de Internet.

Nos encontramos frente a una etapa en la que los individuos se mantienen continuamente conectados a Internet y/o utilizan estos medios de comunicación ya en cualquier aspecto de la vida cotidiana. “Al decidir qué problemas son relevantes, los grupos sociales implicados con el artefacto y los significados que dichos grupos dan al artefacto juegan un papel crucial: un problema es definido como tal sólo cuando hay un grupo social para el cual el mismo constituye un “problema”” (Pinch & Bijker, s.f: 27). No obstante no pretendo decir que la sociedad hace a la tecnología a partir de sus interpretaciones o traducciones de dichos artefactos tecnológicos, sino que es una especie de co-evolución emergente entre los artefactos de comunicación electrónica vía Internet y la sociedad misma.

Los dispositivos hasta ahora desarrollados no han sido diseñados solo para un sector social en específico. No solo existen simples computadoras o celulares para comunicar a sus usuarios, sino que además se han desarrollado, *IpaDS*, *IpoDS*, *Iphones*, *SmartPhones*, *Laptops*,

*Palms*, consolas de videojuegos, *Smart-tv*, y demás gadgets, que fueron creados para adecuarse al tipo de necesidad casi de cada individuo. Por ejemplo, las PC's escritorio son difíciles de transportar y en algunos casos son inamovibles, pero que por su carácter amplio en cuanto a su gabinete (estructura física) puede tener mayor capacidad de procesamiento y almacenaje, mientras que una *Laptop*, fue diseñada y acoplada por los usuarios como un dispositivo de fácil movilidad, aunque por sus características físicas es de menor capacidad que una PC escritorio, pero que es útil para otro tipo de trabajos y actividades. Podemos encontrar estos dispositivos electrónicos en diversos colores, tamaños y formas, por ende no existe solo un "estilo" generalizado como tal, además el usuario hoy en día puede personalizar tanto su equipo de cómputo como a su teléfono móvil.

## **2.5 Particularidades de la virtualidad como una forma de realidad**

Como tal, Internet no es una cosa que podamos tocar o percibir sin tener de por medio un artefacto u objeto físico electrónico que nos permita hacerlo. Para fines de éste trabajo, se señalará que Internet es un objeto tecnológico,<sup>40</sup> un artefacto material, solo que éste se encuentra en otro dominio de existencia, o topológicamente hablando se encuentra en otro espacio dimensional, un espacio que no es perceptible directamente pero que de la misma forma es real y sabemos que existe como tal.

El concepto de dominio que tomo de Buch (1999) es usado generalmente para clasificar a los Objetos Tecnológicos en las distintas dimensiones de existencia en los que éstos se encuentran, y para este caso, los gadgets de comunicación electrónica que se encuentran en el dominio objetivo físico presencial, son por ende los soportes materiales (físicos) de Internet. "Internet, es más que una red de transporte de datos, es también un sistema de almacenaje global de información, accesible desde cualquiera de las terminales afiliadas a la red" (Buch, 1999). Y al respecto cabe destacar que para éste autor, la información es considerada también como objeto

---

<sup>40</sup> "los Objetos Tecnológicos no pertenecen todos al mismo dominio de existencia." (Buch, 1999). Internet pertenece a un dominio virtual, constituido por los gadgets de comunicación electrónica. Internet como red de redes es a su vez una vinculación de nodos de comunicación distribuidos a nivel global y local. De la misma forma debemos considerar también el tipo de onda o señal por el cual los múltiples y diversos gadgets electrónicos se conectan, a través de electromagnetismo, pulsiones eléctricas, etcétera, que no son perceptibles sin tener de por medio algún artefacto que pueda capturar su presencia y mostrárnosla, por tanto Internet *per se* es también materia.

tecnológico aunque es difícil concebirla sin sus soportes materiales como un libro, un cuaderno, y en el caso de Internet, una computadora, celular, consola de video juegos, microchips, fibra óptica, señales *Wifi*, los individuos, la memoria de estos, entre otros, estos artefactos como actores conforman una red de elementos que por sí mismos también serían homogéneos, pero que en conjunto son heterogéneos dando a luz un nuevo dispositivo (u objeto, para fines de ejemplificación) socio-tecnológico mucho más completo, que integra tanto lo institucional, lo tecnológico, lo social, lo político, lo cultural, lo sexual, lo corporal etc. “Hay muchos Objetos Tecnológicos que no son “cosas”; así que, llamamos “objetos” también a entes abstractos,” (Buch, 1999).

Añadiendo a lo que he mencionado previamente pretendo ahora continuar con las formas y algunos de los tipos de interacción virtual *online* que se desprenden de Internet y en general a través de las TICS. Para esto considero que es de utilidad esbozar parte de los aportes teóricos realizados por Erving Goffman (1999) y Randall Collins (2009), respecto de los rituales y las cadenas de rituales de Interacción enfocados a la productividad de emociones y sentimientos emergentes, causados por las interacciones virtuales. Debe entenderse al ritual como a un “mecanismo que enfoca una emoción y una atención conjuntas generando una realidad temporalmente compartida” (Collins, 2009: 21), por tanto puede entenderse que para la realización de un ritual es necesaria la co-presencia corporal física respectiva, es decir, un encuentro “cara a cara”, lo que sugiere preguntarnos ¿en una interacción virtual a través de Internet es posible llegar a generar sentimientos y emociones similares a los evocados en las interacciones “cara a cara”?, ¿Cómo puede desarrollarse el sentimiento de identidad o de pertenencia a una comunidad entre los individuos que interactúan únicamente en el ciberespacio y que se encuentran a distancia?. Es importante también aclarar que el carácter temporal del ritual es relevante, es decir, debe de existir una continuidad o una repetición de la interacción con el mismo o con distintos individuos o grupos para que no sea una interacción espontánea, que puede ocurrir solo una vez, aunque a partir de esta se pueda posteriormente ritualizar.

Bien, Goffman (1991) no llegó a observar completamente los alcances y la permeabilidad que ha tenido Internet y las TICS en la sociedad actual, sin embargo, al respecto menciona que el teléfono y el correo son versiones reducidas de esta realidad, de los rituales de interacción cara a

cara o físico presenciales. En su momento Randall Collins (2009) concuerda con Goffman en este mismo sentido, es decir que, ambos consideran que de existir la generación de emociones y sentimientos, de afectividad por ejemplo, a través de los dispositivos electrónicos o tecnológicos de comunicación virtual como las cartas, los telegramas, el teléfono, el fax, la radio, la televisión y finalmente Internet, existe pero en menor cantidad, es decir que, las interacciones a través de estos medios tecnológicos de comunicación únicamente se pueden producir estados bajos o leves de interacción ritual, de efervescencia emocional y sentimental. En el sentido estricto de estas afirmaciones, no existirían comunidades ni identidades que se sintieran identificadas con ciertos grupos a través de los gadgets tecnológicos de comunicación.

Sin embargo, ambos (tanto Goffman como Collins) dejan la puerta abierta para investigar los alcances de estas tecnologías en los campos de las emociones y de los rituales de Interacción. Estos dos autores terminan mencionando que aún no están seguros de los futuros alcances e impactos de las nuevas tecnologías en los campos de la informática y la virtualidad, a través de la digitalización en las interacciones entre individuos, tecnología y sociedad. Es por ello, que pretendo indagar y mostrar a continuación en la existencia de sentimientos y emociones que pueden emanar de la interacción corporal individual, social y tecnológica que pueden incluso llegar a constituir sentimientos de pertenencia y de identidad a un grupo o a una comunidad similares a los que acaecen en el “mundo presencial, cara a cara.” La sentimentalidad y emociones a través de la mediación de las TICs pueden llegar a ser tan fuertes que incluso han logrado y llevado a algunos de sus usuarios a contraer matrimonio, pero también ha extremado a otros a cometer el suicidio<sup>41</sup> y a algunas otras acciones, a causa del rompimiento interaccional amistoso o afectivo con en el otro en el ciberespacio.

Contrario a lo que nos puedan hacer creer algunas perspectivas teóricas del interaccionismo simbólico, “la vida social no siempre requiere de la co-presencia de los cuerpos: conversaciones telefónicas o mensajes escritos sobre redes informáticas, buzones de voz, faxes, y más tradicionalmente, correspondencias por escrito” (Bernard, 2004: 192) son ejemplos de ello. Efectivamente es necesaria la presencia corporal, es decir, tener un cuerpo con el cual interactuar,

---

<sup>41</sup> Se tiene en cuenta el caso de una Joven veracruzana que se suicidó por haber roto su relación con su novio virtual ecuatoriano: Véase en: <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2013/11/08/927573> consultado el 20/02/16.

sin embargo, la acción no siempre requiere de la co-presencia inmediata de esos cuerpos *in-situ* o “cara a cara.” Pongámonos a pensar que en los mensajes de texto, ya sea por correo asincrónicamente o por chat sincrónicamente, la escritura permite superar la ausencia de la condición humana, el texto o la escritura “sigue señalando nuestra presencia en tanto nuestro cuerpo está ausente y compensa la ausencia corporal para seguir ejerciendo una acción” (Bernard, 2004: 192). Por ejemplo, las palabras o mensajes escritos en un papel o una nota pegada en algún refrigerador a través de un imán con el mensaje “hola, que tengas un lindo día”, “te encargo lavar tu ropa” a algún familiar, permite señalar la presencia simbólica afectiva e imperativa del otro, el escrito permite la acción e interacción a distancia y a destiempo.

Por ello considero importante abordar algunos de los elementos virtuales que se desarrollan *in situ* en las interacciones que se efectúan en el ciberespacio, puesto que es a través de la virtualidad *online* donde se entrecruzan los elementos heterogéneos para las prácticas y expresiones cibersexuales y de otros tipos. Internet es un artefacto que al mismo tiempo es social y tecnológico que media la acción de las comunidades virtuales y “el signo de la relación de los dispositivos de las tecnologías de la información se expresan en la virtualidad [...]. Este carácter virtual de las TICS no es inmaterial o simbólico exclusivamente [...]. La virtualidad sería la mediación simbólica y material de las comunidades conectadas vía hardware y software” (Arellano, 2007: 200), la virtualidad es posible gracias a la digitalización en Internet.

### 2.5.1 Realidad, espacio virtual y tiempo

A continuación iré definiendo algunos conceptos que permitirán comprender mejor el desarrollo de las interacciones virtuales a través de Internet. Se puede argüir que la constitución de la identidad y la reproducción de significados se construye *in-situ*, en un espacio y momento histórico particular, y el sentido de los signos y los símbolos comienzan a perdurar conforme tienden a repetirse o a ritualizarse y a generar sentimientos y emociones compartidas de solidaridad o pertenencia a esas situaciones experimentadas. Internet ha logrado que el usuario interactúe con otros desdibujando zonas horarias y lugares geográficos, permitiendo que personas que se encuentran en polos opuestos del mundo establezcan relaciones de comunicación y sus derivados, cada uno en su sitio y en tiempo real o atemporalmente. En este sentido, las redes



sociales virtuales (en el ciberespacio) e Internet se vuelven “El lugar,” por denominarlo de alguna forma, donde se desenvuelven estas situaciones rituales virtuales. El espacio y tiempo son fundamentalmente la materialidad de toda acción e interacción humana, es decir que, la comunicación tiene como soporte la situación con sus respectivos y diversos elementos socio-tecnológicos.

Lo que entiendo por situación, es aquella donde dos o más personas comparten el mismo punto espacio temporal construyendo o reforzando significados socio-técnicos *in-situ*, donde la presencia corporal física posibilita ciertos marcos de sentido en coordenadas en las cuales los individuos se hayan en presencia de sus respuestas físico respectivas, es decir que, esto puede ser entendido como a una “situación social.” La presencia corporal<sup>42</sup> en este sentido también forma parte de la materialidad como el medio de comunicación y de trasmisión de información por el cual el interlocutor transforma a partir de gestos y sonidos lo que desea transmitir, en códigos que el otro deberá interpretar para lograr una comprensión entre los actores. Lo que quiere decir que se está hablando de una realidad construida socio-técnicamente en la interacción misma, aun sin los gadgets de comunicación electrónica de por medio.

En el ciberespacio el mundo virtual es tan real como el “mundo presencial” puesto que aun cuando los cuerpos no se encuentren en mutua presencia, se construye y refuerza la situación en los imaginarios y a través de los medios tecnológicos por donde los actores interactúan. Aunque en el ciberespacio como tal no exista la co-presencia física corporal, es posible que se produzcan situaciones espacio temporales que se asemejen a lo presencial “cara a cara.” Internet da cabida a que ocurran interacciones del tipo escrito, por videoconferencia, auditiva con auriculares (no muy diferente del teléfono) o la combinación entre éstas formas de comunicación. Bien, entonces las redes sociales virtuales son el espacio, geográficamente hablando, donde se desenvuelven las interacciones virtuales.

Es preciso mencionar que toda cultura está hecha a partir de procesos de comunicación, y según nos dice Castells (2011) son Roland Barthes y Jean Baudrillard quienes nos han enseñado que la sociedad se basa en la producción y consumo de signos (algunos de ellos atribuidos a

---

<sup>42</sup> “El cuerpo no sólo se modifica, construye e inventa, también forma parte del ser en el mundo, al existir junto y con los otros.” (Sabido, 2010:. 07).

innovaciones tecnológicas como la ropa, y algunos otros accesorios que adornan al cuerpo). Entonces se puede pensar que no existe una separación entre realidad y representación simbólica, puesto que todo ser humano se desenvuelve y actúa a través de estos entornos simbólicos. Se entiende muchas veces a la virtualidad como a una contradicción entre la presencia corporal y su ausencia, pero he tratado de argumentar que la corporalidad no desaparece, sino que se transmuta materialmente. El cuerpo no deja de ser el cuerpo, son sus atribuciones significativas las que se poliforman virtualmente, el cuerpo sigue interactuando, pero a través de los gadgets de comunicación electrónica.

### 2.5.2 Virtualidad

Para entender a lo que me refiero con virtual o virtualidad tomo la misma definición que Castells utiliza a través del diccionario de Oxford que define a lo “<<Virtual: que es tal en la práctica, aunque no es directamente en nombre de y real: que tiene existencia verdadera>>” (Castells, 2011, p. 405). Es decir que, la realidad tal y como la percibimos y experimentamos siempre ha sido virtual, puesto que nos desenvolvemos en un mundo de signos y significados, y las acciones se desenvuelven en base y a través de estos. Lo virtual también es la virtud para producir un efecto aunque no lo produzca en el presente inmediato, pero tiene una existencia aparente, lo que finalmente hace lo real virtual y lo virtual real, aunque en el sentido estricto de sus definiciones no sean lo mismo.

La gran variedad de significados culturales que existen y en los que nos desenvolvemos permite que interactuemos los unos con los otros en las múltiples dimensiones de realidad, el ciberespacio, las redes sociales virtuales, los videojuegos de realidad aumentada, los juegos *RPG*,<sup>43</sup> las salas de chat, y otros espacios *online*, son efectivamente variantes dimensionales de la realidad. La virtualidad es parte integral del mundo físico material, así como también es parte integral de la realidad.

---

<sup>43</sup> Role Playing Game.

### 2.5.3 Realidad

Todas las acciones y todo lo que conocemos como real se comunica a través de símbolos “y en la comunicación humana interactuamos sin tener en cuenta el medio. Todos los símbolos resultan algo desplazados en su significado semántico [...] en cierto sentido toda la realidad se percibe virtualmente” (Castells, 2011: 406). Lo real existe, independientemente de que lo podamos percibir o no, lo real está siempre presente pero continuamente mediado por lo imaginario, lo simbólico y lo artefactual.

Por tanto, tomo a la realidad virtual *online* como otra dimensión de realidad obtenida a través de simulaciones gráficas y auditivas computacionalmente para que los usuarios individual o colectivamente, puedan desarrollar sus interacciones en un ambiente casi similar al copresencial envolviéndolos sensitivamente a través de símbolos y significados construidos dentro y fuera del ciberespacio. “Un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia sino que se convierten en la experiencia” (Castells, 2011: 406), y aunque Castells si diferencia lo virtual de lo real, reitero que en este trabajo ambas realidades existen (y son reales), solo que en distintos dominios o dimensiones.

Los espacios virtuales pueden ser entendidos como aquellos entornos construidos artificialmente, estos emulan una realidad “presencial” en una realidad virtual, que explora e indaga en la construcción de experiencias sensitivas, tratando de ser lo más parecido al mundo presencial “cara a cara,” produciendo, generando y transformando emociones y sentimientos que nutren a los usuarios de estos espacios, y “al ser un espacio de vinculación entre personas, éste se rige por normas y convenciones expresadas por los usuarios y por sus oportunidades de adquisición mercantil de tecnologías de la comunicación” (Rodríguez, 2009). Estas normas existentes, que rigen a las interacciones virtuales son un cruce entre variables sociales, políticas, sexuales, culturales, institucionales y tecnológicas, no únicamente constituidas a partir del uso o interacción *in situ* a través los soportes materiales físicos de Internet, sino también son normas y bagajes traídos del mundo previo contextual, o presencial. Los actores y elementos que participan

en las interacciones virtuales se encuentran limitados por factores físico-tecnológicos, políticos, corporales y en general situacionales.

Los dispositivos o gadgets de comunicación electrónica aún no son tan avanzados para emular toda actividad corporal humana o por lo menos no lo son los gadgets comerciales de “fácil” o pronta adquisición, y de la misma forma, las capacidades técnicas de los usuarios aún no asimilan del todo los cambiantes y acelerados elementos electrónicos que surgen estrepitosamente y salen al mercado para su consumo.

La realidad virtual [...] hace pensar, nombrar y adscribir la realidad de otra manera, apoyándose en aditamentos tecnológicos sin los cuales ella misma no sería posible: ordenador, teléfono móvil, software, guantes, cascos, y hoy en día la nanotecnología, gadgets convergentes que permiten la transportación de información y el intercambio de simulaciones, o máquinas que son capaces de crear una artífice, es decir una habilidad cibernético-digital. La realidad virtual produce el sueño, el sueño de existir, comunicarse (Sánchez, 2010: 11).

En resumen, se podría decir que la virtualidad es una dimensión de la realidad física donde convergen los planos grupales e individuales donde participan los diversos elementos corporales, sociales y tecnológicos con sus respectivas funciones a través del dispositivo: Internet.

Finalmente, con respecto a la definición de realidad virtual podemos entenderla como a la representación conceptual, artefactual y organizativa de la experiencia del hombre en el mundo. En este sentido las palabras más aparente sencillas como papá, mamá, agua, y otras, son la realidad virtual de las entidades a las que alude la realidad. No sería la realidad externa al hombre ni la que sólo esta acuñada simbólicamente, en artefactos y en actos colectivos, sino la interacción de humanos y entidades externas (experiencia del hombre en el mundo). En este sentido la virtualidad (todo el conocimiento humano en todas sus formas representadas) es una mediación y el resultado de la acción del hombre en el mundo (CP Arellano, 2015).

## **2.6 ¿“Desaparición del cuerpo”?, Identidad y comunidades virtuales**

Una de las ventajas de mantener una vinculación con la realidad virtual dentro del ciberespacio sobre los espacios presenciales, es que la virtualidad mediada por las TICS posibilita que el usuario moldee a su gusto el espacio en el que se desarrolla, elige con quienes interactúa, la hora

y el tiempo que utiliza para navegar en la web, el perfil o avatar con el que accede a la gran variedad de espacios virtuales existentes, y el cómo se presenta ante el otro. Cualquiera que tenga las habilidades técnicas o sociales necesarias para navegar en las redes virtuales tiene la oportunidad de influir directamente en los espacios virtuales en los que se desenvuelve. El avatar permite no solo modificar nuestra apariencia sino hasta la forma en la que hablamos (tono e intensidad de voz) e interactuamos con el otro, y la posibilidad de ser descubiertos es poca, en comparación de si solo se usara alguna prenda de vestir que nos puede ser despojada en la situación co-presencial, la desarticulación de la co-presencia y respuesta física respectiva permite una construcción del “Yo” mucho más refinada.

El espacio virtual es tiempo cristalizado, el ciberespacio no es un reflejo de la sociedad, sino su expresión, en este sentido el espacio virtual o ciberespacio es uno de los soportes materiales de la práctica social, y la temporalidad en la que se desenvuelve la virtualidad puede ser sincrónica o asincrónica. Este espacio permite la organización y gestión por parte de los grupos y comunidades *online*, así como de los usuarios en particular de las actividades y de los elementos materiales que completan el dispositivo, que llamaré aquí, de Internet. “El ciberespacio se convierte en un modo de existencia completo, portador de lenguajes, de cultura, de utopías” (Le Breton, 2007: 137).

En Internet la información los signos y símbolos que el cuerpo, interpreta, produce y reproduce pasan a un dominio “no físico,” pasan a ser fotos, sonidos y mensajes de texto, pero ello no los hace menos reales, solo los transforma a una especie de imaginario virtual *online*, con sus respectivos sustentos materiales tecnológicos, que son el monitor, las bocinas, el mensaje de texto, las imágenes, audio y video, etc. Incluso se podría decir que la información y el cuerpo se transmutan o se materializan en estos gadgets de comunicación electrónica correspondiendo al tipo de salida de cada aparato tecnológico, es decir, una sonrisa a texto se representaría de la siguiente forma -> “☺” o “:)” o “XD,” una mueca que representa tristeza se podría representar así -> “☹” o “:(, (una mueca que representa mostrar la lengua se puede transformar así -> “XP” (en señal de grosería o jugando), y que el otro al asimilar estos signos multimedia los interpretará como si estuviera en co-presencia física con el otro. El receptor puede pensar que esa mueca representada con emoticonos, letras, imágenes o sonidos representan lo que el cuerpo del otro

está realizando y lo que el otro está sintiendo, desde otro espacio físico presencial a través de los gadgets electrónicos de comunicación (aunque físicamente no lo esté haciendo, pero lo representa), pero también puede sentir que es un cuerpo real (virtual) con el que está interactuando.

A través de estos elementos de comunicación virtual, la significación de signos y símbolos se desprende del cuerpo aunque algunos continúan refiriéndose éste. Otro tipo de símbolos y signos que comienzan a surgir a través de la comunicación virtual *online*, y con los cuales podemos toparnos, son por ejemplo: “**LOL**” (*Laughing out loud*) que hace referencia a que el otro se está riendo en voz alta a causa de algún comentario, video o sonido que le pudiera haber parecido gracioso, “**ntc**” (abreviatura de no te creas) “**OMG**” (oh my God! o Goodness!) “**WTF**” (What the fuck!), todas éstas y otras representaciones multimedia conforman parte constitutiva de una realidad virtual a través de la materialidad de los gadgets electrónicos e Internet. La situación virtual *online* se encuentra envuelta por elementos corporales, sociales y tecnológicos.

Acercándonos más a los rituales de interacción virtuales *per se*, es necesario enfatizar, como he venido haciéndolo, en el papel del cuerpo como artefacto social, cultural y tecnológico, que contiene, produce y reproduce significados compartidos remitiendo a identificaciones y diferenciaciones con los demás. El cuerpo, como tal, es exterioridad, es un elemento físico conformado por piel, músculos, huesos, órganos, nervios, células y demás, que así mismo también tiene un interior que lo define en cuanto a la forma de absorber el mundo y de relacionarse con otros, no es un mero o simple vehículo del individuo o del espíritu. El cuerpo por sí mismo también es un artefacto tecnológico y un dispositivo, es un elemento y actor que es constreñido por las pautas institucionales contextuales donde se desenvuelve, además, el cuerpo es capaz de establecer marcos de sentido a través de la comunicación que éste mismo produce a través de gestos, articulaciones corporales y la tecnicidad del cuerpo para la comunicación con el otro.

El cuerpo como artefacto interactúa con los gadgets de comunicación virtual. El cuerpo se configura y amolda a las formas en las que están estructurados los gadgets electrónicos, y

viceversa, los gadgets de comunicación electrónica y software que se desarrollan e innovan complementan al usuario. La corporalidad no está ausente como muchos pensarían, lo que acontece es más bien una reorganización tanto del cuerpo como de los artefactos tecnológicos (su interacción) en un nuevo dispositivo virtual *online*.

El uso de los espacios virtuales ha remitido a que se diga que el cuerpo se encuentra ausente, esto en el sentido de una deslocalización o supresión de otras funciones corporales al momento de interactuar virtualmente como el caminar, saltar, hablar, escuchar, y en este mismo sentido se podría decir que tanto la boca, las piernas, las orejas y otras partes y funciones del cuerpo dejan de ser necesarios. Sin embargo, quienes han llegado a realizar comentarios de este tipo, llegan a omitir que se tiene que teclear con la mano, con los dedos, a través de impulsos nerviosos y musculares, articulando además otras funciones corporales para presionar una serie de teclas que transforman el contacto entre cuerpo y el equipo de cómputo en texto, en comunicación. Se olvidan también de que vemos y observamos el monitor través de nuestros ojos y sus respectivas funciones y mecanismos que envían señales al “sistema de lectura”<sup>44</sup> cerebral para interpretar dichos mensajes. Y a decir verdad es cierto que en algunos casos puede observarse cierto atrofio de algunos elementos del dispositivo corporal, pero por otro lado se refuerzan y sirven de prótesis para algunos otros.

Además existen espacios virtuales donde se articulan audio y video como en algunos videojuegos *online*, como *Second Life*<sup>45</sup> o *World of Warcraft*, entre otros, donde se han digitalizado algunas actividades corporales y en general algunas prácticas políticas, sociales y culturales de la vida cotidiana como el caminar, tener un departamento, comer, ir a trabajar, ganar dinero, manejar un automóvil, correr, practicar y expresar su cibersexualidad, hacer del baño,

---

<sup>44</sup> “El sistema de lectura se encuentra localizado en el hemisferio izquierdo de nuestro cerebro y compromete al *área de Broca* (ubicado en el lóbulo frontal), al *área de Wernicke* (lóbulo temporal) y el *angular gyrus* (Región parietal). El *área de Broca* se activa durante la lectura y participa en la producción del habla, el *área de Wernicke- angular gyrus* permite entender lo que leemos, es decir descifra el código del alfabeto, traduce las letras en sonidos y la escritura en habla.”: Véase en: <http://aprendizajeneurocienciaydiversidad.blogspot.mx/2009/10/como-funciona-nuestro-cerebro-durante.html> consultado el 28/08/15.

<sup>45</sup> Es un juego y red social al mismo tiempo que establece la constitución de un mundo virtual complejo, en el que se puede vivir en una ciudad virtual, poseer un departamento, un oficio, acudir a lugares de entretenimiento, platicar y convivir con vecinos, amigos, entablar una relación afectiva y sexual casarse, etc. “Según datos obtenidos en febrero de 2008, la propia empresa propietaria de *second life* hablaba de la existencia de más de medio millón de usuarios activos durante ese mes y de registros que se acercan a los 40,000 usuarios simultáneos” (Caro & Octavio, 2008: XVII).

comer etc, que muestran al cuerpo en la pantalla. “El cuerpo, nunca separado de su interioridad, entra en fluidez con el interior tecnológico, pero sigue siendo exterior y en el ciberespacio es una exterioridad-interior que contiene muchos interiores donde el cuerpo también participa de la comunicación.” (Sánchez, 2010: 8), y ambos se complementan.

Lo virtual está relacionado con los sentidos la percepción y la creación. Lo virtual *online* es un espacio simulado de la realidad, no menos real. La virtualidad requiere de ciertos elementos comunicativos y tecnológicos que deben ser considerados, y no solo los gadgets electrónicos son tecnología, sino también lo es el cuerpo, los colores, los sonidos, las palabras y la imaginación quienes tienen un alto poder de creación de lo virtual, además, también lo virtual engrosa lo simbólico de las relaciones. A su vez, lo virtual hace que sean posibles otros usos del cuerpo mediante la simulación de situaciones a través de la arquitectura específica de Internet, a través del monitor, el uso de guantes, cascos y sensores que se conectan al cuerpo, permitiendo al usuario sumergirse en un universo compuesto de imágenes simuladas computacionalmente, experimentando la sensación de lo real, logrando sentir emociones, pasiones o temores, así, el cibernauta experimenta un viaje físicamente a un mundo sin carne, “evitando los peligros” que acaecen a la corporalidad, en la dimensión física co-presencial “cara a cara.”

No quiero decir que en la virtualidad *per se* todo sea positivo, así como existen riesgos para los gadgets electrónicos como los virus o los *malwares*<sup>46</sup> y *spywares*,<sup>47</sup> existen riesgos físicos, de salud que también afectan al cuerpo con el uso desmedido de las TICS, estos pueden llegar a presentarse como malestares artríticos, dolores musculares, insomnio, ansiedad, depresión etc. Inclusive existen lugares en los que se han creado campamentos<sup>48</sup> casi “campos de concentración” que ayudan a aquellos internautas que han desarrollado una adicción a los medios

---

<sup>46</sup> Es un término general que se le da a todo aquel software que perjudica a la computadora. La palabra malware proviene del término en inglés malicious software, y en español es conocido con el nombre de código malicioso. Véase en: <http://www.seguridad.unam.mx/usuario-casero/eduteca/main.DSc?id=193>, consultado el 30/11/15.

<sup>47</sup> También conocido como programas espía, el spyware hace referencia a diversas aplicaciones que recopilan información sobre una persona u organización, las cuales se instalan y se ejecutan sin el conocimiento del usuario. Véase en: <http://www.seguridad.unam.mx/usuario-casero/eduteca/main.DSc?id=138>, consultado el 30/11/15.

<sup>48</sup> En 2008 el gobierno chino declaró la adicción a Internet como un problema clínico, añadiendo que es uno de los problemas de salud que más puede afectar a los niños y jóvenes, donde los tratamientos son una mezcla de terapia y disciplina militar que puede durar 3 o 4 meses. Véase en: [http://www.rpp.com.pe/2014-07-02-china-tratan-a-adictos-a-Internet-en-campamentos-militares-noticia\\_704941.html](http://www.rpp.com.pe/2014-07-02-china-tratan-a-adictos-a-Internet-en-campamentos-militares-noticia_704941.html), consultado el 20/08/15.



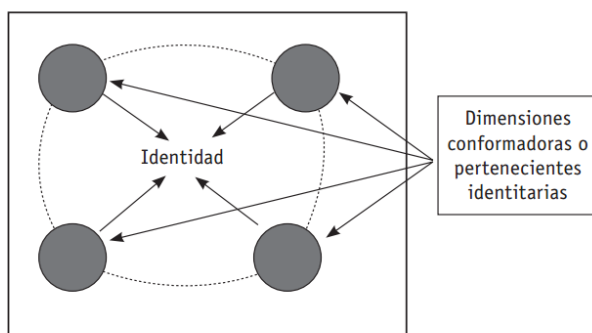
de comunicación virtual, alejándolos de toda tecnología que utilice o se conecte a Internet, poniéndolos a hacer ejercicio y otro tipo de terapias y/o actividades militares.

### 2.6.1 Identidad virtual

La identidad implica siempre un sentido de relación con respecto del otro, implica alteridad y viceversa, define al sujeto y a los grupos de ellos. La identidad virtual se encuentra atada a la distinción y al reconocimiento corporal, social y tecnológico, rasgos que surgen en las interacciones con él y los otros. Se debe entender en este trabajo que la identidad puede establecerse como a un conjunto de pertenencias, no como identidades fragmentadas, la virtualidad es una dimensión de la identidad y no una identidad aparte, el individuo no posee varias identidades<sup>49</sup> (con sentimientos de pertenencia e identificación), sino que actúa en diferentes espacios, y a donde se puede pertenecer a varios grupos conviviendo con individuos que también se han adaptado a esos ciber-lugares, “en efecto, la virtualidad tecnológica vista en actores concretos, puede ser una pertenencia central de su identidad” (Sanchez, 2010: 41). En el ciberespacio, el sujeto logra desvanecerse en apariencia corporalmente y se transforma en “otro,” o se mejora el “Yo” mismo a partir de una multitud de máscaras, elementos, opciones y herramientas identitarias que brindan las salas de chat, videojuegos o páginas en general para armar algún perfil u avatar.

#### Esquema No. 1

De la múltiple pertenencias de la identidad



Fuente: (Sánchez, 2010: 41).

<sup>49</sup> Aun cuando el individuo posea varios perfiles en Internet, existirán elementos que coincidan con su identidad primaria que acaece en el mundo físico, como el idioma, y algunas otras características personales.

Como lo muestra el esquema 1, la identidad contiene múltiples pertenencias a diversos lugares y grupos, el individuo actúa y se desenvuelve conforme el escenario se le presenta, el individuo posee solo una identidad que es móvil y toma forma en las distintas dimensiones virtuales *online* o presenciales en las que se encuentre. La identidad se construye en la interacción socio-técnica, es decir, depende también de los otros actores y de los elementos que intervienen en dicha interacción, en este caso, los gadgets tecnológicos quienes ahora también moldean y forman parte de la identidad de los usuarios en Internet. En la virtualidad siempre es imprescindible el papel del otro usuario-cibernauta, puesto que aun cuando se esté en un espacio donde lo corporal es arrojado a lo virtual, los actores se encuentran disgregados en el espacio físico, detrás de un monitor o una pantalla de algún celular.

Así es pues, que el otro es siempre imaginado y también está presente a distancia, pero esto ocurre no solo en lo virtual *online*, sino también en lo presencial “cara a cara,” solo que en lo virtual la respuesta física respectiva es transmitida a partir del cableado o señales electromagnéticas para aparecer posteriormente en pantalla, o en alguna papel impreso, y no meramente a partir de las técnicas de comunicación corporal como tal, o del roce entre los cuerpos (co-presencia física), en una interacción cara a cara ordinaria (donde intervienen otro tipo de aditamentos que median la interacción como el lenguaje, las ondas sonoras que produce la voz, la ropa, anteojos, etc.) donde no intervienen estos gadgets de comunicación electrónica y en donde sí, el nivel de anonimía es mucho mayor, puesto que las respuestas físicas corporales son escondidas del otro, y controladas por la mediación de las TICS.

Internet permite el establecimiento de vínculos socio-técnicos con individuos, grupos y comunidades virtuales que coinciden con algunas de nuestras características identitarias a las cuales se puede afiliarse. H. Reighold (1993) señala que “Las comunidades virtuales pueden ser comunidades reales o seudocomunidades o variantes inéditas del contrato social” (Le Breton, 2007: 201).

Por comunidad virtual “entiendo al conjunto de personas que comparten los mismos intereses y patrones culturales similares como la lengua, nacionalidad, orientación sexual, color, entre otros atributos, que forman grupos que se identifican entre sí, construyendo y/o

reproduciendo una identidad en la red” (Ledezma, 2013: 22), a través de la mediación socio-técnica artefactual de las TICS, y que no necesariamente implica que la convivencia o relaciones de estas comunidades virtuales únicamente se queden en el ciberespacio, muchas de las veces estas comunidades comparten e interactúan en distintas dimensiones de la misma realidad, es decir, las reuniones, eventos, conversaciones y demás actividades que tienen las comunidades virtuales se pueden desarrollar dentro y fuera del ciberespacio. Algunos tipos de comunidades virtuales de este estilo son por ejemplo: Greenpeace, Anonymous, LBGTI sin fronteras, entre otras, éstas pueden emerger desde las distintas y diversas redes sociales que existen en el mundo presencial o desde el mundo *online*, a través aplicaciones para teléfonos móviles o páginas web, como *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, *LatinChat*, *Chats ICR*, etc, y actuar en ambas dimensiones.

Las comunidades virtuales adquieren significación colectiva a través del uso de un lenguaje particular, cada grupo *online* integra sus propias combinaciones entre las formas expresivas del mundo presencial “cara a cara” y los códigos establecidos por los internautas dentro del ciberespacio.

La virtualidad es solo un ejemplo de identidad, una parte de su significado. En el cruce de dimensiones se da lo que denominamos núcleo de comunicación e intercambio, éste es el espacio central donde los códigos de la identidad matriz entablan una comunicación dialógica con aquellos otros códigos que van surgiendo, en este caso con los tecnológicos, que es por donde se posibilita la virtualidad (Sánchez, 2010: 44).

Cuando un individuo entra por primera vez a algún grupo o comunidad virtual y entabla un proceso de comunicación, este es matizado en un inicio por los elementos identitarios que lo caracterizan en el espacio físico presencial o “cara a cara,” pero al ir adquiriendo a través de la experiencia las técnicas y los conocimientos necesarios, para el uso de los gadgets de comunicación electrónica y de los software por los cuales accede a Internet, añade al proceso de comunicación las posibilidades de transformar y jugar con los códigos identitarios primarios que se le atribuyen, y es así como el “Yo” se convierte en un efecto técnico administrable.

El individuo puede camuflajear su identidad si así lo considera necesario, reservarse información y añadir otra extra que pudiera ser falsa o verdadera, con esto y junto con el distanciamiento físico respectivo en la interacción, se va gestando cierto tipo de anonimato que

constituye parte indispensable para que los sentimientos de seguridad y confianza en las interacciones virtuales y en el ciberespacio se desarrollen. La flexibilidad en la dimensión virtual de la realidad queda definida por la posibilidad de ampliación de la identidad. “En un futuro próximo participaremos en numerosas cyber-relaciones con personas que sin duda, no veremos nunca en persona” (Le Breton, 2007). La virtualidad otorga el poder técnico de modificar algunos elementos de la identidad como las facciones corporales, el nombre, la edad, la sexualidad etc.

## **2.7 Variantes de la identidad en las cadenas rituales de interacción virtual *online***

Tomando en cuenta lo previamente discutido, pasaré a proporcionar un breve preámbulo respecto del cómo se producen las energías emocionales y los sentimientos, afectivos compartidos de pertenencia y de solidaridad que emergen de las interacciones virtuales<sup>50</sup> en el ciberespacio, en las redes sociales de Internet, ya sea a través de alguna aplicación como *WhatsApp*, *Instagram*, *Tinder*, *Gindr*, o en alguna página web como *Facebook*, *Twitter*, *LatinChat*, o en algún videojuego, etc. Primero definiré lo que entiendo por una red social virtual como: “conjuntos o grupos de individuos que buscan establecer relaciones entre usuarios de las emergentes comunidades virtuales, se enlazan a partir de la información personal e intereses que cada usuario coloca de manera pública en sitios ex-profeso” (Rodríguez, 2009: 58).

Randall Collins (2009) en su libro *Cadenas de rituales de Interacción* propone un modelo con el cual explica la forma en la que se generan las emociones y los sentimientos a partir de los rituales de interacción, este modelo a mi consideración puede ser aplicado a las interacciones virtuales a través de Internet, debido a que el requisito máximo para que se efectuara o pudiera funcionar era la co-presencia físico corporal, pero como ya he explicado, esto también ocurre a partir de la virtualidad en el ciberespacio, aun cuando los cuerpos estén a distancia e interactúen de forma atemporal. Según Collins (2009), para que un ritual de interacción se lleve a cabo con éxito, deben de producirse ciertos ingredientes que producirán ciertos efectos del ritual como el sentimiento de solidaridad y pertenencia que refuerzan construyen y constituyen la identidad individual y colectiva, de los grupos y de las comunidades virtuales. Pasaré a explicar brevemente los cuatro ingredientes necesarios y los productos requeridos:

---

<sup>50</sup> La virtualidad esta siendo entendida “como un espacio interno de la tecnología, subjetivado, donde los individuos se congregan y se relacionan” (Sanchez, 2010: 44).

## Ingredientes:

1).- Reunión colectiva o presencia corporal: para fines de este trabajo basta con mencionar que esta presencia puede ser virtual *online* y a distancia, ésto, no deja de lado ni lo colectivo ni lo corporal, y añade lo tecnológico así como también alude a la presencia de otros elementos sociales, culturales, políticos o sexuales. Esta reunión puede modificar e incidir en las acciones del otro(s). Por ejemplo, si accedemos a una sala de chat IRC, donde los administradores han prohibido el uso de mayúsculas (por representar que se está gritando), groserías u ofensas, si quien acaba de acceder a esta sala transgrede esta norma, inmediatamente repercutirá en las acciones que los otros tendrán en el chat hacia quien acaba de entrar, puesto que ahora todos comenzarían a dirigirse a él desaprobándolo y provocando que sea expulsado de dicha sala, debido a que todos tienen que acatar las respectivas normas de cada sala o foro *online*.

Existen diversas redes sociales a través del inmenso mundo virtual en Internet, donde acaecen distintas formas de comunicación entre los usuarios, las cuales se pueden llevar a cabo de la siguiente forma:

- a) O a N, una persona puede establecer una comunicación a una o varias personas pero éstas no responden, aquí la comunicación solo es en un sentido a diferencia de las demás opciones, donde se puede establecer una relación “recíproca” de comunicación, en ambos sentidos.
- B) 1 a 1, una persona puede producir y establecer procesos comunicativos con otra persona.
- B) 1 a n, donde una persona puede dirigirse a muchas personas.
- C) de n a 1, donde muchas personas se dirigen a una persona.
- D) de n a n, muchas personas se dirigen a muchas personas.

En cuanto a la temporalidad de la comunicación puede llevarse a cabo de dos maneras, la primera de forma asincrónica a partir de una carta, e-mail, fax, telegrama, mensaje o contestador automático donde el tiempo en que contesta uno u otro no es inmediato. Y la segunda forma es la

sincrónica, mediante la comunicación simultánea, llamar por teléfono, chatear, videoconferencias etc.

2) Demarcación frente a otros: este ingrediente se refiere a que deben existir barreras limítrofes entre quienes forman y no parte de la interacción ritual, ésta puede ser una barrera física o simbólica (y en la virtualidad física y material) frente a los demás. Esto comienza a diferenciar parte de la identidad micro-situacional entre quienes conversan y quiénes no.

La demarcación en las redes sociales virtuales se puede denotar de la siguiente manera por ejemplo: en los foros o salas de chat donde la comunicación es de muchos a muchos se puede elegir entre una amplia gama de salas, cada una con diversos temas de conversación como salas de temas para tener o buscar sexo, temas de amistad, familiares, religiosos, sexualidad, temas de salud, etc. Dentro de estas plataformas existe cierto tipo de desorden puesto que todas las conversaciones se entrecruzan, a menos que todos estén hablando respecto a un mismo punto, puesto que las demás veces aun cuando se especifica el tema de la sala, cada cual tiene conversaciones independientes que cualquiera puede leer, y en muchas de las ocasiones los diálogos no tienen que ver mucho los unos con los otros, por lo que los ICR o los chat en algunas páginas como por ejemplo en Latín Chat, otorgan la opción de invitar a un integrante de la lista del total de usuarios por sala a tener una conversación privada, y cuando se ha aceptado, aparece en algunos casos un mensaje que muestra quienes están platicando en privado, marcando una barrera simbólica y virtual que avisa a los demás que no se interrumpa o que tengan en cuenta esa micro-situación.

En *Facebook*, cuando alguien publica algún meme, noticia o cualquier post en su muro, o página personal, aparece en la parte superior de la imagen, quienes más le han dado *like* a ese post, y quienes pertenecen o han añadido esa página a su lista de favoritos o páginas frecuentes, ésta es otra forma de demarcar una barrera entre quienes se relacionan a partir de un post y de quienes no, además, existe la posibilidad de generar grupos específicos sobre intereses particulares.

*Facebook* a su vez permite ver quiénes son amistades de algún contacto, permite observar quienes suelen frecuentarse, quienes son amigos, conocidos, compañeros o familiares, vinculando a los usuarios a un conjunto más amplio de grupos y personas con gustos e intereses en común que comparten la misma red social.

3) Foco de atención coincidente: quienes se encuentran conversando o interactuando en un chat enfocan su atención sobre un mismo objeto, que al comunicárselo entre sí, estos adquieren el punto central de atención de los participantes en turno.

Se puede entender como foco común de atención a las situaciones virtuales mismas, puesto que pone la expectativa de los usuarios en lo que el otro va a escribir, postear o publicar, es decir, por ejemplo: en una relación de noviazgo en WhatsApp, cuando él se encuentra redactando algún comentario o texto, ella puede observar en la parte inferior de su pantalla un mensaje que dice “escribiendo...” entonces, ella tiene que esperar o preparar su próximo mensaje, posteriormente cuando se envía un mensaje aparece de inmediato una palomilla gris, cuando se recibe aparecen dos palomillas grises, y existe la particularidad de mostrar cuando el otro ha leído ya el mensaje en pantalla con la coloración azul de esas palomillas (*WhatsApp versión 2.12.250*), esto apoya a que la atención se encuentre enfocada en el dispositivo móvil y en las características de la aplicación, la atención también se centra en la conversación afectiva o de pleito.

4) Estado emocional compartido: Los individuos comparten el mismo estado anímico o experimentan el mismo tipo de emociones, o por lo menos alguno de los actores cree que está sintiendo recíprocamente lo mismo que con quien interactúa, lo que genera un sentido de solidaridad con el otro y pertenencia a la situación, estos son algunos elementos que constituyen a la identidad virtual.

En una conversación virtual de pareja el estado de ánimo y la consonancia rítmica corporal depende de cómo se interpreten los mensajes, depende del ritmo y tiempo que tardan tanto uno como el otro en contestar, depende de la calidad de la cámara, de la bocina y el micrófono, del monitor y del tipo de mensajes afectivos que se estén enviando, esto producirá o malestar o mayor enamoramiento. Si un integrante en un tipo de interacción de este estilo (afectiva de noviazgo o ligue) escribe un mensaje alegre con iconos y códigos luminosos,

brillosos, coloridos, sonrientes y agradables, lo más probable es que el otro lo interprete de forma amable y conteste con otro mensaje en el mismo tono, alegre, sonriente, etc.

Según Randall Collins (2009) para saber si se efectuó o no con éxito el ritual de Interacción, la situación tiene que tener como producto final, los siguientes elementos.

- 1) Solidaridad grupal.
- 2) Energía Individual colectiva: esto es, una sensación de confianza, alegría entusiasmo fuerza e iniciativa para que la interacción se vuelva a repetir, es decir, que al salir de determinada situación virtual el individuo puede salir contento, cargado de energía emocional que utilizará en su otras actividades cotidianas dentro o fuera del ciberespacio.
- 3) Símbolos que representen al grupo o pareja: se refiere a emblemas, iconos, palabras, gestos, momentos, en los que los miembros se sienten asociados a sí mismos como colectividad.
- 4) Sentimiento de moralidad: se refiere a la sensación de pertenencia y respeto por el grupo o por la otra persona, es decir que, tanto la comunidad, el grupo o el otro, pueden ser defendibles por quien se siente identificado con ellos, generando así un sentimiento de apego con quien se interactúa en el ciberespacio.

Como he mencionado, dependiendo de los efectos del ritual de interacción *online* es como se podrá dar por sentado el éxito y magnitud de la situación socio-tecnológica virtual. Según Randall Collins (2009), la magnitud del ritual puede verse en el tiempo en que perduran las energías emocionales de los actores, y si de verdad se siente parte de ese algo que le generó dicha energía, también tratará de repetir o volver a experimentar las acciones que acaecieron en sus primeras interacciones, y si se realizan o no con la misma carga emocional. Se debe tener fuertes expectativas de la repetición del ritual.

## **2.8 Repensando lo tecnológico y lo corpóreo**

Internet gracias a la virtualidad reúne distintos tipos de dispositivos que por sí mismos son homogéneos, operan como sistemas orientados para cumplir ciertas tareas, tienen una funcionalidad, pero al interactuar en red dentro del dispositivo: Internet, su función varía, sus



mecanismos cambian para acoplarse y obtener nuevas funciones como parte de un todo en red. El cuerpo tiene que integrarse a la tecnología informática, y ésta a él, el usuario se convierte en una especie de director en turno de las funciones de ese dispositivo, y es capaz de administrar que elementos sí o no le son útiles o necesarios para que el dispositivo siga funcionando. Para expresarse a través de la virtualidad el usuario elige que tipo de *laptop* o *Smartphone* utilizará, debe decidir, que audífonos utilizará para que no se lastimen sus oídos, decide desde que lugar se conecta, elige la posición que toman sus manos para redactar o escribir, elige que elementos de su identidad mostrar y que partes de su cuerpo interactuarán con los gadgets electrónicos.

Se le ha otorgado al usuario un poder sobre los elementos con los que se desenvuelve, un poder limitado por las capacidades tecnológicas (políticas y económicas) materiales de los gadgets de comunicación virtual, y se encuentra también limitado por la tecnicidad corporal de los mecanismos y dispositivos sexuales que constriñen lo corpóreo a partir de políticas públicas y mandatos religiosos, normas sociales, elementos culturales y en general todo lo que delimita a su identidad primaria (del dispositivo sexual). “El espacio virtual es un entorno dialógico, también un espacio-espejo de la realidad física. En él se proyecta el territorio, se proyectan los esquemas de construcción de la realidad, morfológicas arquitectónicas, cuerpos, los códigos rituales, como de casamiento, de seducción, estructuras de consumo etc.” (Sanchez, 2010: 50), pero que pueden y son transformados, y que además exacerban o deslegitiman el orden social imperante.

Esto permite reflexionar al respecto de si la tecnología informática complementa al cuerpo (entendiendo al cuerpo también como tecnología) o éste a la tecnología,<sup>51</sup> ambos sistemas en apariencia separados se unen en una red, hibridando entidades y “produciendo realidades inéditas y que tienen como práctica complementaria la purificación, entendida como el proceso de refinación de entidades” (Arellano, 2007: 193). Si siguiéramos un poco la lógica de Donna Haraway (1984) para continuar con la explicación de esta hibridación existente entre lo corpóreo, el individuo y las TICs, se podría decir que estamos presenciando la emergencia de un ciborg.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> “La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina” (Haraway, 1984: 34).

<sup>52</sup> “La imaginería del ciborg puede sugerir una salida del laberinto de dualismos en el que hemos explicado nuestros cuerpos y nuestras herramientas a nosotras mismas. No se trata del sueño de un lenguaje común, sino de una poderosa e infiel heteroglosía. [...] Significa al mismo tiempo construir y destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, historias del espacio” (Haraway, 1984: 38).

Se ha constituido una especie de artefacto biotecnológico orientado a la satisfacción o limitación de impulsos, deseos y necesidades comunicativas y del cual debemos tomar ese poder para transformar la realidad que ha subyugado las prácticas y roles sociales de algunas minorías o grupos que han sido discriminados. “Los organismos biológicos se han convertido en sistemas bióticos, en máquinas de comunicación como las otras” (Haraway, 1984: 34). Las ciencias de la comunicación y la biología son construcciones de objetos técnico-naturales del conocimiento en las que la diferencia entre máquina y organismo es poco precisa. Mente, cuerpo y herramienta se encuentran en términos muy íntimos. Estamos ahora pasando de los átomos a los bits donde “la organización material “multinacional” de la producción y de la reproducción de la vida diaria y la organización simbólica de la producción y de la reproducción de la cultura y de la imaginación parecen igualmente implicadas” (Haraway, 1984: 21).

El ciberespacio se ha convertido en una forma de existencia completa, portadora de lenguajes, culturas y utopías, “el cibernautismo es una tecnología adaptada a los mutantes que somos nosotros, que permite a nuestro cerebro salir de nuestra envoltura carnal exactamente como nuevos accesorios, del mismo modo en que las patas y los pulmones permitieron al pez salir del agua” (Le Breton, 2007: 148).

El vocabulario computacional se ha comenzado a humanizar, el hombre se mecaniza, “mi amigo está conectado”, “al rato que nos conectemos.” Los usuarios de Internet comienzan a ver a la computadora como un ente pensante y que vive, se llega a tener la sospecha de que se está encerrado en un cuerpo de carne, con la intención de querer ser arrojado hacia la virtualidad, el cibernauta desea ser fusionado con la máquina, y platicar a solas con Siri<sup>53</sup> en el mismo espacio virtual.

El cyborg es un hombre en quien la máquina interfiere profundamente para determinar sus comportamientos: un hombre vivo con una prótesis cuya existencia está sometida a un control regulado de su funcionamiento. (Le Breton, 2007: 75).

---

<sup>53</sup> “Siri es una aplicación con funciones de asistente personal, a veces con su propia personalidad para iOS. Esta aplicación utiliza procesamiento del lenguaje natural para responder preguntas, hacer recomendaciones y realizar acciones mediante la delegación de solicitudes hacia un conjunto de servicios web que ha ido aumentando con el tiempo. “Véase en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Siri> consultado el 31/08/15.

## Conclusión

En síntesis, Internet revisado como elemento vinculado al dispositivo cibersexual, se compone de diversos elementos de los cuales no todos son o eran considerados meramente como tecnológicos, es decir, no solo está integrado por la materialidad artefactual física del hardware y software que caracteriza a las TICS, sino que además, también vincula a instituciones, a la materialidad corporal y sus funciones, así como también su tecnicidades, conjunta elementos sociales, culturales, políticos, económicos, sexuales y tecnológicos no informáticos, vincula también lo inmaterial como emociones, sentimientos, sentidos de pertenencia, afectividad etc. Se han desarrollado distintos discursos en cuanto a los alcances, los efectos, las bondades y los problemas que ha traído Internet a la sociedad actual, la sociedad red y a la sociedad de la información, sin embargo, el propósito de éste capítulo no fue mostrar en su totalidad en sí, esos discursos, sino más bien poner en relieve como a través del dispositivo: Internet, se organiza y se integran e interactúan algunos elementos tecnológicos, corporales y políticos sociales, formando vínculos y sentimientos de identidad y pertenencia a comunidades virtuales que se han fortalecido gracias a las características inmatrimales y materiales físicas y no físicas de las TICS.

Entiéndase ahora que “los dispositivos serían maneras de organizar tecnologías sociales que tienen elementos institucionales, simbólicos y materiales, sin que éstos se reduzcan a instituciones, teóricas ni a técnicas” (Arellano, 2007: 197). Las tecnologías de la información se han vuelto omnipresentes, se involucran en todo lo cotidiano y comienzan a remplazar y modificar algunas actividades corporales. “Las computadoras y sus programas regulan fuera del cuerpo las funciones fisiológicas: las prótesis se integran a las funciones y a los órganos desplazando lo biológico (Le Breton, 2007: 195),” no podemos ya concebir lo social sin referirnos a la máquina corporal y tecnológica, al ciborg. El usuario o cibernauta ha comenzado a apropiarse de técnicas<sup>54</sup> que, a través del uso de las TICS, el cuerpo, su identidad y demás elementos constitutivos, le otorgan poder para hacer frente a problemáticas que inhiben su expresión y que estigmatizan su identidad primaria en el mundo presencial “cara a cara.”

---

<sup>54</sup> “La técnica no es pues un mero medio, la técnica es un modo de salir de lo oculto [...] no solo desvela, sino que también puede ocultar u olvidar” (de Sousa, 2013: 78).

Partiendo de la muy breve historia de algunos de los soportes de Internet esbozada en este capítulo y en general del dispositivo virtual *online*, se puede observar que los dispositivos de comunicación que se conectan a Internet (las TICS), ya constituyen parte fundamental de la identidad individual y colectiva de quienes utilizan estos gadgets, e incluso también de quienes no las utilizan. Internet y los espacios virtuales se han vuelto elementos íntimos y cotidianos de interacción e identificación socio-tecnológica de cada uno de sus usuarios.

## CAPITULO 3

### DISPOSITIVO INTEGRADO DE SEXUALIDAD VIRTUAL

#### (DISPOSITIVO CIBERSEXUAL)

A continuación se mostrará la forma en la que el dispositivo sexual esbozado en el capítulo 1, y el dispositivo virtual a través de sus soportes como la Internet, y los gadgets de comunicación electrónica (también dispositivo) esbozados en capítulo 2, se entretujan formando y organizando materialmente un nuevo dispositivo que puede ser llamado “dispositivo cibersexual.” Dispositivo por el cual, mediante la producción discursiva estratégica y la generación de prácticas y expresiones sexuales virtuales, se logra hacer frente y hasta cierto punto eludir las acciones homicidas, represoras, humillantes, hirientes y las estrategias estigmatizadoras que han marcado y oprimido históricamente a la comunidad DS y a sus integrantes. Estigma y discriminación que ha sido atribuido a estos individuos y grupos por no corresponder con la heteronormatividad<sup>55</sup> o monosexualidad<sup>56</sup> producto de la maquinaria constructora de discursos, prácticas y técnicas constituidas y sustentadas en las etapas históricas de la sexualidad previamente esbozadas, de las cuales aún en la actualidad podemos encontrar vestigios e incluso refuerzos de estas antiguas formas de tratar a la orientación y preferencias no heterosexuales.

Lo que logra el dispositivo virtual *online* en la actualidad es potenciar la práctica y la expresión sexual de personas gay, lesbianas, bisexuales, travestis, transgénero, transexuales, queer y demás constituyendo una realidad sexual (virtual *online*) discursiva que se ha integrado a la gran maquinaria sexual, añadiendo nuevas formas y repertorios de acción y expresión sexual.

Como mencioné en el primer capítulo, retomaré parte del trazo histórico que ha tenido la sexualidad como dispositivo y como maquinaria productora de discursos respecto lo que es aceptado y lo que no a nivel social, moral, político, judicial, religioso, etc. Se han analizado los

---

<sup>55</sup> Término creado por Michael Warner en 1991 se refiere a un “régimen social, político y económico que presenta a la heterosexualidad como natural y necesaria para el funcionamiento de la sociedad y como el único modelo válido de relación sexo-afectiva y de parentesco. Este régimen se sostiene y reproduce a partir de instituciones que legitiman y privilegian la heterosexualidad en conjunción con variados mecanismos sociales que incluyen la invisibilización, exclusión y/o persecución de todas las manifestaciones que se adecuen a él”: véase en : <http://inadi.gob.ar/promocion-y-desarrollo/publicaciones/documentos-tematicos/intersexualidad/binarismo-de-genero-y-heteronormatividad/>: consultado el 16/02/16.

<sup>56</sup> Es una categoría que hace referencia a la posibilidad de relacionarse erótica o afectivamente con un solo género.

elementos materiales e inmateriales y los actores que participan en la constitución de lo que significa “ser homosexual”, y algunas formas en las que individuos y grupos DS se desenvuelven en el dispositivo imperante de la sexualidad y en el dispositivo cibersexual.

Para nutrir este análisis, han sido tomados en cuenta, algunos de los discursos emitidos por los actores que continúan limitando y discriminando las expresiones homoeróticas, como la iglesia, el Estado, la familia. Al mismo tiempo se revisan los mecanismos y elementos que se mitigan como el miedo a la expresión sexual, los que se refuerzan como la identidad y la potenciación de la práctica sexual por parte de ésta comunidad y algunos de los componentes que se resuelven con el anonimato y la comunicación a distancia, así como también se pone en mesa de discusión, otros mecanismos que a través de la virtualidad perjudican a la comunidad DS.

Este capítulo pretende abordar y resolver la interrogante sobre, si en verdad es posible eliminar o reducir el estigma a través de la práctica sexual mediada por el dispositivo virtual *online*, de tal forma que con ello pretendo cumplir con el objetivo principal de este trabajo el cual es, analizar las razones y motivos tecnológicos por los cuales es posible desplegar la expresión y práctica sexual virtual por parte de los grupos DS. Para dar cuenta de ello me he dado a la tarea de integrar a este capítulo algunas de las percepciones y estrategias socio-técnicas que realizan los informantes DS a los que entrevisté, y de forma conjunta a ello, presento aquí un análisis cualitativo en tanto que me interesa resaltar los valores, las definiciones y convenciones implícitas así como los supuestos paradigmáticos, las perspectivas y los medios tecnológicos con los que cuentan los individuos DS sobre el dispositivo cibersexual.

### **3.1 Que significa ser parte de la comunidad DS en México**

Las formas preestablecidas en el orden sexual previo, que controlaban (y aún lo hacen) la actividad sobre cómo los cuerpos deben interactuar sexualmente en lo público y en lo privado, han generado históricamente que ciertos grupos hayan tenido que recurrir a la contención y generación de estrategias sexuales socio-técnicas de evasión. Estos mecanismos de escape han surgido a partir de la experiencia histórica de cada sujeto y del conocimiento operativo de los diversos elementos heterogéneos del dispositivo sexual, para ocultar las prácticas y expresiones sexuales que eran prohibidas y no aceptadas. Entre los actores que continuamente evadían las

normas y castigos del dispositivo sexual previo, podemos encontrar a los grupos y comunidades de diversidad sexual a partir de quienes han surgido tácticas y estrategias históricas identitarias de lucha que exigen reconocimiento, respeto y equidad para llevar a cabo de forma no discriminada sus proyectos, formas y estilos de vida.

Estas comunidades, grupos e individuos son los que se han identificado en México con las siglas LGBTTTIQ. Estas comunidades y grupos DS son los que más han sido estigmatizados y reprimidos a lo largo de la historia de la sexualidad por los diversos actores que ostentaron la gran máquina del sexo, entre ellos los que están siendo mencionados aquí son la iglesia, sus discursos y mecanismos de represión, la ciencia médica psiquiátrica y el Estado que en conjunto constituyeron organizaron y administraron gran parte de la red del dispositivo sexual.

Como se mencionó en la primer etapa de la sexualidad, las prácticas homoeróticas<sup>57</sup> habían pasado desapercibidas y no representaban tanto un interés público como lo presentan ahora, muchos años después surgió el primer gran texto cristiano que sujetaba las prácticas sexuales al matrimonio, (capítulo X del libro segundo del *Pedagogo* de Clemente de Alejandría (Foucault, 2011(b))) el cual contenía una serie de referencias, principios y preceptos que ya asociaban la actividad sexual con el mal. Este texto presentaba la “regla de una monogamia procreadora, la condena de las relaciones de personas del mismo sexo y la exaltación de la conciencia” (Foucault, 2011(b): 20). Para el cristianismo romper con la regla del matrimonio, de la procreación y más aún, realizar alguna práctica sexual con alguien del mismo sexo era considerado pecado grave, un acto anti-natura, y la homosexualidad era una expresión que transgredía todos estos elementos y mecanismos discursivos.

Estas categorías y artefactos cristiano religiosos, como la confesión cristiana, las máquinas de tortura inquisitorias y otros escritos moralistas para generar, difundir y hacer funcionar al dispositivo sexual, posteriormente comenzaron a ser retomados por el Estado y la psiquiatría. La psiquiatría y la medicina (y después algunas otras disciplinas como la psicología, la sociología y la pedagogía) continuaron realizando referencias categóricas y clasificatorias que

---

<sup>57</sup> El homoerótismo hace alusión a un tipo de práctica cuasi idéntica a la homosexualidad, se refiere a la presencia de emociones eróticas y deseos sexuales hacia personas de su mismo sexo.

mantenían estigmatizadas las prácticas homoeróticas, definidas en especies y subespecies<sup>58</sup> (las curables y las incurables). Las diversas heterogeneidades sexuales comenzaron a formar parte de los intereses médico psiquiátricos, psicológicos, demográficos y estatales, y es así como empezó a surgir simultáneamente un gran número de medidas precautorias, terapias y curas para la homosexualidad en algunos casos inhumanas, en otros simplemente bastaban charlas y la búsqueda de la aceptación espiritual además de la represión de sus preferencias y prácticas sexuales.

La categoría psiquiátrica y medica de la homosexualidad surgió en 1870 en el artículo de Westphal sobre las “*sensaciones sexuales contrarias*,” donde se describía a la homosexualidad como un tipo de trastorno mental, se podría decir que aquí fue el nacimiento de la categoría medico psiquiátrica del homosexual, de la lesbiana y el bisexual, no así de las prácticas o expresiones homoeróticas (puesto que éstas ya existían), sino de la etiqueta clínica (trastorno y/o enfermedad mental).

La homosexualidad apareció como una de las figuras de la sexualidad cuando fue rebajada de la práctica de la sodomía a una suerte de androginia interior, de hermafroditismo del alma. El sodomita era un relapso, el homosexual ahora es una especie. (Foucault, 2011(a): 43).

La imagen y el discurso que se tenía de las prácticas sexuales entre personas del mismo sexo era una actividad sin importancia, siempre y cuando se mantuvieran la virilidad y la feminidad (en la Grecia antigua<sup>59</sup>), después llegó a ser algo que tenía que erradicarse, curarse y no practicarse. La iglesia gestionó la idea descalificadora del homosexual o invertido, sus maneras, su coquetería y sus gestos, se comenzó a referir que la inversión de los papeles o roles de género sin duda eran una ofensa a la naturaleza, y comenzaron a constituirse los principios del estigma homosexual, bisexual, transexual, travesti y otros que aún prevalecen en nuestra sociedad actual.

---

<sup>58</sup> Aunque muchas religiones realizaron lo mismo. “La iglesia justiciera secular [...] se obstina en distinguir <<entre los homosexuales cuya tendencia, procedente de una falsa educación, una falta de evolución sexual normal, un hábito contraído, unos malos ejemplos u otras causas análogas, es transitoria o, al menos, no incurable y los homosexuales que son definitivamente tales por una especie de instinto innato o una constitución patológica, considerada incurable>>” (Mieli, 1979: 125).

<sup>59</sup> A ojos de los griegos, “lo que hacía que se pudiera desear a un hombre o a una mujer era solamente el apetito que la naturaleza había implantado en el corazón del hombre hacia quienes son “bellos”, cualquiera fuera su sexo” (Foucault, 2011(b): 205).



La cantidad de discursos de lo que es la homosexualidad aumentó, todo tipo de práctica homoerótica se volvió un trastorno y una enfermedad para la medicina, la psiquiatría y la psicología, una forma de expresión sexual anti-natura para el mundo cristiano y un chivo expiatorio y de captación de recursos económicos para el Estado. El homosexual era (y continua siendo) calificado y repudiado al mismo nivel o peor que el adulterio, el rapto, la pedofilia y el incesto y en México el homosexual podía llegar a ser hasta homicida,<sup>60</sup> la homosexualidad se encontraba sujeta ahora también a un ilegalismo estatal (Fines del siglo XVIII y a lo largo del siglo XIX).

El racismo de Estado otorgó a la tecnología del sexo un temible poder y efectos duraderos, éste ha venido construyendo y justificando su odio y represión hacia los grupos de la comunidad DS en lo moral religioso, en lo biológico médico, en lo patológico psiquiátrico y psicológico (en la ciencias de la sexualidad). Todavía para el último cuarto del siglo xx seguía vigente la creencia de que la homosexualidad era una enfermedad, o por lo menos que esta condición acarrea múltiples padecimientos y otras enfermedades físicas, conductuales, neurológicas y hormonales. Fue hasta el 17 de mayo de 1990 que la OMS retiró a la homosexualidad de la lista de enfermedades mentales, después de décadas de lucha por parte de las comunidades DS en todo el mundo, “nuestra enfermedad no está en ser homosexuales sino en sentir el sentido de culpa por serlo” (Mieli, 1979: 133). Sin embargo, apenas han pasado 26 años de ello, y a pesar de que la comunidad DS ha ganado terreno produciendo sus propios discursos respecto la práctica y expresión sexual, confrontando y discutiendo con antiguas formas de práctica y creencia homófobas, es evidente que éstos elementos discriminadores de la homosexualidad no han sido erradicados en su totalidad. Quedan aún fuertes fundamentos científicos y religiosos que continúan estigmatizando a las comunidades DS, sin embargo, los grupos e individuos discriminados han encontrado a lo largo de su experiencia histórica estrategias para hacer frente y eludir a estas antiguas formas de creencia sobre las diversidades sexuales.

---

<sup>60</sup> “Parece una caricatura, pero el estigma que se colocaba sobre los varones homosexuales era el de asesinos. Se decía entonces que eran celosos, posesivos, controladores hasta el extremo, sanguinarios y, finalmente homicidas” (Torres, 2009: 164).

En México algunos de los mecanismos y artefactos tecnológicos que se utilizaron para combatir las expresiones homoeróticas por parte de la iglesia eran herramientas y formas de tortura inquisitorias (aparatos medievales de tortura que se utilizaban como mecanismo de coerción para quienes practicaban el adulterio, para quienes cometían traición, para quienes eran herejes, y por supuesto para quienes ejercían su homosexualidad), además de sermones y misas terapéuticas<sup>61</sup> que imponían a la familia las pautas ético-morales de cómo cada integrante del hogar debía practicar su sexualidad. Estos elementos se reproducían fuertemente en casa, en las escuelas, cuando éstas aún no se secularizaban, y en otros lugares, por tal, existía una reproducción y refuerzo de las prácticas discursivas heteronormativas emitidas por los sectores que no estaban de acuerdo con la existencia del homoerotismo.

Por otro lado, de la medicina psiquiátrica y la psicología comenzaron a surgir teorías y formas terapéuticas de tratar al homosexual, bañándolos a presión con agua fría, obligándolos a mantener relaciones sexuales con personas de distinto sexo, golpeándolos en los genitales, electrocutándolos, encerrándolos en la cárcel o en hospitales, entre otras torturas no muy diferentes de los artefactos inquisitorios religiosos. Posteriormente el Estado mexicano hizo uso de todos éstos mecanismos funcionales de la sexualidad heteronormativa a través de las conocidas razzias que realizaba la institución policial, deteniendo a homosexuales en bares, centros nocturnos, cervecerías, discotecas etc, para intimidarlos y extorsionarlos entre otras acciones. Las instituciones mexicanas mostraban su racismo y homofobia a partir de fundamentos moralistas y teorías científicas de lo que significaba ser parte de la comunidad DS. El dispositivo sexual en México funcionaba relacionando todos estos elementos, sus actores, sus artefactos y mecanismos que reprimían las apenas diversas manifestaciones sexuales.

### 3.1.2 Un breve panorama de la homosexualidad en México

En México estos discursos y mecanismos estatales, religiosos, científicos y familiares operaron de forma tal que literalmente se dio caza al homosexual y a aquellos grupos que tienen sus orientaciones y preferencias hacia personas de su mismo sexo, y hacia personas que visten y

---

<sup>61</sup> Se les obliga a asistir a misa como forma de terapia para escuchar el sermón dominical que habla de las prácticas afectivas prohibidas y las permitidas, así como también de los castigos morales por no seguir “la palabra del señor” basada en los textos bíblicos.

actúan de forma que no corresponde al orden heteronormativo monosexual predominante. La homosexualidad y la bisexualidad en México “se aprecia como una trasgresión, un desafío a los mandatos sociales de la familia y la iglesia y, por tanto su expresión es reprobada, censurada, violentada por aquellos individuos que la conciben como una desviación o una enfermedad.” (Sánchez, 2009: 103). Los ostentadores administrativos por excelencia del dispositivo sexual (previo al cibersexual), son y continúan siendo en mayor o menor medida, la iglesia, el Estado y en ciertos momentos históricos la ciencia médica y psiquiátrica, quienes independientemente y en interacción mutua fueron desarrollando discursos, formas, castigos y curas para lo que consideraban una enfermedad, una inversión etc, la práctica y expresión sexual entre personas del mismo sexo.

Si tomamos en cuenta las diversas etapas organizativas de la sexualidad se puede observar que desde la Edad media<sup>62</sup> hasta la actualidad, este tipo de orden a imperado a través de escuelas, de la familia, el trabajo, y de los medios tecnológicos de comunicación como: los periódicos, publicaciones científicas, revistas, radio, televisión, Internet, y otros. Cabe mencionar que tal ha sido la fuerza que discrimina a los individuos de la comunidad DS que hasta entre ellos mismos se ha generado una aversión de sí, un odio y desconcierto hacia sí mismos, reproduciendo los discursos hegemónicos prevaletentes, es decir, un homosexual o lesbiana podía y aún puede atacar y discriminar a su par, apoyándose y operando desde algún mecanismo represivo, un ejemplo de ello nos los otorga Alondra (se declara a sí misma como lesbiana):

En la prepa empecé como que a tener mis primeros acercamientos que yo supiera realmente confirmados con el mismo sexo, porque en la secundaria había muchos rumores de chicas que les gustaban otras chicas y desafortunadamente, bueno en ese tiempo no se conocía como tal, pero el bullying era terrible hacia ellos, entonces preferían ocultarse. Cabe señalar que yo fui y participé vaya!, molestaba a las chicas o chicos de los que dudábamos de su sexualidad. [...] Tú dirás, ¿cómo quieres igualdad si dentro de la propia comunidad hay discriminación?, yo creo que hay que quitar esos tabús, hay que quitar esa distinción, porque yo lo he vivido eeh! la verdad. Tiene como año y medio que yo empecé a ser un poco más activa en la cuestión de unirme pues a grupos o ir a zona<sup>63</sup> o ir a bares gay y te das cuenta de que es trágico, pero entre nosotros nos discriminamos, el gay le dice al travesti “vestidas” y que no quieren con las vestidas emm!, las lesbianas con los gay que son unos “puercos sexuales infecciosos,” los gays a las lesbianas “que

---

<sup>62</sup> “Se construye la condena a la sexualidad sin fines reproductivos desde la masturbación (regar la simiente) hasta la relación homosexual.” (Lamas, 2004).

<sup>63</sup> Refiriéndose a Zona Rosa en la Ciudad de México.

somos unas machorras”, o sea, hay tanta discriminación entre nosotros y luego más enfocado hacia las personas que son transgénero o travesti, aah y a las bisexuales quienes también pasan por mucha discriminación.” (Alondra, 2015).<sup>64</sup>

### **3.2 Intolerancia a la diversidad sexual y crímenes contra la comunidad DS**

Según el informe presentado por la Comisión Ciudadana Contra los Crímenes de Odio por Homofobia, (CCCOH) (Balerini, 2015: 17), que abarca de 1995 al 2014, México figura como el segundo país después de Brasil, donde se comete gran cantidad de crímenes por homofobia hacia integrantes de la comunidad LGBTTTTI.<sup>65</sup> A pesar de que el gobierno perredista de la Ciudad de México ha declarado mantener una postura de apertura e inclusión hacia la comunidad DS, es en esta entidad donde se encontró un mayor número de casos de violencia y homicidios, llegando a ser 976 hombres, pertenecientes a la comunidad trans, travestis y transgénero, 226 contra transexuales y 16 contra mujeres, además, según datos de la Encuesta Nacional sobre Discriminación en México (Enadis 2010<sup>66</sup>) 58.5% de las lesbianas, homosexuales y bisexuales de nivel socioeconómico muy bajo y 57.7% bajo, opinan que la discriminación es el principal problema social con el que tienen que lidiar, además que 42.8% de la población considera que el cuerpo policiaco es quien más ejerce violencia y muestra poca tolerancia hacia estos grupos y comunidades DS.

Cabe destacar que no en todas las entidades del país la aceptación o tolerancia hacia estos grupos es la misma, puesto que existen aún estados donde la represión es brutal, donde aún predominan costumbres arraigadas al catolicismo, costumbres y creencias que mantienen a raya a estos grupos. La comunidad DS a nivel nacional ha sido encapsulada en antros y bares clandestinos, no así en algunos lugares de la Ciudad de México (en Zona Rosa, La Condesa, La Roma) y zonas colindantes al área metropolitana en el Estado de México (algunas partes de

---

<sup>64</sup> Esta cita así como otras tomadas de los informantes han sido editadas para mejorar la presentación y agilizar la lectura analítica de la información.

<sup>65</sup> En algunos momentos se omite la “Q” puesto que es una sigla que acaba de ser añadida (en 2015) a esta comunidad y en los informes y trabajos previos a ello se apunta a la comunidad solo como LGBTTTTI o LGBT.

<sup>66</sup> Véase en: <http://www.etcetera.com.mx/articulo/Mexico:-el-segundo-pais-mas-homofobico-del-mundo/39953>: consultado el 11/11/2015.

Ecatepec y Nezahualcóyotl), lugares en los cuales existe una especie de burbuja de tolerancia<sup>67</sup> hacia esta comunidad donde se puede observar el caminar de hombres tomados de la mano, a mujeres dándose un beso sentadas en alguna banca por paseo de la Reforma, es decir, que se han logrado ganar espacios, sin embargo, éstos han sido insuficientes para la cantidad<sup>68</sup> de personas con preferencias no heterosexuales en México, de las cuales muchas aún se encuentran ocultando su identidad.

Los mismos informes refieren que “en México no se respetan los derechos de los homosexuales, y cuatro de cada 10 no quería que en sus casas residieran personas gay” (Balerini, 2015: 17). La violencia hacia estos grupos se presenta de diversas formas, desde no permitirles que accedan a un puesto de trabajo, hasta insultos, agresiones físicas, encarcelamientos, la imposibilidad de acceder a servicios de salud gubernamentales, entre otras acciones, todo ello y más es lo que tienen que vivir día con día personas que mantienen sus preferencias y prácticas homoeróticas en México y que intentan expresarlas públicamente. Asimismo los números de violencia antes señalados se quedan muy rezagados respecto de la cantidad real de crímenes por homofobia ocurridos en México, puesto que la tipificación de crimen por homofobia es inexistente en la mayoría de los estados del país, y algunos de los crímenes que se han cometido hacia individuos de la comunidad DS han sido catalogados como crímenes pasionales,<sup>69</sup> lo cual modifica el castigo penal a quienes cometen dichas acciones, es decir, no existen los elementos legales suficientes para observar cuantos crímenes de odio por esta razón se han cometido.<sup>70</sup> Se calcula que entre 2005-2006 (entre los crímenes denunciados y los que no) se cometieron alrededor de 1,260 (Mercado, 2009: 137) asesinatos homofóbicos.

---

<sup>67</sup> En la ciudad de México, particularmente el gobierno la Ciudad de México ha generado una serie de ordenamientos para la apoyar a la comunidad DS, tratando de generar con ello “una ciudad más igualitaria, tolerante y diversa en el marco de del reconocimiento de la igualdad de derechos y su impacto en la comunidad gay” (Mercado & Ochoa, 2013: 80).

<sup>68</sup> Aún no existe un censo o un aparato que funcione para medir la cantidad de personas (habitantes) LGBTTTIQ a nivel nacional o estatal.

<sup>69</sup> “Buena parte de los crímenes homofóbicos no se denuncian, y cuando se hace la mayoría de las veces se catalogan como “crímenes pasionales,” lo cual implica otro abordaje jurídico que limita seriamente la información al respecto” (Mercado, 2009:124).

<sup>70</sup> Según Ricardo Bucio, Presidente del Consejo Nacional Para Prevenir la Discriminación (CONAPRED) en entrevista para la revista etcétera menciona que: “los números no son certeros porque los crímenes de odio por homofobia no están tipificados en todo el país, de tal manera que cuando hay un homicidio contra alguien de la comunidad LGBTTTI, la enorme mayoría de las ocasiones los crímenes no se califican así.

Alejandro Brito, Director de la revista *Letra S* y uno de los fundadores de la Comisión Mexicana Contra Crimines de Odio por Homofobia menciona que “La homofobia actual responde a un momento en que la visibilidad de la diversidad sexual ha ganado muchos terrenos” (Balerini, 2015: 20) y esto es totalmente compatible con lo que Foucault nos menciona respecto a la existencia de una mayor producción discursiva de la sexualidad, donde el sexo es cada vez más público y a ello podemos añadir también que las expresiones y prácticas sexuales son cada vez más diversas y se han vuelto también más visibles. Sin embargo, ello también implica la concurrencia de manifestaciones de molestia de muchos otros grupos y sectores que no están de acuerdo con la existencia de los grupos DS y sus prácticas, de tal forma que, no solo aparecen discursos y simpatizantes “positivos” o permisivos que están de acuerdo con la existencia de dichas heterogeneidades sexuales, sino que también surgen muchos otros discursos y mecanismos que se ponen en función para rechazar, prohibir o estigmatizar las emergentes conductas sexuales, y de esta forma comienzan a manifestarse muchas más confrontaciones y posturas respecto a lo que es la sexualidad y su prácticas.

En resumen la etapa histórica más homófoba ha sido durante el siglo XX debido a la mayor visibilidad y difusión de las diversidades sexuales. Para 2009 (Mercado, 2009) en más de 70 países la homosexualidad se tipificaba como delito, y en ciertos países como Afganistán, Mauritania, Emiratos Árabes Unidos, Yemen, Sudán, Somalia (Mercado, 2009) y otros, la homosexualidad puede ser penalizada con la muerte, si bien en México no está homologado como delito, es el discurso católico quien los asesina a través de individuos extremistas y conservadores que siguen operando a partir del orden sexual homófobo.

### **3.3 Grupos de Diversidad Sexual en México en lucha contra la estigmatización y la represión**

*“We are entirely correct when we say that the only experts on homosexuality are homosexuals”<sup>71</sup> (Herbert Spiers, 1973).*

Comenzando con este enunciado (discurso) por Herbert Spiers, podemos observar que comenzaba a gestarse a partir de la década de los 70 un discurso DS que ya argumentaba que solo

---

<sup>71</sup> Traducción: Estamos totalmente en lo correcto cuando decimos que los únicos expertos sobre la homosexualidad son homosexuales.

el homosexual podía correctamente describir y explicar lo que significa ser homosexual, así como también solo las lesbianas saben lo que es el lesbianismo, ni la religión, ni el Estado ni las ciencias (dirigidas por hombres y mujeres heterosexuales) que lo describían podían generar una verdad respecto la identidad lésbico-gay.

El elemento emergente que surge a partir de la confrontación de los homosexuales contra el dispositivo heteronormativo, es la pronunciación científico teórica de que el deseo gay está presente en todo ser humano, de tal forma que, el ser gay es una cuestión congénita, aunque en la mayoría de las situaciones en las que se le percibe es rechazado. En el libro titulado *Elementos de Crítica Homosexual* (1979) se puede observar uno de los primeros intentos por redefinir la homosexualidad, el lesbianismo, la bisexualidad y la transexualidad, en este texto se exige la liberación del deseo gay de quienes en ese momento y actualmente los reprimen, se alude a una crítica a la monosexualidad y se invita a que los homosexuales salgan y se liberen de la persecución social y de la falsa culpa. El autor con mucho rencor se preguntaba “¿Por qué motivo la sociedad nos margina y nos reprime tan duramente?” (Mieli, 1979: 20). Esta obra, como muchas otras, es un claro ejemplo de la lucha y crítica socio-técnica que desde la homosexualidad se hace al dispositivo sexual imperante administrado por la religión cristiana, las ciencias médicas, sociales y el Estado. Comenzaba a realizarse una crítica al discurso<sup>72</sup> de la homosexualidad construida desde el psicoanálisis (o como Mieli menciona psiconazis<sup>73</sup>) y la psiquiatría. Al final del libro de Mieli, se propone que todos somos seres transexuales, y que se nos ha orientado a través del dispositivo previo de la sexualidad a la elección heteronormativa monosexual, por tal, este discurso plantea que es deseable que en algún momento no exista la diferencia entre homosexual o heterosexual, y es deseable pensar, que todos somos seres humanos independientemente de nuestras preferencias u orientaciones sexuales.

---

<sup>72</sup> Se critica a la psiconeurosis propuesta por Sandor Ferenczi (1909) quien no creía en una homosexualidad congénita, él consideraba que la homosexualidad producía o era un estado neurótico. La homosexualidad en el psicoanálisis era una derivación de la bisexualidad, así como la heterosexualidad, sin embargo en un inicio, a pesar de las diferentes posturas sobre el homoerotismo que realizaba la psicología, la homosexualidad era considerada una cuestión patológica que estigmatizaba a los individuos DS.

<sup>73</sup> Los médicos como perfectos nazis, se complacen en experimentar terapias hormonales para tratar a la homosexualidad “no se puede curar a alguien de una enfermedad que no sufre [...] Dichos médicos, además de criminales, son también imbéciles” (Mieli, 1979: 58-59).

La comunidad DS a nivel mundial (sólo en algunos países de Europa occidental y América Latina incluyendo México) en los últimos años ha tenido bastantes victorias en los campos jurídico-legales en la lucha contra la homofobia y la discriminación. Una de las batallas ganadas más significativas para la comunidad DS es la norma que permite contraer matrimonio<sup>74</sup> entre personas del mismo sexo, a través de la ley de sociedad de convivencia que se gestó durante el gobierno de Marcelo Ebrad en el Distrito Federal (ahora Ciudad de México) y que significó un gran avance en materia de derechos humanos de las lesbianas y los homosexuales. Sin embargo la emotividad de muchos simpatizantes de ésta ley aprobada explotó cuando este discurso permisivo para los grupos DS fue dado por el presidente Obama desde la Casa Blanca en 2015, los periódicos y las redes virtuales *online*, (los grupos y comunidades virtuales que pertenecen a la comunidad DS o simpatizaban con estas) no dejaban de hablar de ello.

Aunque estas han sido irregulares, es importante aclarar que siempre han existido situaciones de resistencia lésbico-gay dentro de este dispositivo sexual, hasta la llegada del dispositivo cibersexual. Previamente los actores que presentaban y mostraban su inconformidad u oposición rara vez se encontraban reunidos en un mismo espacio y tiempo para poder organizarse, las protestas se encontraban diseminadas por lo que era complicado y peligroso contactar con algún otro homosexual<sup>75</sup>, lesbiana o bisexual, y mucho más difícil era generar grupos y comunidades DS. Los puntos habituales de reunión de estos grupos solían ser (y todavía algunos son) demasiado clandestinos y de difícil localización para muchos otros individuos DS. En resumen eran otros los mecanismos para poder movilizar a los colectivos (por vía telefónica, por medio de la técnica bola de nieve, en restaurantes, en los baños y los bares que eran los puntos de encuentro<sup>76</sup> para la práctica sexual de las comunidades DS), la administración religiosa, estatal y científica del dispositivo era predominantemente poderosa y no permitía que se congregaran grupos con preferencias e identidad DS.

---

<sup>74</sup> Sin embargo aún con la concesión de ciertos derechos conyugales como la adopción, la facultad de heredar bienes, la adquisición de créditos, y la posibilidad de inclusión de la pareja en la póliza de seguro, “las parejas de los matrimonios entre personas del mismo sexo no pueden acceder a los servicios de seguridad social o al sistema médico [...] IMSS, ISSSTE” (Mercado & Ochoa, 2013: 73).

<sup>75</sup> Era difícil y peligroso preguntar si esa persona era o es homosexual, lesbiana o bisexual para invitarlo a marchar.

<sup>76</sup> También conocido coloquialmente por los individuos DS y otros como lugares de “ligue”.



En 1971 (Mercado, 2009), surge el primer intento de movimiento DS en el marco de varios despidos de personas homosexuales de una plaza comercial llamado Frente Homosexual de Acción Revolucionaria<sup>77</sup> (FHAR)<sup>78</sup> cuya aparición pública fue hasta 1978, casi paralelamente surge el grupo de Liberación Homosexual (Lambda) y el grupo Autónomo Lésbico Feminista (Oikabeth). Sus participaciones organizativas y de lucha consistieron en la repartición de folletos y volantes que invitaban a que las personas participaran en las primeras marchas del orgullo gay, se realizaban también denuncias en los medios de comunicación (aun cuando en ocasiones se le restara importancia a las notas informativas) y se dirigían documentos directamente a funcionarios específicos exigiendo apoyo. Y fue hasta principios de los 90 cuando en la ciudad de México se comenzó a hablar ya del matrimonio gay, ya no se pedía solo igualdad sino también protección y un trato equitativo por parte del Estado, sin embargo, estos movimientos tuvieron que luchar muy duramente con los estigmas y discursos respecto la homosexualidad que aun predominaban.

Uno de los problemas emergentes para los frentes de acción lésbico-gay (A nivel mundial) fue “la pandemia del SIDA que trajo consigo, entre otras cosas, la inseguridad jurídica” (Torres, 2009: 159), esta enfermedad conllevó la generación de un estigma muy fuerte con el que aún carga la comunidad DS, por lo cual las organizaciones que estaban en pie de lucha tuvieron que redefinir sus estrategias para mitigar este problema que fue atribuido mayormente a los homosexuales como portadores potenciales de esta enfermedad, y que aún a la fecha se considera el sector con el mayor número de personas contagiadas por este virus (VIH). Ello conllevó a que se exigiera el acceso a los servicios de salud, permanencia laboral y seguridad social de forma urgente, aunque en la actualidad los individuos DS aún no cuentan con todos estos servicios.

A partir de los 90, los movimientos de liberación lésbico-gay aumentaron y se diversificaron. Las marchas lograron la integración de muchos otros sectores que simpatizaban con la causa (sobre todo el comercial), los mítines y congregaciones eran cada vez más nutridos de un mayor número de participantes (no únicamente LGBTTTIQ), “se plantearon dos tácticas primordiales “salir del closet” y ”dar la cara”” (Torres, 2009: 160), la primera consistía en la

---

<sup>77</sup> Uno de los primeros discursos que constituyeron las pancartas del FHAR fue “no queremos tolerancia, exigimos aceptación” (Mercado & Ochoa, 2013: 86).

<sup>78</sup> Poco antes también había surgido el Movimiento de Liberación Homosexual (MLH) (Mercado & Ochoa, 2013: 65).

toma de diversos lugares públicos, hacerse visibles en restaurantes, cafeterías, pero también, en los espacios cotidianos como el trabajo, la escuela, y en casa con la familia, la segunda táctica correspondió a que no solo se tenía que salir del closet, sino que además, había que hacerlo de frente, sin esconderse, con orgullo.

La primera marcha fue observada y percibida por muchos a través de algunos medios de comunicación de manera desconfiada, algunos periódicos, la radio y sobre todo la televisión disminuyeron o simplemente ignoraron la visibilidad y magnitud del movimiento, la cobertura fue muy limitada. Los altos mandos gubernamentales no permitieron que la marcha llegara al Zócalo, y el mitin fue realizado en la colonia Condesa (Torres, 2009), un acto poco nutrido, pero fue la primer marcha temerosa que desembocó en muchas otras más. En 1980 se vio desfilar alrededor de cinco mil personas, en 2015 en los diferentes medios de comunicación las cifras de asistentes a la marcha LGBTTTTI oscilaron en los 100 mil asistentes o más.

La comunidad y los grupos DS han generado múltiples estrategias socio-técnicas de resistencia, no únicamente para visibilizar y exigir la aceptación de la identidad LGBTTTTIQ sino para potencializar la práctica sexual, para poder ligar, para buscar y generar información de salud sexual y para aprender cómo ser y donde ser gay en México. La práctica y expresión sexual DS en México ha pasado del hogar, de los baños públicos, de los antros y bares gay, de la Zona Rosa, la Condesa y de las marchas sobre Reforma a los espacios virtuales *online*. Los individuos DS han utilizado diversos artefactos tecnológicos que han mediado la interacción sexual virtualizandola a lo largo del histórico orden sexual, para evadir la represión y la violencia hacia su persona y han pasado a utilizar del correo (cartas, telegramas y fax) a las revistas, del teléfono al *minitel*, y finalmente de los chats en foros y blogs *online* a las aplicaciones como *Tinder*, *Grindr*, *Hornet*, *Brenda*, *Facebook*, *WhatsApp* entre otras, para ligar, y hacer política a través de teléfonos inteligentes.

Respecto al uso socio-técnico de las revistas para lograr contactar con alguna otra persona de la comunidad DS, Alberto nos comenta que:

Algo que me parece importante aunque no tiene que ver con las redes sociales, es que había varias revistas en París, no recuerdo los nombres, pero eran muy eficaces para establecer relaciones con

otras personas. Por ejemplo, tu dejabas o mandabas a la revista por vía telefónica un mensajito, no sé, “joven mexicano estudiante de París busca joven para establecer relaciones” ya sean sexuales o no. Eran revistas especializadas de la comunidad DS. Yo no vi tanto eso en México, la verdad es que yo no sé si las hubo o no, pero allá tenían un uso muy eficaz, que después se hizo a través de las redes. Allá había varias revistas que decían “joven mexicana estudiante o residente en París, busca compañía con un integrante de la comunidad DS”, entonces tu dejabas tu mensajito y tus datos para contactarte y ellos se contactaban y era muy usado eso antes del minitel. (Alberto, 2015).

¿Era de esperarse que los individuos DS vieran en el dispositivo virtual *online* la potencialización de su expresión y práctica sexual? Al respecto de ello Alberto (se declara así mismo como gay) nos narra su experiencia con uno de los primeros gadgets que permitían la comunicación virtual *online* para la práctica sexual, el *minitel*:

Quando yo estaba en Francia, estaba de moda el minitel, y era así como que muy usado, lo utilicé hace como catorce años o más cuando yo era estudiante en París, y era muy común que la comunidad DS usara el minitel con propósitos de recreación y de contactos con otras personas, yo de hecho ahí fue donde aprendí a usar los medios virtuales para contactar con otros chicos [...]. A partir de las redes sociales tu podías contactarte con otras personas, con fines o sin fines sexuales, en el minitel podías hacer eso, después también allá estando en París casi por la misma época, comenzaron a salir las pequeñas cámaras, y yo te puedo decir que sin lugar a equivocarme, que los primeros usuarios de eso fueron las comunidades DS, yo lo vi en París, aquí en México no sé qué paso, pero en París los principales usuarios de las camaritas esas que salieron fueron las comunidades DS y ahí si ya con fines puramente sexuales. (Alberto, 2015).

Aunque el uso del *minitel* solo se presentó en Francia, lo relevante es observar que la comunidad DS vio en los artefactos tecnológicos digitales y de conexión a Internet, un uso útil para el contacto con otras personas que pertenecen o coinciden con sus preferencias sexuales, sustituyendo antiguas estrategias de comunicación que podían poner en riesgo su integridad física y moral, el *minitel* así como los gadgets de comunicación *online* han potencializando la confidencialidad y con ello la seguridad individual y grupal. Como se podrá observar, la cibersexualidad así como sus gadgets y elementos convergentes no son únicamente una herramienta para la comunicación virtual entre sus usuarios, sino que además es tecnología, medio y motor de las interacciones y relaciones afectivas, sexuales y en general sociales.

Internet no sólo representa, como la radio o la televisión, un transmisor de contenidos o una forma de acortar distancias como el teléfono, sino que puede funcionar como un espacio social en sí

mismo, como si fuera un café, o un parque en donde se citan las personas para interactuar (Gómez, 2003: 15).

### **3.4 Algunas pautas para comprender a la cibersexualidad como dispositivo**

A través de los múltiples discursos respecto a la sexualidad: desde el sexo como algo natural donde no existía siquiera una definición certera de la sexualidad, sino de una dietética del bien vivir, del sexo como pecado sustentado en pautas morales religiosas administradas por la religión católica cristiana en occidente, del sexo como enfermedad y elemento administrativo demográfico por parte del Estado, del sexo y las definiciones de algunas patologías como la homosexualidad y la sexualidad de los niños, del sexo lúdico, la emergencia y visibilidad de las diversidades sexuales en el siglo XIX y XX, emerge (en el siglo XX y XXI) y ha sido puesto en función un nuevo orden sexual aún vinculado a la sexualidad plástica<sup>79</sup> tecnológica, un dispositivo que no es ni alterno ni mucho menos independiente de los antiguos dispositivos sexuales. Esta red socio-técnica presenta su propia organización material e inmaterial redefiniendo la administración, la divulgación y visibilización de lo que es y significa la sexualidad, el cómo debe de practicarse y ejercerse sanamente, implica la delegación del poder técnico discursivo de las verdades sexuales a otros sectores que también tienen algo que opinar, es decir que, no únicamente delega o pasa la construcción sexual a manos de las comunidades DS, sino también a manos de otras heterogeneidades sexuales.

La posibilidad discursiva aún depende de los antiguos administradores de la maquinaria sexual, sin embargo se ha venido gestando la idea y la creencia de que el dispositivo cibersexual implanta las pautas para una posible y futura democratización de la intimidad, de la práctica y expresión sexual a través de los discursos y expresiones mediadas informáticamente.

---

<sup>79</sup> Siguiendo la lógica de Giddens, en esta etapa, la sexualidad y la intimidad aparentan haber sido secuestradas por las innovaciones tecnológicas en los campos de la comunicación *online*, constituyendo así parte de una “sexualidad plástica,” esto significa que al separar la sexualidad y la afectividad de la reproducción a través de los gadgets tecnológicos. Se ha comenzado a percibir a la sexualidad, como una actividad y expresión que no necesariamente sirve para la reproducción humana, para mantener la economía familiar o como objetivo último de cada persona, sino que comienza a manifestarse públicamente la búsqueda del placer personal, promoviendo el descubrimiento y la constitución de la sexualidad individual donde cada cual construye su propio proyecto como ser sexual. “Esta distinción es fundamental para entender la forma en que la sexualidad se está conformando como una cuestión ya no sólo física, emocional y afectiva, sino cada vez más tecnocultural, comunicativa y mediada” (Gómez, 2003: 27).

El dispositivo integrado de sexualidad virtual *online* se organiza a través de nuevos artefactos tecnológicos pero también de nuevos modos de interpretar al cuerpo y su interacción íntima con el otro, asimismo, vincula otras formas y mecanismos de producción discursiva respecto de lo que debe ser considerado moral, cultural, política, social y tecnológicamente una buena práctica sexual y lo que es una correcta expresión de la sexualidad, se reconfigura la red sexual respondiendo a una realidad social que exige y conlleva nuevas diversidades sexuales. El funcionamiento del dispositivo cibersexual contempla el deseo y la estrategia de múltiples grupos y comunidades virtuales por discutir, de-construir y erradicar antiguos estigmas que han marcado a sin fin de personas que realizan cierto tipo de prácticas sexuales específicas que han sido prohibidas legal y/o moralmente, pero también contempla el deseo de otros actores por fortalecer dichas normas que sujetan a la sexualidad.

La cibersexualidad puede ser entendida como a la forma en que cada persona se construye, vive y se expresa como ser sexual, las maneras en que pensamos, entendemos y expresamos el cuerpo humano a través de la mediación artefactual del dispositivo virtual *online*. El dispositivo cibersexual enlaza los discursos y mecanismos que rigen las prácticas sexuales dentro y fuera del ciberespacio, pone en interacción funcional a diversos actores heterogéneos que ponen en marcha a partir de la tecnicidad y conocimiento de la red cibersexual, estrategias que colocan distintas verdades respecto la constitución identitaria sexual, así como sus prácticas y expresiones correspondientes.

A su vez, la cibersexualidad comprende prácticas comerciales de consumo y autoerotismo, pero también comprende confrontaciones políticas y sociales entre los usuarios del ciberespacio,<sup>80</sup> compromete a los diversos actores tales como representantes institucionales religiosos, estatales, dirigentes de movimientos sociales, familiares (en el caso de la comunidad DS) así como a los gadgets de comunicación electrónica y usuarios en particular, en una arena donde se ponen en equivalencia todas las expresiones discursivas y prácticas sexuales *online*,

---

<sup>80</sup> Dichos encuentros (entre los actores involucrados en la composición del dispositivo sexual) se convierten en una fuente de recursos, simbólicos y materiales para que las identidades puedan ponerse a prueba, alimentarse, duplicarse y transformarse, generando sus propios discursos, mecanismos y estrategias que componen al dispositivo cibersexual.

generando así una nueva realidad sexual hibridando y/o traduciendo<sup>81</sup> entidades que aparentan ser diferentes, en un mismo dispositivo, modificando y reconstruyendo nuevas representaciones simbólicas, desarrollando nuevos materiales y gadgets para la vinculación sexual entre la comunidad DS y ordenando la administración de las prácticas sexuales.

De la cibersexualidad se desprenden múltiples expresiones y prácticas que los usuarios DS llevan a cabo, entre ellas se encuentran la búsqueda de pornografía para la autoerotización, la búsqueda de pareja afectiva, amistosa o sexual, compartir o buscar información de salud sexual, la manifestación de sus ideas respecto su identidad y sus prácticas respectivas, pertenecer a una comunidad o grupo virtual (de la comunidad DS) para manifestarse respecto algún tema en común, hasta finalmente la realización de una práctica cibersexual, entendiendo a esta como "una conducta en la que mediante una computadora, las personas establecen un vínculo erótico afectivo, por el cual pueden alcanzar niveles de respuesta sexual como el deseo, la excitación, el autoerotismo, el orgasmo etcétera." (Ullua, 2005). Cabe añadir a ésta definición que la práctica cibersexual no única y simplemente se realiza por medio de un CPU o Smartphone, por tanto que además vincula elementos tecnológicos más específicos que interactúan entre sí como la arquitectura de Internet misma, el monitor, el teclado, el mouse, la pantalla táctil de un Smartphone, juguetes sexuales (dildos, todo tipo de consoladores, fundas para celular que vibran,<sup>82</sup> data gloves,<sup>83</sup> data suits,<sup>84</sup> etc.) que se conectan vía usb o vía bluetooth, también como los audífonos, bocinas, generadores de IP, dedos, manos, boca, ojos, pechos, traseros, pene, voz, imagen, entre otros incontables gadgets de comunicación virtual y componentes corporales, todo ello, permite la construcción de un mundo virtual-real en el cual la práctica sexual se desenvuelve

---

<sup>81</sup> "La traducción consiste en mecanismos de puesta "en equivalencia y mezcla de entidades acrónicas y de origen diferentes" que posibilitan la elaboración de realidades inéditas [...] la traducción [...] puede aplicarse como método al estudio de elaboración de entidades terceras a partir de elementos tan distantes ontológicamente como son la naturaleza y la cultura, la técnica y la sociedad." (Arellano & Espinosa, 2010: 301).

<sup>82</sup> La empresa IZIVIBE ha desarrollado una funda para iPhone que en la punta desemboca en un dildo y que desde una App se le puede hacer vibrar a través de siete intensidades diferentes, esta aplicación también puede ser compartida con otras personas permitiendo que sea utilizada en lógicas de uso diversas: véase más en: <http://www.izivibe.com/> consultado el 01/01/16.

<sup>83</sup> Guantes de reacción táctil.

<sup>84</sup> Trajes o ropa interior dotada de sensores que pueden enviar descargas eléctricas y vibratorias al cuerpo, un ejemplo de ello es la fundawear by durex: se trata de ropa interior de dama y caballero que tienen sensores vibratorios que se conectan vía bluetooth a través de una aplicación celular, donde el otro en pantalla tiene la imagen de la prenda íntima y al tocar determinada parte, esta envía una señal que hace vibrar el sostén, el bóxer o la braga logrando que la práctica sexual a distancia a través de los dispositivos de comunicación electrónica sea mucho más sensitiva y placentera..

generando una situación socio-técnica que permite a sus usuarios mantener cierto “control” sobre sus actividades sexuales, estamos aconteciendo el surgimiento de “un nuevo tipo de sociedad: la implantación gradual y dispersa de un nuevo régimen de poder<sup>85</sup> y de saber” (Sibila, 2010: 23).

¿Masturbación?, ¿sexo?, ¿chute de cariño a golpes de ratón?, ¿seducción con palabras en el chat o sexo puro?, ¿relaciones cibersexuales?, ¿travestismo electrónico?, ¿sexo seguro?, ¿pornografía y acoso sexual?, ¿Pederastia? Todo esto y mucho más, existe cuando se cruzan sexo e Internet. Las nuevas tecnologías de la información llevan tiempo proporcionando las condiciones materiales apropiadas para establecer interacciones y vínculos en nuevos espacios, pero los avances tecnológicos no aparecen en el vacío ni como productos acabados sino como una síntesis de procesos socioeconómicos e históricos en constante transformación. Y lo mismo podríamos decir sobre las distintas formas de relacionarnos social y sexualmente, bien sea en espacios físicos o virtuales. (Sanchez & Iruarrizaga, 2009: 259).

Si hablamos de la existencia de una modernización tecnológica de las prácticas sexuales que va en aumento, ésta termina por socavar muchos de los fundamentos de las antiguas expresiones sexuales transformando marcos de sentido y antiguas expresiones sexuales. Tanto el cibersexo como otras expresiones cibersexuales parecen estar de moda no únicamente entre los integrantes de la comunidad DS, sino también entre personas heterosexuales, jóvenes y adultos, hombres y mujeres, solteros o casados quienes buscan experiencias afectivas y placenteras producto de la actividad sexual *online*, el ligue y también producto de un fundamento discursivo que desvincula el sexo con otro tipo de elementos sociales como el matrimonio, la pasión, el deseo y el amor.

En las últimas décadas ha aumentado la cantidad de cibernautas que realizan prácticas homoeróticas a través de la mediación artefactual virtual *online* (gadgets, algunos programas y aplicaciones para telefonía móvil), esto ha implicado una necesidad latente que empuja el desarrollo e innovación de hardware y software para el uso cibersexual, “además de la adopción, los hombres homosexuales y bisexuales se han adaptado a los avances tecnológicos que se encuentran en constante evolución” (Groves, *et al.*, 2014: 402).

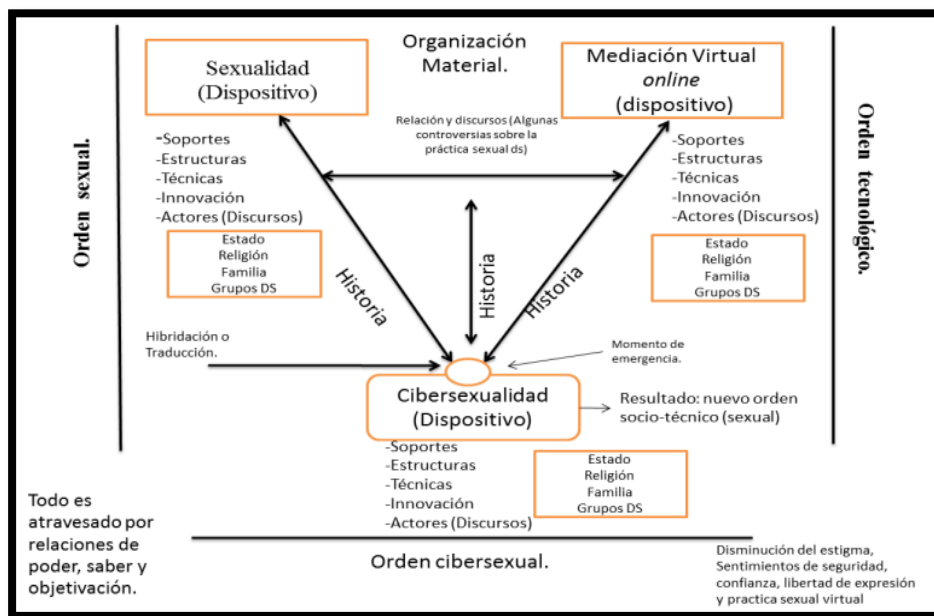
---

<sup>85</sup> Es importante añadir que Foucault entiende a la forma de poder, como una forma de hacer, de actuar sobre la acción, designa una relación entre parejas de actores, puesto que se trata de un modo de acción de algunos sobre algunos otros.

Es importante señalar que un común denominador que surge a partir de los diversos textos analizados en este trabajo y de las entrevistas realizadas, es que el uso de Internet ha servido para realizar estas y otras actividades del orden sexual, para evadir las consecuencias y castigos productos de la estigmatización de la identidad LGBTTTIQ *offline*, cabe destacar que a quienes se entrevistó, mencionaron haber accedido a estos medios en primer lugar por moda o entretenimiento, integrándose a grupos donde se encontraban sus conocidos, compañeros, amigos y familiares. Lo interesante es que a partir de la experiencia adquirida en algunas redes sociales como *Hi5*, *Metroflog*, *Myspace*, *Messenger*, *elChat.com* entre otras páginas web (redes sociales *online*), se comenzó a percibir al ciberespacio, por sus características materiales, como un medio útil para experimentar con los límites de la sexualidad, esto aunado a que la edad promedio a la que comenzaron a acceder a las redes de Internet fue a los 15 años, y 4 de las 6 personas que fueron entrevistadas mencionaron haber tenido su primer acercamiento sexual a través de las redes *online*.

Esquema No. 2:

**Red General del dispositivo cibersexual.**



Fuente: (Elaboración personal).



Finalmente la composición general del dispositivo cibersexual se conjuga a través de la hibridación, tanto de los dispositivos sexuales previos que estigmatizaban a la identidad DS como del dispositivo virtual que media la interacción sexual *online* en la actualidad, la historia de sus soportes, estructuras, técnicas, innovación y actores en particular. Todos estos actores, entran y participan en una arena donde se discuten y desarrollan los nuevos mecanismos y los nuevos procesos a través de los cuales se producirán las futuras verdades sobre la sexualidad DS. La cibersexualidad es la nueva máquina que mediará el “nuevo” orden sexual al que me he referido a través de los procesos de hibridación o traducción de los diversos elementos heterogéneos que permitirán administrativamente a los individuos, grupos y comunidades DS poder confrontar y cuestionar los discursos (en tanto prácticas y discursos) religiosos, científicos, y Estatales que los han estigmatizado históricamente.

### **3.5 Características generales, elementos y actores relevantes que interactúan dentro del dispositivo cibersexual: de la práctica y expresión sexual a la comunicación sexual mediada computacionalmente**

La cibersexualidad implica la recreación de las relaciones e interacciones entre el hombre y sociedad, entre cultura y naturaleza, implica la constitución de nuevos arreglos organizacionales y administrativos de la actividad social en general. El hardware y software se transforman en un objeto técnico que potencializa la acción social y sexual *online* y *offline*, además de aumentar la visibilidad de la existencia y las acciones de los grupos DS informáticamente. Este orden sexual también reorganiza y digitaliza las peticiones de un trato digno, igualitario y equitativo, incrementa la creatividad para la cooptación de simpatizantes, hace más directa las manifestaciones socio-políticas en contra de los actores (religiosos, algunos científicos, burócratas etc.) que estigmatizan a la identidad DS, y aumenta la velocidad y reduce el esfuerzo para encontrar pareja en los procesos de ligue y práctica sexual a través de la mediación de las TICS de forma más segura, según McLuhan (1994), “las características de las tecnologías de la comunicación moldean el conocimiento y la organización social” (Maria, 2009: 57).

La particularidad más relevante de las prácticas sexuales *online* o cibersexo se sustenta a partir de una no tan simple organización material artefactual de los gadgets de comunicación

electrónica. Los artefactos físicos y no físicos se fusionan con la corporalidad, como exterioridad de los cibernautas, permitiendo el distanciamiento entre los cuerpos de los individuos DS al momento de expresarse o realizar alguna actividad cibersexual, esto significa, que el cuerpo queda salvaguardado de elementos físicos que pudieran ser punitivos o afectar a los usuarios. El dispositivo cibersexual transforma la interacción y la actividad sexual en una actividad que en apariencia es únicamente comunicativa a partir del uso del lenguaje digital, pero que es más que ello.

La práctica sexual como componente comunicativo *online* es un fenómeno socio-técnico que además se convierte en un proceso de traducción de la tecnicidad y la sociabilidad, de los artefactos de comunicación electrónica, el cuerpo y la sexualidad. Que los medios de comunicación terminen siendo utilizados en la mayoría de las ocasiones para la práctica y expresión sexual es un claro ejemplo de la domesticación tecnológica y social a través de la artificialidad humana. A través de la historia, los siempre “nuevos medios de comunicación” como las cartas, revistas, el teléfono, el minitel, Internet y otros, han potencializado la vinculación y en general la actividad sexual de los individuos DS.

A partir de la dispersión de la arquitectura tecnológica y de los procesos de emisión y recepción de comunicación, el poder técnico administrativo y discursivo se fragmenta. El poder de difusión no se manifiesta a través de las TICS, sino del uso que se les da, emerge de la interacción con el componente social. El dispositivo cibersexual no únicamente potencia la práctica sexual de los individuos DS, sino que además también posibilita la producción de nuevas formas de acción, lo que en principio demanda nuevos arreglos socio-técnicos y sexuales. En este sentido la comunicación puede ser entendida como un “proceso en el que los interlocutores intercambian significados y significantes construyendo nuevas entidades significativas pero también materiales y colectivas” (Arellano & Espinosa, 2010: 303).

La expresión cibersexual como dispositivo y proceso comunicativo implica también una relativización del tiempo y espacio mezclando en un mismo objeto, invenciones y desarrollos tecnológicos que datan incluso desde la edad media hasta nuestra era, es decir que, desde la lencería, los juguetes sexuales, las posiciones y elementos erotizados, la prohibición de algunas

prácticas sexuales homoeróticas, hasta todos los gadgets de comunicación electrónica que podamos imaginar, y las nuevas concepciones de la corporalidad que ha emergido a lo largo de la historia en distintos tiempos y espacios, todo ello se encuentra traduciéndose en una nueva red.

Quien ha navegado en la web por lo menos alguna vez debió haber tenido la sensación de que el tiempo se cristalizaba, uno puede pasar horas frente a la computadora o un celular y perder la noción del día, de la tarde y de la noche. Cinco de los seis entrevistados, por ejemplo, mencionaron que suelen pasar mucho más de 8 horas diarias en la red a través de sus dispositivos móviles. Para ellos, siempre existe tiempo para dar un clic más, a pesar de que se esté realizando alguna otra actividad, sea laboral, educativa o doméstica.

La práctica cibersexual, la erotización y el ligue pueden ser realizados simultáneamente junto con otras actividades cotidianas, por ejemplo, se puede enviar una foto que muestre alguna parte del cuerpo desnudo o semidesnudo velozmente mientras se está trabajando en la oficina, se puede escribir un mensaje erótico a la vez que se camina o ingiere alimentos, es posible negociar un encuentro sexual y al mismo tiempo estar tomando clase, etc. El tiempo *online* pone a disposición de sus usuarios la práctica cibersexual a cualquier momento u hora del día, y ya no hay que esperar más a la noche para ir a algún antro, a tomar un café, para ir a un hotel o a otro lugar para tener una práctica sexual, es importante recordar que Internet surge como un espacio el cual está disponible las 24 horas, aunque la disponibilidad se extiende hasta que la batería o el plan de datos y señal wifi se agote o nos roben el teléfono celular etc.

“Las telecomunicaciones han permitido una reorganización del espacio y del tiempo, con el entendimiento de que la distancia espacial no implica necesariamente distancia temporal” (de Sousa, 2013: 77), la espacialidad es un elemento fundamental, puesto que ésta no desaparece sino que se ubica topológicamente en otro sitio.

“La red no está determinada por los artefactos tecnológicos (lo cual se conoce como red virtual); es una noción que pone en circulación los procesos de traducción existentes entre artefactos y humanos en el espacio y el tiempo, [...] la comunicación tiene sustento técnico” (Arellano & Espinosa, 2010: 306).

### 3.5.1 Actores principales en contra de la expresión homosexual *offline* y *online*.

Como se ha ido señalando, algunos de los principales actores que se confrontan ahora también en las redes de Internet con las comunidades, grupos e individuos DS son agrupaciones religiosas, científicos y políticos, burócratas, asociaciones familiares o vecinales y otros, quienes también han formado vínculos y comunidades virtuales *online* generando discursos y estrategias para resaltar sus puntos de vista respecto las prácticas homoeróticas, sean éstas dentro o fuera de la red. Sin embargo, el actor y elemento que me interesa resaltar ahora es el grupo familiar, debido a que en las entrevistas realizadas y en múltiples trabajos analizados, es en la familia donde se llevan a cabo directamente los primeros mecanismos de represión y modelación de la expresividad sexual, son el padre, la madre, los hermanos y hermanas, tíos, abuelos y demás familiares, el primer filtro y la primer batalla a la que se tienen que enfrentar los individuos DS, esto también ocurre aun cuando la expresión sexual se lleva a cabo únicamente en el ciberespacio.

Recordemos que fue a partir de la segunda etapa de la sexualidad como dispositivo cuando la actividad sexual quedó confiscada al ámbito familiar. La práctica y expresión sexual era y sigue siendo cuestionada, instrumentada y discutida en el hogar, un orden sexual del cual aún no hemos logrado escapar, y es por ello que se vuelve el mecanismo socio técnico más cercano de control sexual, donde se decide y enseña lo que le debe gustar y atraer sexualmente a un niño o a una niña, y aún en la etapa adulta “se sugiere<sup>86</sup>” con quien nos tenemos que casar o juntar y tener hijos. Es por ello que los homosexuales, lesbianas, bisexuales, travestis entre otros, tenían y tienen aún que ocultar o construir una segunda identidad, una para mostrar en lo público frente a sus padres, en el trabajo u otros lugares, y otra en lo privado, que se muestra cuando se sabe o se cree que los otros comparten las mismas o similares preferencias sexuales, y no habrá problema alguno en expresar su sexualidad. Si hacemos memoria, podemos recordar que, históricamente en muchas ocasiones el matrimonio y tener hijos era un recurso estratégico para ocultar la homosexualidad o lesbianismo del conyugue y de la familia en general, y actualmente de la misma manera, el uso y práctica cibersexual se vuelve también un recurso estratégico con el

---

<sup>86</sup> La mayoría de las veces se imponía.

cual se sobrelleva una “doble vida” una donde se es heterosexual y otra donde se es ya sea gay, lesbiana, bisexual, travesti, transexual, transgénero etc.

En las redes de Internet este proceso de creación de varias identidades<sup>87</sup> para ocultar la preferencia sexual, es en realidad una práctica muy común, esto se puede manifestar de múltiples maneras a través de estrategias socio-técnicas en el uso de las TICS, una de ellas, y tal vez la más recurrida, es la construcción y posesión de más de un perfil o cuenta de usuario en cualquiera de las redes sociales existentes, sea *Facebook*, *Outlook*, *Google*, *Skype*, *Twitter* entre otras, en una se pueden mostrar algunos de los datos que caracterizan al usuario como el nombre, edad, lugar donde trabaja y/o estudia, gustos musicales, grupos a los que pertenece, etc. En este tipo de perfiles se suele tener como contacto a familiares, amigos, compañeros de escuela, de trabajo o vecinos, y por lo general es aquí donde se tratan de ocultar las preferencias y expresiones homoeróticas que se pudieran tener, mientras que en “la otra cuenta,”<sup>88</sup> se construye un perfil alterno, en él se elabora un espacio de interacción donde el usuario puede manifestar sus posibles y verdaderas preferencias sexuales, en estas cuentas se suelen añadir a las probables y futuras parejas eróticas o afectivas a sus contactos, se puede pertenecer a grupos y comunidades DS sin ser vistos o juzgados.

Los usuarios en sus perfiles por lo regular mantienen un estricto y cuidadoso control de a quienes aceptan como amigos o contactos, procurando que estos no tengan algún vínculo con sus círculos familiares, laborales, escolares y demás. El nombre o nickname es modificado, algunos cambian su sexo, su edad, lugar de trabajo y en general modifican todo elemento identitario posible para evitar ser identificados por algún conocido etc. Diana (se declara así misma lesbiana) nos comenta que tiene dos cuentas en Facebook para distintos fines y nos dice que:

Pues yo por ejemplo uso mucho Facebook, de hecho tengo dos cuentas, una es donde tengo a mis familiares, amigos y a todas las personas que realmente si conozco en persona y/o he visto, o tenido contacto con un amigo o algo, y tengo otra cuenta que es donde al revés, tengo personas que no conozco, entonces, ahí tengo por ejemplo [...] como 2000 contactos, porque en realidad ahí si acepto a todos, se podría decir que es mi cuenta como para ligar, [...] ahí tengo hasta de muchos países, a cualquier persona, y de acuerdo a lo que te dije de mis preferencias, pues en realidad de

---

<sup>87</sup> Sin olvidar que aún con la creación de múltiples identidades en las redes sociales, todas y cada una de ellas son dimensiones de una misma.

<sup>88</sup> Los informantes a los que entrevisté se refirieron a su segundo perfil como a “la otra cuenta.”

hecho ahí nada más acepto a mujeres, bueno y a alguna otra persona que necesite para otro fin (Diana, 2015).

En mi otro Facebook, pues como que me siento más libre, como no conozco a nadie, pero en realidad sí, o sea, he llegado a conocer gente de ahí e incluso gente de mi universidad pero solo salimos una o tres veces máximo, y pues como que no me importa lo que piensen, entonces ahí como que puedo ser más libre y ya equis, puedo publicar fotos más personales y frases ya más intensas [...]. Este Facebook lo cree cuando mi situación sentimental era soltera completamente, y nada más buscaba una pareja, entonces emm!, al buscar una pareja pues yo agregaba a las personas que físicamente por la foto de perfil me agradaban. Entonces empecé a agregar, a agregar, y agregar, y ahí la dinámica es que agregas tu a muchísima gente, y si te dan un *like*, luego tú te metes a su perfil y tú le empiezas a dar muchos *likes* y cuando ya hay una reciprocidad de *likes*, una de las dos personas ya se manda un mensaje *inbox* y entonces ya te empiezan a hablar y eso, y yo he observado esto muchas veces, [...] cuando te empiezan a hablar ehh! pues ya te preguntan ¿cuántos años tienes?, pues ¿qué haces de tu vida?, y así a lo largo de tus días, y hasta cuando llega el punto de cuando uno dice, va!, vamos a conocernos” (Diana, 2015).

Otra forma de interactuar para no ser descubierto, es a través de chats o páginas web donde no es requerida una *ID* y el usuario puede navegar y mantener contacto de manera anónima, a distancia y desde la comodidad de su dispositivo, sin el temor de ser identificado, o por lo menos con la seguridad de que no será tan fácilmente ubicado.

Retomando nuevamente el tema de la familia, ésta por sí misma es también una red, donde se articulan los discursos para ser introyectados a los infantes, con el respaldo pastoral cristiano (en occidente) y del estado quienes también ostentaban la administración de otros mecanismos para resarcir, reinsertar y erradicar las prácticas y expresiones homoeróticas. La acción de contravenir a la familia es una situación que causa dolor no únicamente a los individuos DS, sino a la familia en general.

Dentro del ciberespacio los individuos DS pueden encontrar a grupos y comunidades LGBTTTIQ que apoyan a través de consejos, anécdotas, historias y demás información a quienes requieren salir del closet, a quienes desean comentarlo a sus familiares, a quienes han sido víctimas de violencia y abuso, o simplemente a quienes no están muy seguros de sus preferencias y orientaciones sexuales. Un ejemplo de la doble identidad que las personas construyen en el ciberespacio *online*, mediante el cual evaden la confrontación familiar y por la cual también

aprenden a como sobrellevar sus expresiones identitarias DS, nos lo da violeta (se declara a si mismo bisexual):

A veces muchas personas son de closet, entonces no lo expresan abiertamente, o por ejemplo tengo un amigo que es gay, pero es gay de closet, entonces, él no lo expresa abiertamente, pero o sea, si tú lo vez en su Facebook, es que él tiene dos Facebook, uno donde tiene agregada a su familia y otro donde bueno tiene pues prácticamente a todos sus amigos que sabemos que es gay, ahí digamos que, el Facebook donde tiene a la familia agregada, comparte música y comentarios y así ¿no?, pero en el otro Facebook que tiene, ahí si se explaya completamente, ahí sí puede ser más libre, ahí sí, se une a todos los grupos gay que encuentra, le gusta conocer mucha gente por Internet [...], entonces, por medio de Internet, y yo me incluyo en ese aspecto, podemos como que expresarnos de una manera más libre.[...] ¿En mí?, pues prácticamente y de cierta manera me ayudó a poder expresarme un poquito más, a poder entender más de lo que me estaba pasando, no nada más a quedarme con lo que escuchaba en la calle o lo que he visto de mis amigos que son gays y lesbianas etc. Sino que para mí, igual, como te lo había dicho ya varias veces [...], leer testimonios, leer experiencias el saber que hay muchísimas, muchísimas (repite) más personas así como yo, me ayudó más a entender mi sexualidad, porque cuando yo lo descubrí, yo era una adolescente, [...] tenía como unos 14 años cuando descubrí que me empezaban a gustar las mujeres, incluso hubo un tiempo en el que yo creía que podía ser lesbiana, pero ya cuando vi que me gustaban también los chicos dije no, no, no, no soy lesbiana, pero tampoco soy heterosexual, entonces ¿pues qué onda no?, y ya buscando, ya pude definirme y me di cuenta que es lo que me estaba sucediendo. (Violeta, 2015).

Por otro lado, algunos actores que también se expresan a través de la mediación de las TICS, como médicos, psicólogos, psiquiatras y otros científicos, han realizado una vinculación discursiva entorno a la relación que existe entre el uso de las redes sociales virtuales para el ligue, las negociaciones de las prácticas sexuales y el aumento del contagio de enfermedades de transmisión sexual ((Gro, et al, 2014), (Davis, 2006), (Lehmiller, 2014), (Young, 2014), (Young, et al, 2013), (Miskolci, 2013)).

Existe actualmente una constante discusión que aborda el tema de si el uso de las TICS aumenta o no la propagación de enfermedades de transmisión sexual a partir de la potenciación y el aumento de posibles parejas con los cuales ahora se contacta a través de las TICS. Esta controversia se ha enfocado particularmente entorno a las prácticas de riesgo por contagio de VIH entre hombres. Las bases para esta vinculación, se encuentran en entrevistas e investigaciones que muestran la existencia de redes sociales en las cuales los individuos DS manifiestan el deseo por tener prácticas sexuales “a pelo” (sin protección), y esto es lo que

preocupa a integrantes del sector salud en diversos países como EU, Brasil y recientemente en México, sin embargo y en respuesta a ello, también existen otras páginas web y Apps<sup>89</sup> a través de las cuales el usuario tiene la opción de mostrar la fecha y resultado de sus últimos análisis médicos realizados y observar los estudios médicos del otro, en este tipo de páginas y aplicaciones el perfil de usuario tiene la característica también de manifestar el tipo de práctica sexual que desea obtener. Esto agiliza y segmenta a los grupos que realizan prácticas de riesgo de aquellos que requieren la negociación del sexo seguro.

Tanto el Estado a través del sector salud y otras instancias comienzan a ver la utilidad de las aplicaciones móviles y páginas web no solo para monitorear a los sectores en riesgo, sino también se visualiza la posibilidad de difundir información de salud sexual y apoyo psicológico a través de los gadgets de comunicación electrónica.

**Imagen 1: Homosexualidad como enfermedad.**



Fuente: (aciprensa.com, 2015).

Cabe señalar que además, existen otro tipo de grupos, de médicos, psicólogos, terapeutas, sacerdotes, políticos etc, quienes siguen considerando a la homosexualidad como una enfermedad o expresión anti-natura y manifiestan sus puntos de vista en sus páginas web o muros de facebook, donde incluso inventan y argumentan sobre la existencia de curas y terapias que sirven para solucionar el “problema” de la homosexualidad. Si bien la información y la vocación, en

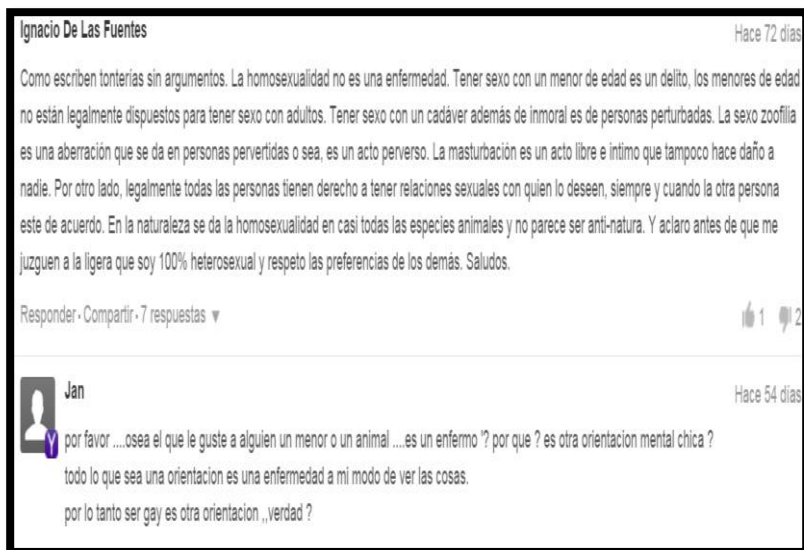
<sup>89</sup> La abreviatura “App” hace referencia a su término en inglés application, que es un software que se instala en unidades móviles de comunicación electrónica con teléfonos celulares, tablets, laptops etc.



incluso la licencia de estos supuestos científicos y sacerdotes es dudosa, sin embargo, sus mensajes o puntos de vista en la web tienden a generar cierta controversia entre sus lectores.

A propósito de ello, me he dado a la tarea de buscar algunos ejemplos, donde se muestra lo que he mencionado en el párrafo anterior, es decir que, se puede observar en algunas páginas, muros, o foros, la existencia de grupos e individuos que no están de acuerdo con la existencia de la homosexualidad, y que inclusive, algunos tratan de aprovecharse de ello y argumentan incluso que han encontrado la cura para la homosexualidad.<sup>90</sup> Algunos hacen uso de estos recursos para estafar o lastimar a personas que pertenecen a la comunidad DS, pero también existen quienes no se encuentran de acuerdo con este tipo de comentarios o con lo que se escribe en algunos foros, y muchos de los que apoyan a los individuos DS manifiestan también sus puntos de vista en las mismas páginas web, dando emergencia así a situaciones de controversia sobre lo que es la identidad sexual DS. Las capturas de imagen uno y dos nos muestran un poco de esto.

**Imagen 2: Reacciones diversas al artículo “Homosexualidad como enfermedad”**



La imagen uno muestra parte de un artículo que explica supuestamente que la homosexualidad es una enfermedad y que existe la posibilidad de ser curada. La página de la que se tomó la captura de imagen, otorga a los usuarios la opción de compartir el artículo en las distintas redes sociales.

Fuente: (aciprensa.com, 2015).

<sup>90</sup> Algunos ejemplos pueden ser localizados en: <https://www.aciprensa.com/noticias/estudio-demuestra-que-homosexualidad-es-enfermedad-y-puede-curarse/> consultado el 15/01/16, y en <http://es.catholic.net/op/articulos/2892/la-homosexualidad-enfermedad-o-preferencia.html> consultado el 15/01/16.

Existen páginas, blogs, foros, periódicos y redes sociales como estas, donde al final de alguna nota o artículo redactado aparece una herramienta llamada *textbox*, que es una caja simple de texto donde pueden ser redactados los comentarios al respecto de dicho artículo. La imagen dos es un fragmento de los múltiples comentarios que recibió dicho artículo, muchos de ellos eran comentarios de inconformidad o enojo, quienes comentaron pudieran o no ser personas de la comunidad DS, pero si simpatizantes ya sea de la comunidad DS o personas a las que simplemente no les pareció el artículo (también hay quienes apoyan o están de acuerdo con el mismo). Algunos comentan de forma anónima y otros ponen varios de sus datos como alguna foto y/o nombre para continuar con la discusión. Lo que muestran ambas capturas es la confrontación socio-técnica discursiva realizada por los múltiples actores, en este caso un supuesto psiquiatra, individuos DS, no simpatizantes y simpatizantes, entre otros, a partir de la medición artefactual del dispositivo virtual *online* respecto lo que es la identidad y expresión DS. Un ejemplo a la inversa (donde, “también desde la ciencia” se muestra y cataloga a todas las mujeres como bisexuales) lo podemos observar en la captura de imagen siguiente:

**Imagen 3: Todas las mujeres son bisexuales.**



Fuente: (Facebook.com- Centro Comunitario de Atención a la Diversidad Sexual, 2015).

Los motivos del uso o práctica cibersexual implican no únicamente la discreción o el ocultamiento de las prácticas sexuales *online*, sino también la posibilidad material y operativa de contactar con aquellos grupos que los han discriminado. Se ha construido una mesa digital de diálogo y confrontación de los múltiples discursos heterogéneos sobre la sexualidad, se ha armado una especie de buzón de quejas y sugerencias virtual donde las teorías, pensamientos y puntos de vista de las comunidades DS cobran mayor relevancia en los procesos de discusión respecto de las pautas para la expresión, práctica e identidad LGTBTTIQ en las distintas redes de Internet.

El ciberespacio es una especie de jungla virtual, todo se encuentra y funciona bajo ciertas lógicas estructurales materiales físicas, como la arquitectura computacional, servidores, antenas, fibra óptica, computadores, teclados mouse, dedos, manos, ojos, legislaciones en materia de libertad de expresión, de protección de datos personales, de derechos humanos, seguridad informática, derechos de autor, propiedad intelectual, etc. Y también se encuentra ordenado a partir de elementos materiales no físicos, como el software, *Apps* para celular, programas complejos multitask, además de redes sociales virtuales como *Facebook, Google, Twitter, Tinder, Grindr, Brenda, Happn*, etc. Pero además de ello, vincula y sigue una lógica que es inmaterial, y con ello me refiero a las emociones y sentimientos acaecidos a través de la interacción mediada por la virtualidad *online* que incentiva el uso del dispositivo cibersexual para la búsqueda de sexo, amor, pasión o deseo, pero también de amistad, ayuda y conflicto.

La referencia a la jungla hace alusión a que si bien el dispositivo cibersexual funciona a través de cierto orden híbrido, inmaterial y material tanto físico como no físico, también se encuentra en apariencia desordenado puesto que los valores, la moral, las mismas legislaciones, sus usuarios y el tipo de arquitectura que incrementa año con año y día con día complejizan su mapeo. Las reglas, el lugar donde se alojan los servidores, el lugar desde donde se accede, el servicio que proporciona la accesibilidad, el tipo de personas que lo usan, entre otras variables, hacen que la virtualidad *online* parezca estar sin control individual, legislativo, religioso, científico. Si embargo, éste mismo orden “desordenado” es lo que sustenta la anonimidad, la seguridad y la libertad de expresión relativa, elementos que hacen pensar o creer que no existe aún un control total por parte de algún ente sobre Internet, lo cual permite una amplia movilidad expresiva para cualquiera de los cibernautas, de ello hablaré más adelante.

En resumen, dentro de las características más relevantes del dispositivo cibersexual se encuentran la potencialidad de la actividad sexual y la interactividad entre sus actores, el aumento de la visibilización de los grupos DS, el desarrollo continuo de la tecnología multimedia que explota la creatividad de los cibernautas, la flexibilización del espacio y tiempo para las interacciones, la separación entre actores instituciones e individuos, la separación de los cuerpos que interactúan en una práctica cibersexual, la digitabilidad de todo tipo de información personal, así como también la posibilidad de su control, el establecimiento de puentes entre lo *offline* y lo

*online* de manera “más segura”, la descentralización<sup>91</sup> administrativa de las redes sociales y de su arquitectura, la ubicación espacial de los servidores y bases de datos para su protección y uso, la democratización de la emisión de información y verdades discursivas respecto la práctica sexual, y finalmente la adaptación e innovación de todos los actores (tanto humanos como no humanos) que participan en este dispositivo.

La caracterización del dispositivo cibersexual también nos muestra algunos de los distintos usos que se le ha dado a las TICS para la actividad sexual: un uso relacional referido a las oportunidades de expresión, un uso estructural que es el que modela la actividad social (Maria, 2009: 58) y sexual de los individuos DS, y un uso social que refiere a la integración y constitución identitaria en la conformación de comunidades virtuales LGBTTTIQ y otras.

### **3.6 Tipos de práctica y expresión sexual por parte de la comunidad DS**

En la actualidad gracias al dispositivo cibersexual, es posible establecer relaciones amistosas y afectivas, seducir, erotizar, inclusive llegar al orgasmo sin la necesidad de tener algún contacto físico corpóreo entre los usuarios, si bien la erotización aún se encuentra ligada a la referencia simbólica de los actos y partes corporales en el ciberespacio, ésta ya no se transmite directamente en la cópula, el rose, en el faje, en el beso o en el abrazo entre los cuerpos, sino que a través de las TICS, la erotización y la seducción se llevan a cabo a través de símbolos digitales lingüísticos, a través de texto en un chat, a través de una imagen o un gif,<sup>92</sup> a través de un video o de la modulación auditiva digital. El erotismo así como la seducción digital se encuentran limitados por la arquitectura y ubicación de los diversos elementos heterogéneos del dispositivo cibersexual, donde la habilidad y disposiciones socio-técnicas del usuario son indispensables para el éxito y el tipo de relaciones afectivas o sexuales que se pueden obtener.

Tanto el erotismo como la seducción siempre han estado mediados por una virtualidad simbólica y técnica (que ahora en el dispositivo cibersexual es informática). La seducción así

---

<sup>91</sup> Para Castells, “los cambios ocurridos a partir de la década de 1980 en los dispositivos de información y comunicación transforman a la sociedad en descentralizada, flexible y basada en redes de interés más que en el hecho de compartir un espacio geográfico” (Maria, 2009: 57).

<sup>92</sup> Graphics Interchange Format: es un tipo de formato que permite comprimir imágenes de gran peso, este tipo de imagen es caracterizada por mostrar imágenes en movimiento, como si fueran videos cortos que duran solo unos segundos.

como el erotismo son un juego de signos y no las manifestaciones de la naturaleza, el “erotismo es una relación de gozo recíproco en el cuerpo del otro; relación que implica una confianza mutua suficiente para aceptar perderse en el otro y vivir con él un intenso momento de intimidad” (Le Breton, 2007: 224), solo que en el ciberespacio a través de la multimedia el cuerpo se esconde del otro, se cubre detrás de una pantalla, de cables y programas computacionales.

La erotización digital exige un mayor esfuerzo al componente imaginativo que fuerza las técnicas de escritura, de dibujo, las posturas, el uso de la cámara, del micrófono y del audio, así como el conocimiento de las potencialidades de cada sala de chat y red social, pantalla, celular, etc. Sin embargo, existe aún la constante necesidad de sentir al otro, la añoranza de querer compartir en ocasiones el mismo espacio geográfico (presencial) y temporal entre los cuerpos, ahora a través de las TICS, se genera una especie de melancolía de la pareja, de su carne, su respiración y su olor, y debido a ello, se han comenzado a diseñar otros artefactos tecnológicos que se conectan al cuerpo a la computadora o al gadget electrónico, para que la práctica cibersexual a distancia sea cada vez más placentera y logre llevar no únicamente a la mente al clímax, a partir de la erotización o la auto estimulación, sino también al cuerpo a través de prótesis vibratorias, de calor, de pequeños choques eléctricos, de masaje, etc, las TICS se encuentran en apariencia siempre ocupadas en tratar de sustituir al otro.

La práctica sexual en el ciberespacio puede ser vista como un pasatiempo, como juego o adición erótica de una práctica sexual cara a cara, y también como una forma de romper la monotonía sexual de las prácticas ordinarias realizadas con la pareja. Pero para los individuos DS, es más que eso, para ellos es una forma de aprendizaje, de adquisición de experiencias y conocimiento sexual. Para ejemplificar esto, pensemos por un momento en una de las prácticas más populares y utilizadas por los individuos DS que es el “*cruising*,” término en inglés definido como la actividad de buscar sexo en lugares públicos, práctica que a través de la experiencia enseña a los individuos DS los múltiples patrones y formas de negociar y acceder a una práctica sexual cara a cara, sin embargo, con la llegada de los medios digitales de comunicación electrónica esta práctica se convirtió en algo mucho más cansado, agobiante y riesgoso<sup>93</sup> de

---

<sup>93</sup> El “*cruising*” era ya de por sí una actividad riesgosa, pero con la llegada de las TICS y a través de una comparación entre esta actividad y las prácticas cibersexuales, el “*cruising*” comienza a percibirse como a una práctica más peligrosa de lo que ya era.

realizar. Conseguir experiencias sexuales en lugares públicos es ahora mucho más simple y “seguro” a partir de las aplicaciones para celular como *Tinder*, *Grindr*, *Hornet*, *GuySpy*, *Gaybox*, *Brenda*, etc.

La cantidad de energía emocional y tiempo utilizado para esta y otras prácticas, disminuyó considerablemente con el uso masificado de las TICS por los individuos DS. Además, la práctica del *cruising* “cara a cara,” implica un mayor riesgo y genera preocupación a los individuos DS por el temor latente de ser visto por personas que pueden ser parte de la red de sus familiares, amistades, compañeros de trabajo o simplemente conocidos. El *cruising* incrementa el riesgo de múltiples formas, puesto que los individuos DS pueden ser extorsionados por algún socio o ser víctimas de cualquier tipo de violencia. “los nuevos medios de comunicación permiten a las personas participar en búsquedas desde su hogar o lugar de trabajo y también permiten una mayor objetividad y eficacia en los encuentros cara a cara” (Miskloci, 2015).

Como se ha mencionado, las relaciones e interacciones “cara a cara” tanto afectivas como sexuales han comenzado a ser desplazadas y transformadas, más no erradicadas, por las tecnologías del sexo, en este caso por el lenguaje digital que es abundante hoy en día debido al uso desenfrenado de las TICS. El lazo que ahora constituye a la identidad y a las relaciones interpersonales *online* es comunicacional (e informático artefactual), por ejemplo, cuando comienzan los procesos de enamoramiento o lígüe *online*, en un inicio se gestan interacciones situacionales sin compromiso de las cuales es sencillo salir apagando el teléfono, desconectando el cable de ethernet, cerrando la página web, desinstalando una aplicación, bloqueando al otro, etc. Pero si la interacción logra rutinizarse comienzan a constituirse y a relucir productos emocionales y sentimentales como el amor, odio, solidaridad, etc, en los usuarios. Estos efectos en ocasiones son cuestiones de carácter duradero y prolongado, resultado de los rituales de interacción cibersexual, que ahora marcan los límites de las relaciones de pareja, en donde incluso, se genera un compromiso por mantener la comunicación continua con el otro, aun cuando no se le conozca físicamente cara a cara. Mensajes como “tú ya ni saludas”, “ya casi ni saludas, se me hace que te pega el novio o la novia”, “te extraño”, “¿te gustaría ser mi novio (a) virtual?”, un “te quiero (tq, o tqm)”, “tengo ganas de verte”, “te deseo” en un mensaje de texto, se

encuentra cargado de afectividad, y ello nutre la interacción en línea y la constitución de Identidades no únicamente dentro del ciberespacio sino también fuera de él.

Existe una tendencia, inclusive una adicción por permanecer en contacto continuo con el otro a través de llamadas telefónicas, *Sms*,<sup>94</sup> *Whats*,<sup>95</sup> *tweets*,<sup>96</sup> mensajes *Inbox*,<sup>97</sup> por *Outlook* o *Google* etc. Los celos, molestias y conflictos entre los usuarios y en particular entre quienes forman pareja pueden surgir cuando alguien dentro de la relación no contesta a la brevedad el mensaje que se ha enviado,<sup>98</sup> se incrementa incluso la molestia si se sabe que el otro ya ha leído el mensaje de *WhatsApp* y no ha emitido contestación alguna, la regularidad y la rutina de contestar a cada mensaje que se envía, genera una ritualidad continua, y cuando esta se rompe surge la sensación de que algo anda mal y comienzan producir malestares en los usuarios, “la necesidad de comunicación es tan intensa, como el miedo al sinsentido, es decir, miedo a perderse en el mar de información y, con ello, dejar de “estar” con el otro” (Flores, 2010: 78).

El lenguaje es un medio de comunicación con el cual se juega a través de la codificación y decodificación de signos y símbolos que posibilitan el entendimiento entre quienes interactúan. En el ciberespacio se constituyen nuevas formas de codificación que varían entre las comunidades virtuales, éstas pueden mostrar el uso que le ha dado cada grupo e individuo a las TICS. Por ejemplo, algunos de los códigos lingüísticos representados por emoticonos, imágenes gif, acrónimos, memes, entre otros, que utilizan los usuarios DS muestran el uso sexual y afectivo que se le ha dado. Estos códigos pueden ser observados en la barra estado,<sup>99</sup> en el *nickname* o en la conversación misma, y en estos lugares, también podemos encontrarnos con frases como “sólo

---

<sup>94</sup> Short Message Service: palabra que hace alusión a la acción de enviar un mensaje de extensión reducida a través de un teléfono móvil.

<sup>95</sup> La contracción “whats” es muy utilizada por los usuarios de WhatsApp para referirse al mensaje que se envía a través de esta aplicación, ej: “cuando llegues a tu casa me mandas un whats”, te mando un whats etc. El lenguaje informático se humaniza.

<sup>96</sup> Es una publicación o mensaje de estado que se realiza a través de la plataforma de Twitter y cuenta con un límite de redacción de 140 caracteres, estos pueden contener letras, números, signos y enlaces.

<sup>97</sup> Es el nombre que recibe la bandeja de mensajería que utiliza Facebook, en la cual la actividad comunicativa puede ser desde puro texto, hasta imágenes, video, etc.

<sup>98</sup> Una de las características de algunos componentes que permiten la interacción textual, a través de chat, es que marca la hora y el minuto en la que es enviado y recibido el mensaje. Además, Facebook y WhatsApp añaden a la conversación un texto que muestra si ya ha sido leído o visto el mensaje (como ya he mencionado, en WhatsApp se muestra con dos palomitas azules).

<sup>99</sup> El término “estado” en algunas redes sociales como WhatsApp hace referencia a un caja de texto donde el usuario puede agregar un mensaje en el cual se puede expresar si se encuentra en línea, disponible, ocupado, ausente, no conectado, con batería baja, además del estado de ánimo, alguna frase o fragmento de alguna canción que nos haya llamado la atención o nos defina etc, que se muestra a los demás cuando se está en el menú de contactos, aun cuando se haya o no iniciado alguna conversación.

sexo a pelo”, ”no soy sexoservidora”, ”solo busco amistad”, “busco paja virtual.” También se escriben seudónimos como “chica caliente”, “27 cm,” acompañados en algunas ocasiones de emoticonos en forma de corazón, de condón, de tanga, de hotel, de paleta, de muñeca inflable, como se muestran en la imagen 4, o si se busca amistad o realizar alguna actividad por ejemplo proselitista, se usan emoticonos con los colores de la bandera LGBTTTIQ u otros como los que se muestran en la imagen 5.

**Imagen 4. Emoticonos sexuales para WhatsApp y otras aplicaciones y redes sociales.**



Fuente: (<http://www.ragap.es>, 2015).

**Imagen 5. Emoticonos de expresión DS para WhatsApp y otras aplicaciones .**



Fuente: (<http://www.ragap.es>, 2015).

El lenguaje digital no es solamente un medio de comunicación que transmite información que en apariencia puede ser estática o frívola, sino que además, posee dimensiones que producen a quien recibe los códigos a interpretar “algo más” ya sea cariño, afectividad u otros sentimientos y emociones. La práctica cibersexual no solo es la acción sexual a través de la lógica usuario máquina usuario, sino que además es para los individuos DS, la posibilidad de encontrar a otros que comparten sus mismas preferencias sexuales e ideológicas políticas y culturales. Los individuos DS ahora comienzan a sentir que no se encuentran solos, ahora saben que hay alguien al otro lado de la pantalla en el mundo *online* siempre dispuesto a leerlos, escucharlos y verlos, las TICS son a su vez una vía de escape del mundo presencial cara a cara, de sus normas de su crueldad y violencia hacia quienes forman parte o simpatizan con las actividades de la comunidad DS.



La comunicación virtual *online* es la forma en la que los individuos DS se insertan en un mundo social mediado por las TICS, se accede a lugares que también exigen identificación de pertenencia a través de un perfil o una cuenta, pero también, existen sin número de lugares que pueden acoger a quienes no logran integrarse o vincularse en el mundo presencial cara a cara. El lenguaje *online* más que mera transmisión de información es también una vía de acceso al otro y a las comunidades virtuales.

Lo que me ha interesado realizar aquí es la revisión de algunos procesos a través de los cuales la interacción, entre individuos DS, se lleva a cabo y como ello a partir de una rutinización y la constitución de rituales cibersexuales, se constituyen y crean lazos que permiten formar comunidades y grupos virtuales que defienden tanto las prácticas como expresiones sexuales *online*, y que también refuerzan las prácticas y expresiones sexuales *offline*. Por tanto, son algunos procedimientos afectivos y sexuales los que tomo como tipos de expresión y práctica cibersexual, procesos como la interacción sexual y afectiva que incluye el chateo a través de diversas redes sociales virtuales como *Facebook, Twitter, WhatsApp, Grindr, GuySpy, Tinder* etc, actividades que en el sentido estricto no une a los cuerpos en interacción carne con carne.

Otro tipo de prácticas que se aborda en este trabajo, es la búsqueda de información sobre los múltiples temas abordados desde la sexualidad, y la exploración y visitas a páginas pornográficas para la auto erotización y el aprendizaje sexual (en páginas como *YouPorn, NudeVista, Xvideos*, y entre los cientos o miles de páginas en las que se pueden encontrar pornografía de todo tipo entre ellas la homosexual, lésbica, tríos, bisexuales, voyeristas etc). También se revisa la búsqueda de información de salud e identidad sexual y finalmente se analizan aquellas actividades que se basan en la búsqueda de pareja y negociación de la práctica sexual cara a cara, interacción que vincula la actividad *online* con la *offline*. Todas estas prácticas que vinculan lo corpóreo, lo artefactual y lo subjetivo mostrarán el refuerzo y apoyo a la expresión sexual que los individuos DS reciben a través del uso de las TICS, misma que logra mitigar los efectos que estigmatizan su identidad.

### 3.6.1 Relaciones de interacción afectiva y encuentros fugaces

El dispositivo tecnológico cibersexual logra separar (a través de algunas redes sociales y de la separación de los cuerpos de la interacción) el deseo sexual del componente afectivo si así se desea, se puede evadir el compromiso,<sup>100</sup> el proceso del coqueteo o ligue e ir directamente a la práctica sexual que es negociada previamente en el ciberespacio, sin el café, sin el helado, el cine, la comida o el paseo, la interacción sexual se hace más directa por *Skype*, *WhatsApp*, *Grindr*, *Tinder*, etc. De la misma forma, se puede entablar únicamente una relación de noviazgo virtual, o únicamente de amistad, los límites materiales físicos y no físicos permiten controlar tanto el tipo de interacción como el acceso del otro al perfil e información del usuario.

Para Bauman (2007), el deseo y el amor son opuestos, es decir, mientras que el deseo implica el desarrollo de estrategias para cumplir con nuestras pasiones, el amor se encuentra enlazado en la promesa de la eternidad de una relación más que la pura interacción pasional o sexual. La práctica del cibersexo significa para muchos de los individuos DS la posibilidad de acceder y disfrutar de una práctica sexual fuera o dentro del ciberespacio, sin la necesidad de caer en las redes amorosas y eternidades del compromiso, la negociación a través de un mensaje de texto posibilita y anima a que los usuarios sean más directos con lo que desean obtener del otro, se acorta el flirteo, se elimina la molestia de tener que sobrellevar una relación después de la práctica sexual conseguida en los espacios virtuales. Sin embargo, esto no quiere decir que no se puedan llevar a cabo relaciones *online* afectivas y amorosas que puedan perdurar en el tiempo, “a partir de la práctica del cibersexo se puede llegar a conocer al amor de la vida o a la pareja perfecta, el cibersexo si puede ser un recurso útil para “alimentar” un romance, tanto en línea como real [...] Parejas reales (o virtuales), separadas por la distancia, encuentran en el cibersexo una forma de sentirse cerca” (Gómez, 2003: 87).

La búsqueda de parejas sexuales *online* también posibilita la negociación del deseo y afecto sin tener que romper los lazos afectivos familiares o sufrir represalias jurídicas o sociales.

---

<sup>100</sup> “Los adolescentes tienden a utilizar Internet como un medio de vinculación gracias a la facilidad en que se gesta un bajo compromiso en la interacción, ellos por la etapa en la que se encuentran, el hecho de comprometerse poco facilita el incorporar a su yo elementos que consideren favorables, así lo anímico está a salvo de la agresión del otro” (Flores, 2010: 80).

Tanto hombres como mujeres adultos ya casados y/o con hijos tienen la oportunidad de acceder a prácticas sexuales con personas de su mismo sexo sin que sus actuales parejas se enteren de sus preferencias o curiosidad sexual, puesto que muchas personas viven dentro del matrimonio para ocultar su homosexualidad, lesbianismo o bisexualidad y es a través de las redes sociales donde pueden desahogar y expresar sus verdaderas preferencias sexuales sin poner en riesgo la integridad familiar, “el uso de los medios digitales y las aplicaciones en particular, consisten en asignar el deseo de otros hombres a un espacio y tiempo que no interfiere con sus vidas presumiblemente heterosexuales” (Miskloci, 2015). Mauricio nos cuenta un poco al respecto que (se declara a si mismo homosexual):

Muchos de los perfiles que están ahí y que no tienen foto por lo regular son personas o que son heterosexuales y solo buscan aventurillas de un tiempo con homosexuales, o son personas que ya tienen una relación heterosexual siendo ellos homosexuales y están casadas o tienen novia, y utilizan las redes para mantener o estar como decirlo en la confidencialidad, y no ir a antros gay que son lugares más concurridos y los puedan llegar a conocer. (Mauricio, 2015).

Las relaciones que se persiguen en los espacios virtuales se encuentran marcadas por cierta selectividad y por múltiples filtros. Es necesario mencionar que existen espacios que son única y exclusivamente para conseguir socios o parejas sexuales como *Grindr*, *GuySpy*, *Brenda* entre otros, y existen otros que por sus características de chateo, de intercambio de mayor información adicional, imágenes, audio y video sirven no única y exclusivamente para la práctica cibersexual, sino también como plataforma para conocer y estar vinculado con conocidos, amistades, asociaciones, grupos y comunidades, como *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp* (como las más usadas en México).

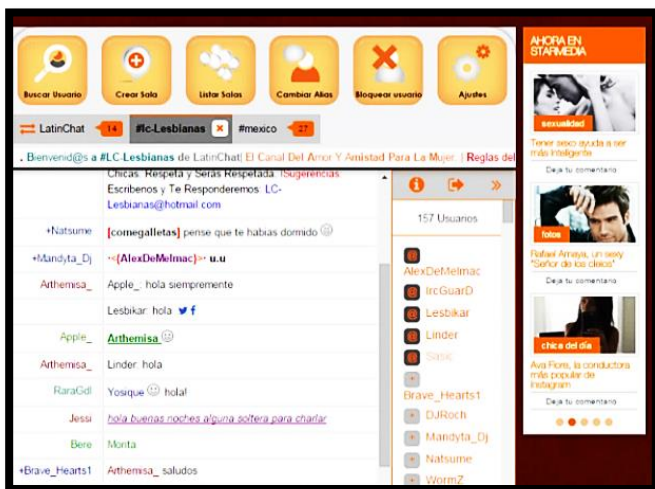
Actualmente la mayoría de las redes sociales virtuales utilizan los múltiples componentes multimedia de texto, imagen, audio, video, pero en lógicas de uso distintas. Unos permiten únicamente la utilización de texto e imágenes haciendo más controlable la información, permitiendo la generación en algunos casos de mayor confianza para que los usuarios interactúen de manera “libre”. Las redes que permiten el chateo únicamente vía texto favorecen a aquellos que no quieren mostrar su fotografía por no estar a gusto con su cuerpo, o por no tener cámara o algún dispositivo de captura de imagen, pero sobre todo por mantener la anonimidad.

**Imagen 6: LatinChat. Interacción solo texto, sala gay.**



Fuente: (LatinChat.com, 2015).

**Imagen 7: LatinChat. Interacción solo texto, sala lesbianas.**



Fuente: (LatinChat.com, 2015).

Las siguientes imágenes nos muestran un ejemplo de chat lésbico, gay y bisexual donde la interacción es únicamente a través de texto, estas interacciones son llevadas a cabo usualmente en páginas web como *LatinChat.com*, *El chat*, *Gayparship.com*, etc.

Este tipo de interacción (a través del chat en la web o en cualquier aplicación móvil), permite que en ocasiones se conozca primero la forma de pensar y expresar del otro antes que su apariencia física corporal, este forma de comunicación se convierte en un elemento ventajoso para quienes son tímidos o por ejemplo para quienes no cuentan con un cuerpo socialmente “bello.” La interacción a través de este tipo de chats rompe las barreras de clase, de lo que es socialmente bello<sup>101</sup> y de lo que no, puesto que quien es atractivo físicamente también se encuentra estigmatizado por su apariencia, puesto que, la mayoría trataría de ligar con una

persona bella físicamente, en cambio, a partir de éste tipo de interacciones, esta persona puede únicamente ocultar su imagen y conseguir otro tipo de relaciones, de amistad o de erotismo sin ver al otro etc. Este tipo de interacción permite una mayor valoración de lo que se piensa y dice

<sup>101</sup> “La fealdad, pues, es un estigma que se centra en situaciones sociales” (Goffman, 2010: 71).

más que del cómo se luce. Una persona DS incluso puede preguntar y corroborar a partir del dialogo si la otra persona es compatible o incluso si es gay, lesbiana, o no, a partir de su experiencia en interacciones previas. Posteriormente, después de haber entablado una conversación duradera, traspasando las fronteras de lo textual, muchas platicas y charlas *hot* en este tipo de páginas llegan a *Skype*, *Google* o *Facebook*, donde los individuos buscan desnudar al otro, intentan saber cómo luce, cuál es su tono de voz, ver si es quien dijo ser a través de una interacción por videoconferencia.

En cambio, aplicaciones móviles como *Tinder* y *Happn* permiten un contacto entre usuarios “inverso” al de las interacciones *online* que son únicamente por texto (salas de chat). Dentro de las características básicas de algunas aplicaciones para celular de este tipo, son por ejemplo que, en un inicio la persona muestra alguna fotografía de sí (editada o no), así como también información adicional como gustos, intereses, páginas web que suele visitar, artistas, grupos musicales y sus hobbies (información que inicialmente se recaba a través de *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* como elementos de fiabilidad, así como para hacer uso comercial de esos datos personales). Posteriormente se le pregunta al usuario en un menú de “preferencias” el tipo de personas a las que quiere conocer, hombres o mujeres, de edades entre los 18 a más de 60 años de edad.

*Tinder* a través del *GPS* de los dispositivos móviles, muestra a elección de usuario a todas las personas que cuentan con las características (y la *App*) especificadas (elegidas por el usuario) en un radio mínimo de 2 hasta un máximo de 161 km (en la versión gratuita, es el usuario quién decide también la distancia), y lo que presenta enseguida es la foto de cada hombre o mujer que se haya localizado en ese rango. El usuario tiene dos acciones relevantes a realizar frente a cada foto de las personas que ubicó la aplicación, en la primera, se puede rechazar con un tache o cruz si no es del interés del usuario, y en la segunda puede aprobar la conexión con la otra persona, con un corazón (lo que se conoce como dar o recibir un “crush” cuando hay compatibilidad o ambos se marcan con un corazón) si es del interés del usuario, la opción de chateo puede comenzar enseguida de que ambos se hayan “dado un crush” o “crusheado,” y si solo uno lo ha hecho y el otro no, la comunicación simplemente no puede establecerse.

En este tipo de aplicaciones, el componente de atracción primara, a diferencia de las interacciones por texto que solo son los *nicknames* o mensajes de entrada, es la fotografía del usuario e información personal que muestra, y en otro tipo de aplicaciones como *Vine* o *Snapchat* el componente primario puede ser algún video corto o una imagen *gif*. Tanto a *Tinder* como a *Happn*, los individuos DS pueden acceder, pero también pueden acceder personas heterosexuales, sin embargo, el uso frecuente de estas aplicaciones por parte de hombres y mujeres homosexuales o bisexuales, ha motivado a que se generen aplicaciones que los segmentan<sup>102</sup> de los usuarios heterosexuales, esto se hizo notar cuando en 2009 (Groves, *et al.*, 2014: 399) debutó *Grindr*, una de las aplicaciones más utilizadas y que está dirigida únicamente para usuarios hombres homosexuales y bisexuales, que se contactan para tener sexo en línea o negociar prácticas sexuales fuera de las redes de Internet.

El funcionamiento de *Grindr* es muy similar al de su hermano mayor *Tinder*, es decir, también aparece la fotografía de los otros usuarios, en forma de mosaico de todos los que pasaron el filtro elegido, perfiles a los cuales, con tan solo dar un clic, se despliega la información que cada uno proporciona y el tipo de relaciones que se busca. La absorción masiva de esta aplicación surgió a partir del 2013 (Groves *et al.*, 2014), con más de un millón de usuarios activos en el mundo. Según un artículo en *The New York Times*<sup>103</sup> actualmente más de dos millones de personas utilizan diariamente esta aplicación en alrededor de 192 países en el mundo, pasando un promedio de 54 minutos diarios navegando en esta aplicación. Aunque *Grindr* se anunciaba oficialmente como un servicio de red social y de citas, que incluso prohibía las referencias al sexo en los perfiles, los acrónimos y códigos utilizados por los individuos DS terminaron sobrepasando esta regla, por lo que *Grindr* terminó siendo utilizado para encontrar posibles pareja sexuales y realizar prácticas cibersexuales a través del chat y del intercambio de fotografías entre sus usuarios.

---

<sup>102</sup> “Es muy complicado coquetear con otros hombres; puesto que estamos siempre rodeados de heteros” Tiago en entrevista (Miskloci, 2015).

<sup>103</sup> Véase en: [http://www.nytimes.com/2016/01/12/technology/grindr-sells-stake-to-chinese-company.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2016/01/12/technology/grindr-sells-stake-to-chinese-company.html?_r=0). consultado el 20/01/16.

Múltiples redes sociales virtuales han ido y venido a lo largo de la historia de Internet: *SixDegrees* (1997), *Fotolog* y *FrienDSter* (2002), *MySpace*, *Hi5* y *Likedln* (2003), *Facebook* (2004), *Twitter* (2006) (Flores, 2010), cada una de estas con particularidades e innovaciones que las diferencia entre sí. Sin embargo, aquellas que han logrado mantener su importancia y su uso masivo, son las que lograron ser constantes, y en las cuales los individuos no dejaron de interactuar, y donde los dueños y administradores de estas redes sociales mantuvieron un proceso continuo de recolección de información sobre las actividades, gustos, preferencias y problemáticas que tienen los usuarios para interconectarse e innovar sobre ello. Ha sido de vital importancia para los administradores y dueños de sitios y redes virtuales conocer las necesidades y percepciones de sus usuarios sobre los múltiples hardwares y sus aplicaciones.

En principio, aquellas redes que son más concurridas son aquellas que mantienen cierta apertura a todo tipo de comunidades y donde no existe una jerarquía entre sus usuarios, tratando de mantener con ello actividades colaborativas. Una de las principales características de las redes sociales que han tenido éxito como *Facebook* y *Twitter*, es el contenido libre y la posibilidad que se le otorga a los individuos de construir espacios que vinculan intereses, usuarios y productos. Lo importante no ha sido el programa computacional *per se*, sino la red socio-técnica que se teje con una u otra aplicación o software y sus usuarios.

#### *3.6.1.1 Emociones y sentimientos emanados de la interacción sexual online*

La búsqueda de pareja y prácticas sexuales en el ciberespacio muestra un interés por parte de la comunidad DS por vivir y experimentar sensaciones de placer, orgásmicas o simplemente afectivas. Los rituales de interacción cibersexual pueden generar un alto grado de energías emocionales que posibilitan la generación de sentimientos de solidaridad, de amor, de amistad, de seguridad, y partiendo de esas emociones se promueve la proyección de esos espacios para mantenerlos lejos de quienes pudieran socavar la libertad expresiva de estos medios. Es preciso mencionar en este punto que el ciberespacio no es un lugar donde se congreguen puramente pervertidos o maniáticos sexuales, sino que es también un lugar que da cabida al romanticismo, un lugar de encuentro en el que, así como un parque, un café, un restaurante, un cine, se pueden establecer relaciones largas y duraderas, noviazgos e incluso matrimonios entre los individuos DS, a fin de cuentas ello también es una forma más de expresión sexual, donde el cuerpo nunca

deja de sentir ni mostrar enojo, fatiga, excitación, tristeza y alegría, como podemos apreciar en la siguiente cita:

Mi pareja más significativa la conocí por un *App* y eso porque me encontraba en una situación muy complicada. Por cuestiones familiares [...] deje de salir y empecé a ver en esta herramienta o en estas *Apps* un escape, entonces me empecé a conectar a las *Apps* que conocía para el ligue, no solo en el ámbito, no se ¿homosexual? se podría decir, sino que ahí hay para todo tipo, y me enfoque a conocer más chicas y a hombres también. Era tanta mi ansiedad por no salir, mi estrés y mi depresión que era como mi escape, entonces en una de esas, conozco a mi ex- [...], conozco a esta chica pero fue algo muy muy raro, porque realmente yo tenía muy bien definido el perfil de tipo chica que me gusta y ella no cumple nada con eso, bueno a lo mejor un poco de su complexión delgada, pero de ahí en fuera nada que ver, y, pero algo me dijo “va agrégala”, la agregué y fue muy linda, durábamos puf!, casi todo el día hablando, era muy interesante y me fue cautivando a pesar que no era de mi gusto, y después yo creo que ella, porque así es ella, al ver rechazo en mí, como que ella se enfocó en tener más mi aceptación o salir conmigo hasta que le dije, “va hay que vernos” (Alondra, 2015).

La representación y significación corpóreo afectiva se hibrida con los componentes materiales mediáticos de las TICS produciendo nuevas emociones y sensaciones separadas de la carnalidad del otro, sigue siendo necesaria la presencia del otro, por lo menos imaginado y deseado, para que a través de las TICS puedan producirse situaciones sexuales y afectivas, “la conversación cuerpo a cuerpo en el silencio o en la tranquilidad de un paseo parece hoy anacrónica comparada con el diálogo apasionado de los poseedores de un celular o una computadora con sus interlocutores invisibles y elocuentes” (Le Breton, 2007: 201).

### **3.6.2 Sexo multimedia**

#### *3.6.2.1 Sexo textual*

Debemos tener en cuenta que la escritura *per se* es un medio tecnológico, sin embargo, el lenguaje escrito es un proceso que va más allá del emisor, receptor y el mensaje. La técnica de escribir un correo electrónico, una carta o mandar un sms a la pareja, al amigo o alguien con quien se quiere entablar e iniciar una relación afectiva o sexual, o el simple hecho de transmitir información de un sujeto a otro se encuentra cargado de intencionalidad, de afecto, de emotividad y de tecnicidad, es algo similar al acto de escribir un poema y enviarlo, si está bien escrito, la otra



persona suspirará, sonreirá, se sonrojará y con suerte se enamorará conforme vaya avanzando en la lectura de dicho poema.

La comunicación cibersexual vía texto<sup>104</sup> a través de los códigos lingüísticos *online* que corresponde a cada grupo y comunidad virtual, permite desvincular al individuo de las verdades que el cuerpo y la identidad pública no controlan del todo, es decir, tanto el cuerpo con sus movimientos, con sus gestos, sus múltiples rasgos móviles, y la identidad con el carácter, la sentimentalidad y las emociones que el cuerpo expresa, quedan salvaguardados por la comunicación textual. En las interacciones sobre todo sexuales, lo corporal siempre se encuentra expuesto, el sudor, los olores, los gemidos y demás elementos que la carne muestra escapan del control individual, por ello, el sexo textual viene a salvaguardar esos componentes que no son controlados, “la escritura inventa al mundo sin tener que exhibir pruebas” (Le Breton, 2007: 196). Extremando un poco esto, el cuerpo y el carácter subjetivo, se experimenta como una penosa prueba de lo que en realidad se es, la práctica sexual textual moldea lo que el cuerpo expresa a través de códigos lingüísticos digitales a placer de sus usuarios.

Lo útil del sexo únicamente textual, es la explotación de la imaginación, de la erotización y estimulación. La poesía, el juego de roles, la narrativa, la historia, la negociación, todo ello mejora la interacción para los usuarios DS al hacer más controlable la situación cibersexual con el otro. La técnica sexual de la escritura<sup>105</sup> mediada por las TICS, permite generar cierta tranquilidad en estados de tensión, se tiene la posibilidad de regresar en el tiempo y analizar las intenciones que el otro tiene sobre éste. La práctica sexual textual es el primer y segundo filtro que tienen los usuarios DS para protegerse a sí mismos de ataques tanto físicos como morales. “En las pantallas, el sexo se trasforma en texto y espera las combinaciones sensoriales que permitan estimular a distancia el cuerpo del otro, sin tocarlo” (Le Breton, 2007: 217).

---

<sup>104</sup> “Cuando un internauta encuentra el modo de controlar a su interlocutor y de obligarlo a una relación sexual (o más bien textual), llegan a producirse violaciones virtuales [...] el sexo texto [...] es amor furtivo, hecho por amantes invisibles que no ven nada y cuya identidad es enmascarada por un médium [...]” (Le Breton, 2007: 227).

<sup>105</sup> “La invención de la escritura, y muy en especial desde su uso como medio de difusión masiva de la comunicación gracias a la imprenta, la sociedad ha dispuesto ya de la posibilidad de una comunicación desacoplada espacial, temporal y socialmente” (García, 2002: 98).

La práctica cibersexual clásica a través del lenguaje escrito, mensaje a mensaje, en ocasiones viene también acompañado de otros artefactos y técnicas de estimulación como la masturbación y algunos juguetes sexuales que se emplean para complementar la estimulación a distancia entre los usuarios. El monitor, el teclado, el ratón y la red social que permite la comunicación sexual se vuelven parte integral del cuerpo en la situación erótica.

Recordemos que el cuerpo siempre se ha hecho de prótesis para realizar múltiples actividades, el cerebro por ejemplo, ha necesitado la técnica de uso/y artefactos como el ábaco, la calculadora y la computadora para hacer cálculos más complejos. De forma similar, el individuo para realizar alguna práctica sexual ha requerido a través de lo corpóreo elementos que le produzcan placer, técnicas que lo apoyen a estimular la imaginación y también algunas partes físicas erógenas. Pero también, ha requerido de elementos que salvaguarden al cuerpo de enfermedades venéreas, embarazos o cuestiones legales (ej: el condón, la pastilla anticonceptiva, tener relaciones sexuales con personas mayores de 18 años), y a través de la mediación de las TICS el individuo necesita de sus ojos, su mano, sus dedos, terminales nerviosas y otras partes corporales, como máquinas mediadoras de la interacción cibersexual mediante estrategias socio-técnicas que se complementan con la escritura y los gadgets de comunicación electrónica en la práctica sexual a través de mensajes de texto. El lenguaje escrito es un elemento básico que tiene la función de generar un espacio, un ambiente simbólico (real) idóneo para que la práctica cibersexual se pueda realizar de forma efectiva.

#### 3.6.2.2 *Audio, Imagen y Video*

Cuando la práctica cibersexual textual deja de ser atractiva, o cuando la interacción exige más información sobre el otro, se abandonan los foros y salas de chat en la web, y las interacciones cibersexuales pasan a realizarse en otros espacios como en algunas redes sociales como, *Facebook*, *WhatsApp*, *Skype*, etc. Aunque éstas, como algunas otras redes sociales prohíben la publicación de fotos y videos con contenido sexual, las estrategias empleadas por los usuarios han permitido darles un uso de este tipo a las TICS sin transgredir sus normas. Un ejemplo estratégico de ello nos lo da brevemente Diana: “No sé, antes publicaba, bueno en el otro Facebook, y que muchos lo hacen, publicamos “ay! esta noche tengo muchísimo calor” ¿no?,

pero ya todos saben a qué me refiero, entonces te dan muchísimos *likes* y ya algunas te mandan mensajes *Inbox* para algo más” (Diana, 2015). En estos ciberespacios se traspasa la barrera material de la interacción sexual textual y se recurre a otros “lugares virtuales” y artefactos tecnológicos, para ampliar el rango y marco de acción para conocer al otro, y es aquí donde comienzan a gestarse otro tipo de negociaciones que implican el uso técnico de audio imagen y video.

La excitación verbal y videograbada se comunica al cuerpo entero como una terminal de placer, la interacción cibersexual auditiva, por ejemplo, comprende la generación y desarrollo de nuevas estrategias socio-técnicas a través del uso de artefactos como el micrófono, algunas bocinas o auriculares que modulan y digitalizan los sonidos que emite el cuerpo y lo transmiten al otro. La mediación de los gadgets auditivos, por ejemplo, en la práctica cibersexual también implica que el usuario tenga o adquiera el conocimiento de palabras y frases que puedan estimular al otro, a través de la mediación de las TICS, “las conversaciones exhiben un grado muy alto de coordinación social del orden de décimas de segundo [...] quienes hablan como quienes escuchan tienden a sincronizar sus movimientos corporales con el ritmo al que hablan” (Collins, 2009, p. 96) permitiendo que la estimulación y excitación cibersexual sea placentera para los usuarios DS.

Las tecnologías de la visualización llaman a la importante práctica cultural de la caza con la cámara y a la naturaleza depredadora de una conciencia fotográfica. El sexo, la sexualidad y la reproducción son actores principales en los sistemas míticos de alta tecnología que estructuran nuestras imaginaciones de posibilidad personal y social (Haraway, 1984: 25).

La práctica cibersexual a través de fotos y videograbaciones implica que quienes interactúan, negocien la información y las partes corporales que mostraran, foto por foto, no se muestra más de lo que el otro esté enseñando, aunque, en otros casos los usuarios DS encuentran placer en que el otro los pueda observar realizando posturas eróticas o masturbándose, y se espera recibir por lo menos algún mensaje que implique que el otro lo disfrutó o que fue de su agrado.

Otro factor a contemplar en el uso de los componentes audiovisuales es la disponibilidad y limitaciones de los gadgets necesarios para ello. Las primeras cámaras fotográficas digitales (comerciales) de uso doméstico surgieron entre 1994 y 1996 (Groves *et al.*, 2014) (las primeras

Sony Cyber-Shot y los modelos Kodak DC40), sin embargo la adquisición de estas cámaras era prohibitiva puesto que eran muy costosas, aun así, estas cámaras no podían conectarse de manera simple a los equipos de cómputo, lo que se realizaba entonces era elegir la fotografía deseada (de alguna cámara ya sea compacta de 35mm, APS, Réflex SLR o digital) y escanearla para posteriormente compartirla, lo cual era un proceso más tedioso y menos privado, puesto que aún algunas fotografías dependían de un estudio de revelado fotográfico. En 1991<sup>106</sup> surgieron las primeras cámaras web, posteriormente en 1992, este tipo de cámaras salieron al mercado pero aún en sus inicios también eran muy costosas y fue hasta 1996 cuando los costos de dichas cámaras comenzaron a disminuir y los usuarios del ciberespacio comenzaron a adquirirlas y a integrarlas a sus conversaciones eróticas *online*, tomando fotografías inéditas y más personalizadas.

Las cámaras web (*Web-Cams*) y las cámaras digitales de uso doméstico comercial, con conexión usb y bluetooth, permitieron y continúan posibilitando a sus consumidores tomar fotografías de sí, desnudos y en posturas eróticas o sexuales y subirlas a la web sin la necesidad de un intermediador humano (por ejemplo el encargado de un estudio de revelado fotográfico) que pudiera ver dicha fotografía e incluso delatar y exhibir a su cliente.

La imagen fotográfica o de video, permite al individuo elegir las partes corporales que desea mostrar, la postura, el tipo de iluminación, el matiz, el brillo, el color, el tamaño y la distancia entre la cámara y el cuerpo. La fotografía digital es un registro temporal y editable mediante la cual el individuo puede regresar y decidir si su imagen es apta o no para ser enviada. La pose y los juegos de rol que se comparten o muestran en los perfiles de usuario resaltan lo que se considera más atractivo de sí, y se oculta lo que no es favorable para ligar.

Quando yo descubrí el uso potencial de la cámara para ejercer tu sexualidad, fue cuando empecé decir, “mira ese chico que está ahí,” a quien yo podía ordenarle y decirle “oye voltéate, cámbiate, quítate y ponte” y a la vez él también me lo podía pedir, entonces pues, eso me pareció genial, y así fue como yo descubrí para que podía ser útil. Ahora podía decir “hay mira si yo digo que haga

---

<sup>106</sup> La primer cámara web surge como parte de un intento por vigilar, en una cafetería ubicada en sótano de la universidad de Cambridge, una cafetera, la norma era que quien quisiera café tenía que bajar desde su oficina y simplemente servirse, y si no había más café o si se terminaba, quien se lo había acabado tenía que preparar más, como muchos no lo hacían, se utilizó esta primer cámara llamada XCoffee para observar desde sus oficinas a quien se terminaba el café y quien no hacía más, y el momento idóneo para bajar por una taza y servirse.

esto el chavo lo hace,” ¿no?. Me pareció genial poder decir bla bla bla, quitate esto y ponte aquello, ponte así o ponte allá, no sé, “quiero que eyaculemos juntos,” una vez lo hicimos y se logró ¿no? y me pareció genial. (Alberto, 2015).

El monitor, la cámara fotográfica o de video y en general el dispositivo cibersexual se convierte en la ventana que permite observar y ser observado a distancia, eliminando el componente táctil entre los usuarios. El dispositivo cibersexual se convierte también por decirlo de alguna manera en un condón digital puesto que permite la práctica sexual sin el rose directo de los genitales. Tanto la imagen como el video digitalizan al cuerpo, congelan el momento y la emoción y ello puede incluso ser almacenado en un disco duro, en una usb, en la nube y en general en cualquier base de datos. Estos gadgets logran liberar la memoria de los individuos para que estas puedan ser utilizadas en otras actividades tal vez más creativas, y gracias a ello el recuerdo de aquella relación sexual virtual ocupa menos espacio para ser guardado en el cerebro humano, y ésta puede recordarse como solo un momento vivido por el individuo, mientras que en un disco duro puede guardarse con todo detalle.

La práctica cibersexual almacenada en cualquier base de datos puede ser reutilizada, el texto, la imagen, el audio y el video quedan registrados y almacenados, y se puede acceder a estos datos en el momento que se desee, para auto erotizarse, para aprender, para recordar o para solucionar conflictos posibles etc. Todos estos elementos multimedia pueden ser utilizados en lógicas y combinaciones diversas a partir de la tecnicidad mediada por las TICS y los elementos corporales y subjetivos del individuo DS.

Observar las fotografías o videos del otro permite tener más tiempo para analizar con quien se está interactuando. La acción de ser mirado o escaneado por el otro en el mundo presencial “cara a cara” transgrede el espacio personal individual. La mirada fija y penetrante del otro sobre el “Yo” puede generar molestia, y esto provoca la sensación y necesidad de salvaguardar el poco espacio que queda postrando la mirada en la pantalla de un celular, en el piso o en cualquier objeto o cosa cercana, siempre tratando de evitar el contacto visual con el otro (la mirada como la última protección o frontera personal). Pero cuando se es mirado a través de la imagen corporal digitalizada en foto o video no ocurre esto, puesto que la atención se encuentra

puesta en la pantalla y no directamente en el “Yo,” permitiendo un mayor rango de acción frente a cualquier eventualidad en la interacción de ligue *online*.

### 3.6.3 Sobre la información sexual disponible en red, la Pornografía y el Autoerotismo

Una de las actividades que más realizan los individuos DS es buscar información para tratar de resolver dudas como: ¿Cuál es la causa de la orientación sexual de una persona?, ¿Puede la terapia modificar la orientación sexual?, ¿Es la homosexualidad una enfermedad mental o un problema emocional?, ¿Cómo le digo a mis padres que soy gay o lesbiana?, ¿Soy homosexual, bisexual o heterosexual?, ¿Dónde y cómo puedo conseguir pareja?, ¿quiénes están y no de acuerdo con que exprese mi preferencia sexual abiertamente?, ¿Qué aplicaciones sirven para contactar con hombres o mujeres homosexuales?, ¿A dónde puedo recurrir para solicitar apoyo psicológico o médico?.

Imagen 8: Información en Facebook sobre los matrimonios entre personas del mismo sexo.



Fuente: (Facebook.com, 2015).

Los individuos DS buscan también en la web información sobre temas políticos, sociales y culturales, por ejemplo, uno de los temas que ha sido muy difundido en las redes sociales ha sido el de la recién aprobación del matrimonio entre personas del mismo sexo, este tipo de notas suelen ser compartidas,<sup>107</sup> re-enviadas, leídas y comentadas por los diversos grupos interesados sobre el tema en el ciberespacio. Otro tipo de búsquedas que se realizan son de carácter jurídico, psicológico, médico y también se busca apoyo para saber cómo salir del closet con sus familiares (a través de experiencias históricas, relatos etc). El dispositivo cibersexual es a su vez una fuente socio-técnica de discusión, trasmisión y educación de conocimientos sobre las verdades discursivas de las diversas identidades sexuales.

Sin embargo, además de la gran variedad de información que existe en Internet respecto los temas de interés y de búsqueda realizados por los individuos DS, lo cierto es que no toda la información que existe es verídica, y es imprescindible para ello que el usuario aprenda cierto tipo de estrategias y habilidades útiles para discriminar entre la información que pudiera ser verdadera y la que no, puesto que en Internet también es utilizado por grupos que no están de acuerdo con las expresiones homoeróticas dentro o fuera del ciberespacio, y algunos de ellos pudieran tergiversar o inventar información falsa. Las características materiales del dispositivo virtual *online* permiten la apertura de su uso a todo tipo de grupos que tienen intereses incluso contrarios entre sí, pero aún con esto, a final de cuentas es el usuario quien decide a que grupo o comunidad virtual delega su confianza como portadores de noticias e información verídica. De ello nos habla Alondra.

También existe información o más bien desinformación de personas que creen que el lesbianismo o la homosexualidad se puede curar y que te ponen terapias, y pues ese tipo de información encuentras en Internet, ósea, tiene sus ventajas y desventajas, o sea, ventajas porque así también te puedes guiar, te puedes ayudar leyendo experiencias de otras personas, pero sus desventajas es que también te vas a encontrar cpm información errónea acerca de estos temas que te pueden decir cómo te dije, que la homosexualidad tiene una cura, o cómo, ¿qué hacer en caso de que su hijo o hija sea gay o lesbiana?, ¿qué hacer?, ¿a qué clínica ir? y así, o sea, tiene sus ventajas y desventajas (Alondra, 2015).

Los periodistas así como también publicistas, burócratas y demás encargados de publicar notas informativas en Internet tienen una labor mucho más ardua para corroborar la forma y la

---

<sup>107</sup> Gracias a las herramientas “compartir” y “retweet” proporcionadas por Facebook y Twitter.

veracidad de la información que se presenta, puesto que ahora los usuarios tienen la posibilidad de comentar e indagar más al respecto en la red. La mediación comunicativa a través de las TICS vincula directamente a los usuarios con aquellos quienes tienen la labor periodística de informar sobre algún tema de interés, si el tema desagrada, está mal redactado, si la nota tiene tendencias racistas, homófobas o agresivas hacia algunos usuarios, estos, lo más seguro es que respondan o comenten ante tales situaciones, puesto que el usuario cuenta con un repertorio diverso de estrategias socio-técnicas que le permiten actuar de forma anónima y segura. Internet a través de su materialidad estructural permite que quien se ha expresado a distancia, tenga tiempo y espacio para desconectarse o salir del lugar desde donde realizó su comentario y escapar de los posibles daños que pudiera recibir por haber expresado su punto de vista.

**Imagen 9: Opinión y re-envío de nota informativa por un usuario DS.**



Fuente: (Facebook.com-regeneración.mx, 2015).

Ahora, también son los mismos usuarios de las computadoras, de las tabletas y de los teléfonos móviles con capacidad para grabar audio y video, quienes se convierten en los nuevos conductores informativos. El proceso y administración de la producción, emisión y recepción de noticias<sup>108</sup> pasa a manos de los usuarios “comunes” de las TICS, el periodista tiene que esperar la llamada o buscar incesantemente la nota informativa mientras que el usuario (ahora también activista), se encuentra ya en el sitio de la noticia, solo es cuestión de estar y grabar el momento preciso en el que ocurre algún suceso relevante y subirlo a Internet (en muchas ocasiones los sucesos que son noticia son también narrados por los cibernautas comunes). Este tipo de actividades por parte de los usuarios ha causado mucha controversia y problemas a los antiguos administradores de la información de masas, como instituciones de seguridad gubernamental, maleantes, políticos, empresarios, grupos religiosos, televisivos, etc, quienes ahora tienen que procurar ser



más cuidadosos y encontrar otras estrategias para no ser grabados o fotografiados cuando realizan actividades que pudieran ir en contra de la moral ciudadana.

Los usuarios generalmente suben sus grabaciones o notas escritas a sus muros de perfil, grupos o comunidades de *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* en tiempo real, también se utilizan plataformas virtuales específicas creadas para realizar denuncias ciudadanas de forma anónima como es el caso del sitio web *Méxicoleaks*. “Y es que con la revolución digital de los medios, hoy es visible el comienzo de una nueva era, que da mucha esperanza en la democratización de la información” (Flores, 2010: 27). Alondra nos comenta respecto al uso informativo que le da a los grupos y comunidades virtuales (*lesbianas y bisexuales de mente abierta* y *lesbianas del DF* en Facebook):

Yo uso este tipo de grupos para difundir información y para enterarme sobre cuál es el status, no solo en México sino a nivel mundial de la comunidad. Me he informado de los logros que ha tenido la legalización del matrimonio igualitario entre personas del mismo sexo en los Estados Unidos y México, y sobre como Rusia puede afectar tanto a nuestra comunidad, porque las personas que son de la comunidad que viven en Rusia también suben sus fotos y videos mostrando que ellos realmente están sufriendo, porque viven episodios muy desagradables de violencia hacia ellos, entonces, es como tenerte comunicado con el mundo y sentirte que no estás solo y ver cómo van las reformas o como se va modificando la ley para después ejercer tus derechos (Alondra, 2015).

### 3.6.3.1 Pornografía y autoerotismo

Otro tipo de práctica cibersexual y además otro de los motivos por los cuales los individuos DS<sup>109</sup> utilizan a las TICS, es para acceder a páginas y sitios web pornográficos para autoerotizarse y aprender nuevas formas (posiciones sexuales, técnicas de respiración y duración etc.) de práctica sexual. En el ciberespacio circulan cientos de miles de videos, fotos, audios y animaciones que muestran al hombre y a la mujer desnudos, sin ropa, en situaciones eróticas y sexuales. Internet se encuentra repleto de todo tipo de prácticas grabadas o fotografiadas, y estas pueden ser reproducidas una y otra vez a placer de los usuarios.

---

<sup>109</sup> Es importante señalar que no solo los usuarios DS utilizan las TICS con estos propósitos, los sitios pornográficos son utilizados también por hombres y mujeres heterosexuales.

En Internet. “numerosos sitios proponen comunicaciones de tema sexual, lugares de cortejo virtual, encuentro gay o lésbicos; a través de diálogos o juegos de roles, ofrecen también la posibilidad de crearse un avatar masculino, femenino o animal con atributos de su elección y llevar a cabo encuentros en un salón especializado” (Le Breton, 2007: 226) a través de las cámaras *live* que frecuentemente se promocionan en los sitios pornográficos.

La autoerotización utilizando elementos multimedia pornográficos digitales, puede ser vista como una actividad cibersexual únicamente mental, puesto que en apariencia el otro no existe (no se encuentra). El contacto entre los cuerpos, la cópula, la visualización del otro en tiempo real o el puro sentimiento vivido de que se está compartiendo y disfrutando una práctica sexual con la pareja, no es el único método para lograr erotizarse, llegar al clímax o tener un orgasmo. La autoerotización es un elemento promovido por los elementos simbólicos imaginarios que representan la situación corporal en interacción con el otro, donde lo táctil no es lo más importante<sup>110</sup> en una interacción sexual con resultados orgásmicos (aunque tal vez si deseado), y menos lo es si se lleva a cabo a través de las TICS, por tanto, una historia, una fotografía o un video apoyan al cerebro a producir y representar imágenes evocando la estimulación y el placer individual.

Las fotografías, emoticonos, avatares, películas, la pantalla, el servidor, los ojos, los oídos y otros elementos utilizados en la producción pornográfica, se vuelven el soporte tecnológico del placer “auto-infringido,” las TICS construyen al otro que es posteriormente representado en la mente del usuario, es decir, el otro sigue siendo deseado, no desaparece. Sin embargo, la emulación de una práctica sexual entre dos hombres o dos mujeres, sirve para que el otro pueda imaginarse en la escena y aprender a realizarlo y/o estimularse.

La idea de la ausencia corporal del otro existe en la mente de los usuarios, sin embargo, esta desaparece en ocasiones al ser representado a través de los componentes multimedia, cámaras, micrófonos, bocinas, pantalla, iluminación, tiempo de duración del video, posiciones de los cuerpos etc. Como ya he mencionado, las emociones, sentimientos y sensaciones quedan congeladas en paquetes de datos, mismos que son abiertos, utilizados y reutilizados por quien

---

<sup>110</sup> Para algunos.

accede a estas representaciones de la práctica sexual. El uso de pornografía digital al igual que las revistas y libros eróticos de antaño, permiten guardar y tener los elementos materiales que simulan y estimulan a quienes recurren a ellos en cualquier momento que se desee, y respecto a las ventajas de la pornografía digital *online* sobre sus ancestros de papel, podemos encontrar que Internet pone a disposición una gama de imágenes, videos, temas, sesiones sexuales que es mucho más amplia, y que día con día se encuentra actualizándose. Tanto el monitor, como los auriculares, el pene, la vagina, un dildo, la imaginación y otros elementos se han convertido en prótesis libidinales.

Las páginas pornográficas de escena gay o lésbica son de utilidad para quienes “no han salido aún del closet”, quienes ahora, a través de estas representaciones sexuales pueden corroborar si efectivamente les atrae alguien de su mismo sexo, también son útiles para erotizarse en el caso de que no se cuente con alguna pareja para realizarlo, y también ha ayudado a liberar las tensiones sexuales de quienes continúan siendo reprimidos por el dispositivo sexual.

Considero que existen dos formas adquisitivas de consumo pornográfico en Internet, la primera forma es aquella en la cual se permite el acceso de forma gratuita a fotos, videos e historias pornográficas que se encuentran en paginas.*net* (y *.com*), o en foros donde los usuarios a través de la generación de comunidades cibersexuales comparten parte de su repertorio de fotos y videograbaciones de otros o de sí mismos. La lógica que existe detrás de las páginas que permiten un acceso gratuito se encuentra en que éstas recopilan información mercadotécnica sobre gustos, preferencias, edad, sexo de las personas que acceden, la frecuencia etc. Cada vez hay más cibernautas que toman fotografías y graban sus experiencias sexuales y después las suben a páginas web sin esperar remuneración alguna (solo buscan la aceptación erótica o sienten placer al ser exhibidos públicamente). La segunda forma es a través del acceso con cargo a tarjeta de crédito (pornografía digital de paga), en esta modalidad el individuo tiene la posibilidad de acceder a sitios de representación sexual digital más actualizada y exclusiva.

Al acceder a éste tipo de páginas sea de forma gratuita o de paga, “tanto el consumidor como el productor se respaldan en el derecho a la privacidad, la propiedad privada “y la libertad de expresión”” (Peña, 2012: 51). La protección socio-técnica del consumidor parte de la gestión

administrativa del cuerpo y el sujeto sexuado en una cultura donde el marco jurídico, la ciencias del sexo, los medios de comunicación y en general la industria pornográfica se hibridan, reproduciendo la comercialización de la actividad sexual digitalizada, los consumidores pueden acceder a cuerpos desnudos erotizados y en general a muchos tipos de sexo de manera legal (en algunos países) y segura.

Las formas de erotización cada vez se hacen más exigentes.<sup>111</sup> Las representaciones sexuales más frecuentadas por los consumidores DS generalmente son aquellas que se acercan lo más posible a la realidad a la cual podrían hipotéticamente acceder, es curioso que el tipo de situaciones que más se frecuenta<sup>112</sup> en las páginas de Internet según contadores de visitas de *Xvideo*, *Xhamster*, y *Youporn (top rated)* sean, de sexo DS: sexo lésbico, sexo gay, sexo anal, sexo amateur, voyeur, hecho en casa, colegialas etc.

Cabe añadir que existe otro tipo de servicio sexual que ofrecen algunas páginas pornográficas, el cual suele denominarse como *sexo en vivo* o *chats live*, estas son usualmente salas de chat donde la comunicación puede ser de *n a l* o de *l a l*. Este tipo de servicio funciona de forma similar a las *hotlines*, se accede a ellas por medio de un pago con cargo a tarjeta de crédito, cuenta bancaria o cuenta telefónica, donde los usuarios pueden observar a otros teniendo relaciones sexuales en tiempo real. El consumidor, mediante un mensaje de texto o audio, pide a quienes realizan la actividad frente a la cámara que realice diversas posturas a placer, que hagan tales gemidos, que hagan *close up*, que la penetración o el rose sea más lento y explícito, etc, y quienes venden este producto tratan de mantener el mayor tiempo posible a sus clientes, puesto que el cobro realizado en algunos chats de este tipo es por minuto y en otros es por un pago único (cibersexo mercenario).

La ventaja o el atractivo de muchas de estas salas *live* sobre las *hotlines* (telefónicas), es que se puede elegir a través de un catálogo al tipo de persona(s) que se desea ver y controlar a distancia. El uso del video chat implica que quien provee el servicio se muestre frente al otro en

---

<sup>111</sup> “El cliente de videos xxx ya no verá solamente las imágenes, las vivirá del interior; los actores colaborarán en este juego y la asociación de las diferentes técnicas de lo virtual procurará sensaciones fuertes y renovables a voluntad [...]. Usted ve o renta un programa y se convierte en el actor o la actriz; siente lo que ellos sienten [...] pero usted no les pertenece: queda libre de cualquier reciprocidad” (Le Breton, 2007: 232).

<sup>112</sup> Por personas heterosexuales y DS.

tiempo real, a diferencia de las líneas hot donde no se sabía cómo lucía o si de verdad era del sexo que decía en el periódico, revista o directorio telefónico. Quienes continúan o llegaron a utilizar los servicios *hotline*, realizaban esa actividad desde cabinas telefónicas, en sus cuartos, en casa, y donde sea que estuviera instalado el teléfono (no móvil), es decir, los límites estructurales y espaciales eran fijos, en cambio ahora los consumidores acceden a estos servicios de chat en vivo, desde la comodidad de sus computadoras, laptops, tablets o teléfonos móviles de forma anónima y “segura” desde cualquier sitio al que llegue la señal que permite el acceso a Internet.

El uso de pornografía para la autoerotización comienza a convertirse en parte de la educación sexual que tienen los individuos DS, es decir, “la pornografía se convierte en la manifestación de una nueva normalización de la sexualidad a través de la expresión de los límites de lo que se puede hacer dentro de un nuevo sentido de libertad” (Peña, 2012: 51), el uso y la existencia pornográfica *per se* posibilitan cada vez más el amparo de las múltiples diversidades sexuales. “En este escenario, la pornografía ha encontrado un medio favorable para contar con una serie de tecnologías que la hacen más accesible, asimismo, se ha favorecido su producción, reproducción, distribución y consumo. De igual manera, la difusión internacional de derechos ha permitido que se ampare y produzca bajo la “libertad de expresión” y encuentra mayor aceptación por parte de algunos consumidores que quieren ejercer sus derechos” (Peña, 2012: 55), así mismo la pornografía permite cuestionar algunos de los conceptos que se han considerado históricamente inmorales a través del dispositivo sexual, tal es el caso de la actividad sexual prematrimonial, el adulterio, el uso de métodos anticonceptivos, los actos lésbicos y homosexuales entre otras formas de expresión sexual.

### **3.6.3 Práctica cibersexual dentro y fuera de los espacios *online***

Cuando las prácticas sexuales a través de las redes sociales virtuales ya no satisfacen completamente a los usuarios DS, o cuando se quiere conocer por fin a la persona con la que se ha platicado y convivido durante mucho tiempo en la red, los individuos comienzan negociar encuentros amistosos, afectivos y sexuales fuera del ciberespacio. Este tipo de actividad ha ido evolucionando a raíz del uso histórico sexual que se le ha dado a las TICS por parte de sus

usuarios a la par de los desarrollos e innovaciones tecnológicas en los campos de la comunicación *online* móvil y la sexualidad.

Muchos de los primeros usuarios de *Messenger*, en sus múltiples versiones desde 1995 hasta su reemplazo por *Skype* en 2005 tuvieron la oportunidad negociada de conocer al otro con el que se tenía establecido una relación amistosa, afectiva o erótica, muchos de estos encuentros solían ser desastrosos y decepcionantes puesto que la imagen mediática en ocasiones no concordaba con el perfil presencial cara a cara de la persona, en otros casos estos encuentros terminaban en relaciones de noviazgo o de amistad (relaciones largas y duraderas). El punto aquí es que este tipo de encuentros eran poco comunes en comparación de lo que acontece hoy con las nuevas redes sociales virtuales, *Messenger* no aportaba en realidad mucha información del usuario, lo único que se sabía del otro era su *nickname*, su correo electrónico, lo que se platicaba en el chat, su imagen de perfil y si acaso algunas imágenes o videos extras que pudieran haber compartido.

Las redes sociales virtuales de hoy añaden a la presentación del “yo” y del “otro” muchos más elementos con los cuales el usuario se caracteriza, información de la que se sirven los usuarios para analizar a su posible nueva amistad, pareja afectiva o sexual, para ver si se tiene algún tema o gusto en común o si existe algo que no sea del agrado propio para mejor evitar la posible interacción o contacto con el otro.

Las redes sociales virtuales han comenzado a ser utilizadas cada vez más para fines de ligue y sexo, y ello no únicamente por los individuos DS. Previo a la llegada masiva de las TICS, las estrategias de los individuos DS para conocer a alguien con fines de ligue, o cualquier otro tipo de contacto con esa persona era una actividad muy compleja y desgastante, tanto física como emocionalmente, se temía a ser rechazado, agredido incluso arrestado o asesinado. El surgimiento de las aplicaciones ya mencionadas, *Grindr*, *GuySpy*, *Hornet*, *Brenda* y *Tinder* por ejemplo, vinieron a simplificar y al mismo tiempo a complejizar el contacto con las posibles y futuras interacciones sexuales, dentro o fuera del ciberespacio.

Por velocidad, practicidad e intimidad, cada vez es más común que los individuos utilicen sus teléfonos celulares para expresarse sexualmente a través de aplicaciones móviles, dejando de

lado a equipos de cómputo un poco más robustos como laptops, CPUs, etc. Alondra nos comenta breve y generalmente porque ha preferido realizar su interacción cibersexual a través de un dispositivo móvil en vez de un equipo de cómputo estático.

La primera vez que tuve cibersexo fue por computadora, por *Web-Cam*, muy incómodo por cierto (mientras realiza un gesto de desagrado), porque te tenías que mover, no tienes mucha movilidad con eso, hasta que llegó mi maravilloso Smartphone (Mostrando su dispositivo móvil en tono alegre), te permite ser más flexible, estar, ser más discreta y de hecho así fue mi último encuentro cibersexual, con mi Smartphone con Fabiola, y pues estuve muy cómoda la verdad [...], también porque es portátil y yo creo que ya no hay nada más personal que eso, aja!, entonces, puedo entrar hasta a *YouPorn* si yo quiero y nadie sabe, bueno, solo que entrara a mi celular y a mi historial, cosa que no permito jejeje [...] trato de ser muy reservada con mis actividades (Alondra, 2015).

**Imagen 10: Captura: Negociación socio-técnica de un encuentro sexual off-line a través de GuySpy.**



Fuente: (Mauricio, 2015).

El individuo se automercantiliza, reconstruye su cuerpo y con ello parte de su identidad *online* a través de la gama de opciones que estas aplicaciones exigen mostrar como la edad, el nombre, gustos, etc. “En los sitios orientados a los hombres que buscan relaciones con otros hombres hay una clara sexualización de los mecanismos de búsqueda [...], colocan al usuario dentro de una nueva economía del sexo y el romance que ya no se caracteriza por la escasez de fechas y socios potenciales “off-line” sino más bien por la presunta abundancia de oportunidades y la gente disponible en línea” (Miskolci, 2013: 47-48).

En Internet, el usuario DS tiene la capacidad de decidir qué elementos mostrará para enganchar, hechizar e interesar al otro. Los usuarios tratan de mostrarse como un buen partido para que el otro(a) lo prefiera y elija sobre los demás, o simplemente para no ser rechazado. En el perfil de usuario, los hombres suelen mostrar un cuerpo tonificado, musculoso, se muestran fuertes, esbeltos, voluptuosos y las mujeres suelen mostrarse coquetas, limpias, esbeltas, decididas, etc. Los usuarios de estas aplicaciones también tratan de aparentar que se es una persona de éxito y que saben disfrutar de la vida, algunos muestran sus lugares de trabajo, su hogar, su auto, reloj, y

en general sus pertencias, además de, viajes y lugares que visitan para que el otro vea que se es un buen partido y confíe. “La otra cara del fenómeno, el exhibicionismo, la obsesión por las imágenes, por decir lo que se hace a cada momento, cuestiones más cotidianas y triviales es solo un fragmento del fenómeno complejo que rompe con las restricciones de lo público y lo privado” (Flores, 2010: 80). Los usuarios ponen en juego sus estrategias sociales de lo que creen puede hacerlos más atractivos y lo mezclan con sus habilidades técnicas en el manejo de las TICS para editar y presentar estos elementos socioculturales de la mejor forma.

**Imagen 11: Mosaico de App Grindr.**



Fuente: (www.Grindr.com, 2015).

**Imagen 12: Mosaico de App Brenda.**



Fuente: (www.TopApps.net, 2015).

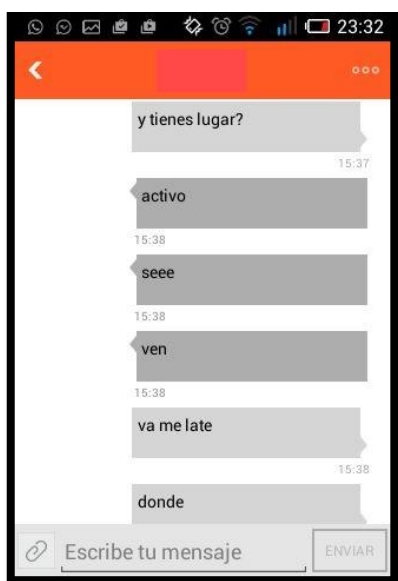
Un elemento emergente en estas aplicaciones ha sido el ofrecimiento y venta de servicios sexuales, esto ha dado la pauta para que muchos busquen sexo servicio en estos espacios, situación que ocurre muy frecuente en *Tinder*, *Happn* y en las otras *Apps* ya mencionadas. “La borrosa distinción entre los trabajadores sexuales y usuarios comunes en los programas de aplicación es tan evidente que se ha vuelto cada vez más común que algunos perfiles aparezcan con el mensaje de “alerta no soy una trabajadora sexual”” (Miskloci, 2015).

El usuario, a través de *Grindr*, *GuySpy*, *Hornet* y *Brenda*, busca y es buscado en un principio a partir de un rango medido en kilómetros o millas, algunas aplicaciones (como *Tinder* y *Happn*) por motivos de seguridad personal, no muestran con exactitud la ubicación actual de los usuarios y solo se muestra que el otro se encuentra cerca, en una distancia de 3 km, 4km o más a la redonda, o que se cruzaron hace 10 minutos en un centro comercial, parque, calle, café, etc. Si se logra establecer comunicación, ya corresponde a los individuos DS confiar o no su ubicación exacta para encontrarse cara a cara con el contacto



conseguido a través de éstas *Apps*, también se puede observar a alguien a la distancia y corroborar si el otro es gay o lesbiana para asegurar el contacto. Posteriormente y así como se explicó con *Tinder*, en *Grindr* aparecen todas las fotografías de quienes están en ese rango de distancia, aparece además la edad, gustos, lugar de trabajo entre otros datos. Este tipo de software posibilita que se conozca a infinidad de parejas sexuales potenciales. La práctica cibersexual puede incluso ser vista también como un objeto del cual los individuos DS se pueden servir a placer y dependiendo de sus condiciones sociales y tecnológicas, “la gente que tiene más éxito en Internet es la que se distingue por su originalidad lingüística y su convencionalismo físico” (Illiouz, 2006: 178-179).

**Imagen 13: Captura ejemplo y parte final de una negociación en *Hornet* para el encuentro sexual *offline*.**



Fuente: (Mauricio, 2015).

Mauricio nos da un ejemplo del uso y de las estrategias socio-técnicas que utiliza para negociar un encuentro sexual:

En primer lugar, tienes que ver los perfiles, a mí me gusta por ejemplo, no me gusta mandar mensajes porque hay gente que se fresea mucho, y entonces ya alguien me envía el mensaje y pues lo primero que hago yo, es observar que dicen, por ejemplo, muchas veces puedes ver sus intereses. Las *App* te preguntan ¿qué rol eres?, ¿cuáles son tus gustos?, ¿que buscas? de hecho viene hasta que edad tienes, ¿cuál es tu peso?, ¿cuánto mides?, ¿Qué tipo de cuerpo tienes?, ¿qué tipo por ejemplo, de gay eres?, puede ser de tipo oso,<sup>113</sup> de tipo cub,<sup>114</sup> tipo este chubby<sup>115</sup> que ese si no sé qué es. Puedes poner ese tipo de cosas, y ya si ese tipo de perfil te convence, pues ya estableces la conversación, ¿no?, yo lo primero que pregunto es, ¿de dónde es?, ¿a qué se dedica?, ¿cuántos años tiene?, y yo creo que la pregunta principal es ¿que buscas no?, o sea, si busca una relación estable y yo estoy buscando sexo, pues no puede haber ningún tipo de relación, yo creo que es la primera parte, y la otra es pues los roles ¿no?, si la otra persona es activo y tú también eres activo pues no puedes estar o hacer más que algún tipo de amistad. Por eso te decía que como que te ahorra muchos pasos porque ya muchas cosas ya vienen ahí, y hay gente que no lo pone y por lo regular no les hablo, porque si escondes algo es porque tienes algo malo y por lo general ves lo que tiene ahí descrito. Y ya muchas veces gente que no tiene foto o tiene perfil pues le vas preguntando y te

<sup>113</sup> En el argot DS, se considera a los hombres gay tipo oso a quienes tienen un cuerpo fornido y con abundante vello facial y corporal.

<sup>114</sup> Hace referencia al tipo de gay oso pero de menor edad.

<sup>115</sup> Es un tipo gay de persona con cuerpo grande, con poco o sin vello en el cuerpo. Tampoco suelen tener barba.

dice “pues es que así soy y etc.” y ya, y después de eso establecemos un día y hora de reunión y ya de ahí lo que salga (Mauricio, 2015).

Una característica del dispositivo cibersexual que he tratado brevemente y que también potencializa e incrementa la actividad sexual de los individuos DS, es la rapidez y la inmediatez con la que se pueden establecer las pautas para una práctica sexual *offline*, las aplicaciones y redes sociales permiten discriminar rápidamente a quienes buscan un tipo de práctica que no compatibiliza con la deseada por los individuos DS.

Los individuos DS ya no tienen que ir a los espacios LGBTTTIQ para interactuar con sus homólogos. En México no existe aún un número exacto de hombres y mujeres homosexuales que utilizan estas aplicaciones para la negociación de encuentros sexuales, no obstante, tan solo en 2012 en Estados Unidos se estimaba que el número de usuarios de estas aplicaciones rondaba alrededor de los 6.2 millones (Groves *et al.*, 2014), sin embargo el dato exacto también se desconoce. En el mismo país en enero de 2013, entre usuarios heterosexuales y usuarios DS en “las 20 mejores aplicaciones de citas tenían un total combinado de 17 millones de usuarios activos” (Groves, *et al.*, 2014: 399), según *Hitwise*<sup>116</sup> algunos de los sitios sexuales más populares en Estados Unidos se encuentran dirigidos a hombres gay y bisexuales. En México las aplicaciones y sitios web más frecuentados, según sus propios usuarios en distintos blogs y foros en Internet, además de a quienes entrevisté y algunos contactos que realicé en *LatinChat.com*, para contacto gay son: *LatinChat* y *ManHunt.com*, y en aplicaciones para dispositivos móviles algunos son: *Grindr*, *Hornet*, *SpyGuy*, *Bender*, *Scruff*, *PlanetaRomeo*, *Mettic* entre otras. Es importante señalar que no únicamente se han diseñado sitios para el contacto y encuentro entre hombres homosexuales y bisexuales, sino que también han comenzado a proliferar páginas web y *Apps*, para el encuentro entre mujeres en sitios como: *LesbianPersonals*, *Brenda*, *PrivateLesbians*, *Qrushr*, *Gaybox*, etc.

Los individuos DS tienen ahora que conseguir un teléfono móvil que cuente con las capacidades tecnológicas requeridas para poder descargar y utilizar gratuitamente (o de paga) aplicaciones de éste tipo (el teléfono móvil dejó de ser utilizado simplemente para realizar llamadas), esto obliga a quienes desean acceder a estas redes de contacto DS a contar no solo con

---

<sup>116</sup> Una de las mayores compañías de información que miden los patrones de uso de Internet (Groves, *et al.*, 2014).

los recursos económicos necesarios para adquirir un dispositivo *Android* o *iOS*, sino que se tiene que tener también un conocimiento<sup>117</sup> técnico mínimo sobre los dispositivos móviles. Los usuarios DS ahora se fijan en: la marca, que tenga una cámara con alta definición y con aplicaciones para editar fotografías, que tenga buena recepción de señal, buen rendimiento de batería, que tenga un potente procesador para realizar múltiples tareas simultáneamente, que quepa y no deje vacío los bolsillos de sus posibles compradores, y finalmente el tamaño, color y diseño del dispositivo (que en ocasiones estas últimas tres características son lo primero que atrae al consumidor).

Los ritos y rituales de interacción mediados por las TICS no solo vinculan a los usuarios a través del ciberespacio para la actividad sexual, sino que además y como se ha visto, el dispositivo cibersexual establece un puente entre el mundo *online* y el mundo *offline* permitiendo que se negocie el contacto, el tipo de encuentro afectivo o sexual, la fecha, el lugar, la hora, el uso de protección, las posturas, entre otras circunstancias.

### **3.7 Sobre el cuerpo desnudo y la identidad sexual**

Internet se encuentra inundado de imágenes y videos sobre penes, vaginas, pubis, senos, traseros, brazos, manos, dedos y en general de cuerpos desnudos, y aún con los filtros escolares o para niños los cibernautas pueden encontrar imágenes sin censura en algún periódico *online*, en algunas revistas de divulgación científica, páginas de arte, en propaganda y en general en cualquier sitio web pueden aparecer cuerpos despojados de todo utensilio que los cubra o los adorne. Hoy en día estamos expuestos a información gráfica y explícita sin precedentes. En Internet las concepciones que critican la desnudes del cuerpo comienzan a perder sentido, en parte debido al constante bombardeo de fotografías, videos y semblanzas corporales que recibimos cotidianamente de buscadores como *Google*, *Yahoo*, *Tlmsn*, etc. El cuerpo desnudo ya no asusta, no intimida, se hace algo público y en lo que se suele enfocar más la atención de los usuarios en las múltiples redes sociales es en su estética, sus cuidados y en su salud. “En el

---

<sup>117</sup> Por ejemplo si quieres ligar, no todos te descargan las aplicaciones, de hecho hasta también el tipo de celular, por ejemplo en el *Windows phone* no puedes tener *grindr* y [...] porque, yo creo que porque como *Windows phone* es menos vendido, los desarrolladores no han hecho aplicaciones para ese tipo de celulares, y por ejemplo, de hecho yo cambie mi celular por eso, yo tenía *Windows phone* y me cambie a uno *Android* (Mauricio, 2015).

ciberespacio se llevan a cabo confrontaciones políticas, culturales, religiosas, sociales etc, respecto al cuerpo como medio de expresión. Los jóvenes defienden sus posturas, conversan, discuten, preguntan, investigan, etc.” (Ledezma, 2013: 58).

Estar desnudo,<sup>118</sup> sin ropa, mostrar nuestro cuerpo al otro sin algún artefacto de por medio que lo cubra, puede implicar una sensación de estar desprotegido ante cualquier eventualidad, el monitor permite mostrar al cuerpo con la protección de múltiples elementos materiales como la pantalla, el cable, el cuarto desde donde se realiza la interacción cibersexual, los software de edición y otros dispositivos, de forma más segura. Las posturas, el matiz, el brillo, los pixeles y en general la imagen corporal es ahora más controlable, las fronteras del cuerpo se han ampliado hasta sus prótesis digitales.

Se ha venido reiterando que en la práctica y expresión cibersexual “La presencia carnal del otro ya no es necesaria” (Le Breton, 2007: 217), no existe la copulación vaginal o anal, desaparece el sexo oral así como el intercambio de fluidos salivales, presemiales, leucorreicos y diversos tipos de práctica como la lluvia dorada,<sup>119</sup> el tickling,<sup>120</sup> etc, que no pueden ser realizados. El cibersexo trae consigo la desaparición del choque de las carnes y sus fluidos, la construcción telemática del otro y de sí mismo organiza la situación del contacto virtual *online*, datos contra datos sustituyendo el contacto<sup>121</sup>.

La práctica cibersexual hace más deseable el cuerpo del otro, la corporalidad (como materia) así como la subjetividad adquieren una importancia al convertirse en el centro del cibersexo a través de su digitalización, la práctica cibersexual es un poderoso juego de signos “el cuerpo del sujeto es necesario únicamente como sitio de conexión; el cuerpo del otro es superfluo” (Le Breton, 2007: 234).

---

<sup>118</sup> ¿Miedo al desnudo? si, pero es mayor el miedo al ser violentado físicamente.

<sup>119</sup> O urolagnia, esto es, un tipo de fetichismo que se enfoca en la estimulación y placer sexual que se origina con la presencia de orina.

<sup>120</sup> Práctica que consiste en hacer cosquillas a la pareja para estimularla sexualmente, esta es una actividad que generalmente sirve como juego preliminar de la relación sexual.

<sup>121</sup> Podemos observar que “el proceso de comunicación a través de Internet está permeado por una fuerte presencia corporal paradójicamente sin cuerpo” (Sanchez, 2010: 37).

El cuerpo desnudo en la práctica sexual presencial se encuentra expuesto a múltiples peligros, desde ataques físicos hasta enfermedades de transmisión sexual, los individuos DS se encuentran vulnerables al momento de realizar algún acto corpóreo con el otro en un hotel, en una casa etc. El usuario ahora al realizar una práctica sexual a través de la mediación de las TICS se encuentra revestido<sup>122</sup> dentro del dispositivo cibersexual, porta anteojos, guantes (teclado y mouse), cubre su boca y partes erógenas con la pantalla y los editores de imagen, puede desenvolverse y acceder a casi cualquier tipo de práctica cibersexual que desee, “protegido” a través del control socio-técnico de la actividad sexual online.

### 3.7.1 La construcción telemática de la identidad sexual

Existen algunos juegos *online* que posibilitan la práctica sexual a través de realidades virtuales que emulan escenarios similares a los presenciales y otros que simulan mundos fantasiosos, dentro de estos espacios interactivos los individuos DS pueden construir su avatar a placer, se les es proporcionado una serie de características y propiedades a elegir para armar a su personaje, se puede elegir el sexo, el tono de piel, color y largo del cabello, altura, peso, personalidad (agresiva, entusiasta, deprimida etc.) tipo de ropa, entre otros atributos.

La construcción de un avatar a deseo de los jugadores implica que los usuarios de las TICS, realicen una auto-reflexión de sí, de lo que se es y de lo que les gustaría ser frente a los demás, la artificialidad de estos videojuegos permite que los usuarios se autoconstruyan, su elaboración libera al usuario DS de su cuerpo<sup>123</sup> físico (y sus representaciones) y lo reviste de nuevas opciones técnico-sociales para realizar su práctica sexual, “se puede incluso realizar una conexión bucal vía Internet para crear “la atmósfera alquímica de estimulación cerebral y sensorial que provoca una excitación sexual más que mecánica” (Le Breton, 2007: 229). La elección y construcción del avatar permite cumplir las fantasías y los deseos de cada jugador, y al mismo tiempo, la caracterización del personaje con el que se juega e interactúa sexualmente

---

<sup>122</sup> Aun cuando el cuerpo desaparece en las redes sociales, no lo es así en la interacción, no obstante, a pesar de su supuesta ausencia se sigue representando o haciendo referencia a su presencia física, a sus partes, movimientos y tecnicidades. Al separar los cuerpos de las interacciones con los otros, se resalta el elemento subjetivo del cuerpo, se comienza a valorar en ocasiones más a la razón sobre a la carnalidad. La interacción en los espacios *online* no implica una separación entre el sujeto y el cuerpo, las fronteras entre el cuerpo y las tecnologías de la comunicación se desdibujan y en realidad nunca ha existido tal separación.

<sup>123</sup> “El cibersexo ofrece las condiciones ideales para satisfacer el fantasma de erradicar de la condición humana un cuerpo imperfecto y condenado a la temporalidad y a la muerte” (Le Breton, 2007: 227).

forma parte del repertorio de elementos que constituyen a la identidad del individuo DS, aún constreñida por las disposiciones tecnológicas, “es la computadora una suerte de espejo en el que al reconocernos, ya sea en fotografías de perfil de *Facebook* o en nuestro avatar, nos hace conscientes de nuestros límites corporales” (Flores, 2010: 101).

En Internet es posible, y de hecho es una práctica muy común, que exista un travestismo digital, los hombres se hacen pasar por mujeres y las mujeres por hombres para poder interactuar con quien ellos deseen. Se actúa virtualmente como mujer, se construye un perfil como mujer, se tiene nombre de mujer aun cuando se sea hombre y viceversa. “La motivación se sustenta en la experimentación de papeles que la vida real prohíbe debido a la determinación de la identidad que preside a las acciones” (Le Breton, 2007: 227), inclusive se puede dejar de ser humano y la identidad puede transmutarse para sentirse y figurarse un avatar con forma de perro, de gato, de ave o de cualquier tipo de animal o bestia que se desee a través de algunos videojuegos MUD<sup>124</sup> *online*.

Al haber ausencia de identificación facial y corporal a través de estos avatares, se permite la liberación de las múltiples y variadas fantasías sexuales y los juegos de identidad de sus usuarios. Algunos de estos videojuegos o aplicaciones pueden ser combinados con otros artefactos tecnológicos, como ya había mencionado algunos vibradores, trajes etc, que se conectan al cuerpo, otros podrán conectarse al cerebro, por ejemplo, a través de electrodos grabando señales eléctricas del cuerpo y enviándolas a un programa computarizado permitiendo controlar a placer su avatar<sup>125</sup> con la forma digital que se haya elegido, desde un humano hasta un tiburón,<sup>126</sup> la virtualidad a través de la arquitectura virtual hace posible otros usos del cuerpo en la práctica cibersexual. Si extremáramos la concepción del dispositivo cibersexual, el cuerpo ahora es máquina<sup>127</sup> y un elemento protésico de las tecnologías de la comunicación *online*, donde se

---

<sup>124</sup> *Multi User Dungeon: Videojuego de realidad virtual aumentada que permite la generación de un avatar para entrar a un mundo de aventura en el que el usuario interpreta el rol del tipo de personaje que ha elegido.*

<sup>125</sup> El desarrollo de juguetes sexuales apunta a que en un futuro no muy lejano se podrá tener relaciones con y a través de robots controlados a distancia o de forma autónoma.

<sup>126</sup> Véase más sobre este tipo de dispositivos desarrollados por la empresa Open BCI en: <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/openbci-la-empresa-que-logro-hacer-nadar-a-un-tiburon-con-la-mente.html> consultado el 01/01/16.

<sup>127</sup> “Los cuerpos son mapas de poder e identidad [...], un cuerpo ciborg no es inocente, no nació en un jardín [...], la máquina no es una cosa que deba ser animada, trabajada y dominada [...], la máquina somos nosotros, y nuestros procesos, un aspecto de nuestra

percibe primero a las personas como conjunto de atributos y solo después, en etapas progresivas se comienza a sentir la presencia corporal del otro.

La sexualidad “es algo que “tenemos” o “cultivamos”, no ya una condición natural que un individuo acepta como un asunto de negocios preestablecido [...], las funciones sexuales son un rasgo maleable de la identidad personal, un punto de primera conexión entre el cuerpo, la auto-identidad y las normas sociales” (Giddens, 2008: 25). Lo usuarios DS a través de su perfil tienen elementos que les permite reconstruir<sup>128</sup> sus vidas, sus historias, sus deseos y sus proyectos de vida, la corporalidad aun digital da sentido de humanidad e identidad. “La vida en línea permite experimentar múltiples versiones inacabadas de uno mismo, pasajes paralelos, simultáneos, individuales y grupales. La interconexión de objetos y sujetos exigen permanentemente una adaptación a querer vivir frente a un espejo en el que el mundo y uno están de manera permanentemente a la vista” (Flores, 2010: 192).

La identidad individual aun formada en el ciberespacio se nutre y retroalimenta también de componentes socioculturales y estructurales del mundo presencial,<sup>129</sup> por ejemplo, el miedo por expresar la identidad y preferencia sexual en algunos sitios, así como el sentimiento de culpa al realizar cierto tipo de actividad que va en contra de la heteronormatividad sexual, que aún encadenan a los usuarios DS en las prácticas cibersexuales, ello explica también su uso exponencial. Como se mencionó en el segundo capítulo, la identidad se construye *in situ*, a través de los rituales de Interacción sexual mediados por las TICS, ésta conlleva siempre una correlación entre procesos de generalización y diferenciación de los otros. En México no todos los individuos DS tienen o pueden tener contacto con personas que comparten sus mismas preferencias homoeróticas, puesto que en algunos estados de la república, las prácticas y expresiones DS son mal vistas más que en otras entidades, lo cual limita enormemente la

---

encarnación. Podemos ser responsables de máquinas, ellas no nos dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas” (Haraway, 1984: 37).

<sup>128</sup> Con respecto a la Identidad sexual, para Bauman, “el homo sexualis no es un estado y menos aún un estado permanente, sino un proceso, minado de ensayos y errores, de azarosos viajes de descubrimiento y hallazgos, ocasionales, salpicado de incontables traspies, de duelos por las oportunidades desperdiciadas y de la alegría anticipada de los succulentos platos por venir” (Bauman, 2007: 80).

<sup>129</sup> Una fotografía de perfil también refleja las referencias culturales que los usuarios desean mostrar, esto también refleja un proceso de mercantilización del “Yo,” puesto que a través del perfil se busca ser adquirido en el amplio mercado del cibersexo.

capacidad de desarrollarse e identificarse<sup>130</sup> como gay, lesbiana, bisexual, travesti, trans- genero, sexual y queer, puesto que la identidad sexual se construye a partir de la interacción con el otro.

El dispositivo cibersexual al incrementar la frecuencia con la que el usuario DS contacta con sus pares, éste tiene la posibilidad de diferenciarse o identificarse con el otro, puesto que, no existe identidad sin alteridad (Izquierdo, 2013). Los individuos DS que apenas comienzan a incursionar en la definición de su identidad ya no únicamente se diferencian de las expresiones e individuos heterosexuales, sino que además, ahora pueden identificarse al poder convivir con otros quienes comparten sus mismas preferencias homoeróticas, la convivencia *online* entre personas DS permite que entre ellos mismos se dialogue sobre sus prácticas y expresiones sexuales que los definen, ello les permite apoyarse e integrarse a grupos y comunidades DS (no únicamente virtuales *online*) a través de procesos de aculturación socio-técnicas. Las TICS se han convertido en artefactos vivientes, en extensiones de nosotros y viceversa, nosotros de ellas, pensamos y nos construimos a través de ellas.

### 3.7.2 Comunidades DS *online* y Ciberactivismo

Muchas personas suelen expresar que opinar o quejarse en los espacios virtuales *online* no sirve de mucho para realizar algún cambio en la sociedad o en las estructuras que conforman a ésta, hasta cierto punto esto pudiera ser cierto ya que en México una queja o una denuncia no motivan lo suficiente a la acción gubernamental o de otra institución para que se actúe y se resuelva el problema en cuestión, sin embargo, si esta denuncia, queja o expresión se viraliza<sup>131</sup> y múltiples cibernautas se enteran y comentan sobre ello, puede llegar a detonar la movilización organizada de diversos sectores en la calles de la ciudad, recordemos los casos de grupos y denuncias que se hicieron a través de *#Yo soy 132*, *Anonymus*, *Ayotzinapa*, *Tajamar*, etc, actualmente en México

---

<sup>130</sup> Inclusive, tener relaciones sexuales con personas del mismo sexo no implica en absoluto que la persona se sienta o identifique como homosexual, bisexual, lesbiana etc. Algunas prácticas de este tipo suelen realizarse por mera curiosidad u otra razón que no implica la asociación con la comunidad LGBTTTIQ. El uso de las TICS para mediar de forma anónima estas actividades, permite a quienes realizan alguna práctica de este tipo investigar y probar con los límites de su sexualidad, se busca a otros hombres o mujeres que se encuentren fuera de la escena gay, con el único propósito de negociar una práctica sexual o afectiva lejos de una catalogación y expresión DS.

<sup>131</sup> Viral o Viralizar (en los espacios online- *Marketing Viral*) alude la capacidad de reproducción exponencial de información que después de un periodo de tiempo es capaz de transmitirse por sí mismo, una imagen, un video, audio, una nota periodística etc, en *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, etc.



un solo comentario o punto de vista puede desbordar en una batalla discursiva entre usuarios “comunes” y políticos, artistas, sacerdotes, etc.

El uso de memes<sup>132</sup>, publicar fotografías, audios o videos, la actividad de compartir, reenviar, firmar electrónicamente, comentar, denunciar o simplemente dar *like* a cualquier nota informativa o discusión acaecida en Internet, puede ser considerado como una forma de ciberactivismo político, así como algunas marchas y movimientos sobre Reforma hacia el Zócalo capitalino o en otras partes del país, hacen visibles problemas sociales, culturales y económicos. La manifestación virtual online también visibiliza muchas de las problemáticas que interesan y afectan sobre todo a las comunidades DS, así como una gran movilización permite a los individuos manifestantes cierta anonimidad al mezclarse y desaparecer entre el total de sus participantes, al usar un paliacate, alguna máscara, gorro o maquillaje, de forma similar Internet permite a sus usuarios mezclarse y manifestarse también de forma anónima y ahora también a distancia, sin desgaste físico, sin repercusiones directas de los granaderos o grupos policiacos.

**Imagen 14: Algunas marcas que mostraron su apoyo a la comunidad DS a través de la web.**



Fuente: (www.noticias.terra.com.mx, 2015).

Tanto el ciberactivismo y el activismo de calle no se encuentran necesariamente separados, ambos complementan la movilización social de los grupos y comunidades DS. Las recientes marchas del orgullo LGBTTTIQ han mediado la organización y participación de quienes apoyan su causa a través de las TICS. En las diversas páginas, grupos, blogs y foros se anuncia la hora y fecha en la

que iniciaran las actividades respectivas del movimiento y se da un seguimiento continuo en tiempo real de la marcha, en los diferentes espacios web se manifiestan las peticiones así como los grupos que participan, y además, hace visible la organización y el poder de convocatoria

<sup>132</sup> “Los actos de replicación convierten a los memes usados en el activismo en línea, en una especie de paquete portador de un sentido que entre otras cosas, buscan crear conciencia por el cuidado del medio ambiente, promueven la defensa de los animales y de los derechos humanos; es decir, quieren ser un vehículo ideológico en el más amplio de los sentidos” (Flores, 2010: 129).

después de que la marcha ha concluido.<sup>133</sup> Las TICS permiten que diversos grupos, empresas y personas que incluso no pertenecen a las comunidades DS, hagan visible su apoyo de formas diversas, por ejemplo, la marcha del orgullo lésbico gay en 2015, vino acompañada de manifestaciones de apoyo por parte de algunas empresas quienes en sus páginas principales colocaron la “bandera gay” en sus logos y lo hicieron público en sus páginas web, como los casos de *Google, Apple, Doritos y American Airlines*, entre otros. Facebook permitió celebrar la noticia de la aprobación del matrimonio gay en EU y la marcha del orgullo tanto a los usuarios DS como a usuarios heterosexuales, quienes mostraban su fotografía de perfil iluminada<sup>134</sup> con los colores de la bandera LGBTI.

**Imagen 15: Imagen de perfil con la bandera LGBT.**



Fuente: [www.periodicocentral.mx](http://www.periodicocentral.mx), 2015).

Las comunidades DS han traducido sus peticiones políticas en datos e información digital *online*, se ha mezclado el ciberactivismo con las manifestaciones políticas públicas realizadas en la calle, como la marcha del orgullo LGBTTTIQ y en las asambleas en instituciones públicas. La mediación cibersexual se ha vuelto parte fundamental de la nueva escena pública para construir las diversas identidades sexuales. Los usuarios entran y salen, se subscriben, forman y constituyen grandes grupos de personas que interactúan *online*, los usuarios agregan a otros usuarios, grupos y comunidades,

formando gigantescas redes y vínculos socio técnicos, políticos, culturales y sexuales.

En nuestra sociedad, el espacio público de los movimientos sociales se construye como espacio híbrido entre las redes sociales de Internet y el espacio urbano ocupado: conectando el ciberespacio y el espacio urbano en una interacción incesante y construyendo tecnológica y culturalmente comunidades instantáneas de prácticas transformadas. (Castells, 2012: 28).

<sup>133</sup> “Antes no se tenía nada de esto, por ejemplo, cuando había una marcha tenías que esperar a ver que dijo la prensa al otro día, y en cambio, ahora hay una marcha y en la tarde, cuando tu llegas a tu casa, ya hay miles de notas en *Facebook* o en *WhatsApp* de la marcha. Antes tenías que esperar a la prensa para ver ¿qué había ocurrido?, y ¿qué notas habían dado? y ¿qué trato le habían dado a esas manifestaciones?, ahora, te enteras incluso de forma inmediata.”(Alberto, 2015).

<sup>134</sup> Alberto nos comenta su percepción sobre éste tipo de ciber-activismo a través de *Facebook* que: “fue como una forma de expresar cierta solidaridad con la comunidad DS, y hay gente que todavía sigue teniendo esas rayas (iluminación de la bandera gay en la foto de perfil de los usuarios en *Facebook*), pero a mí me hubiera gustado por ejemplo que Mancera y que el jefe de la policía hubieran hecho eso.” (Alberto, 2015).

Los individuos DS<sup>135</sup> se encuentran vinculados a través de grupos<sup>136</sup> y comunidades virtuales<sup>137</sup> mediante los cuales se pueden experimentar sentimientos de pertenencia y solidaridad hacia los demás, se ha logrado también mantener una orientación de acción común de protección y de lucha por derechos y servicios públicos. La identidad de estos grupos se encuentra anclada a componentes espaciales *online* y *offline*, los límites y expansiones identitarias que emergen de las interacciones *in situ*, en un celular por ejemplo, comienzan a ser parte de nosotros. Es distintivo, por ejemplo, el uso socio técnico que los usuarios DS le dan a dicho artefacto, por ejemplo, tan solo el movimiento del dedo pulgar sobre la pantalla genera rutina y cuando éste se repite en la interacción se ritualiza, y también es el medio por el cual se puede acceder al otro, a acciones activistas, políticas, culturales, sociales y sobre todo sexuales. El individuo DS se informa y actúa a través de las múltiples redes sociales *online*, ya sea para la práctica cibersexual o para organizarse e ir a la marcha del orgullo LGBTTTI, “el ciberespacio es un territorio anárquico, democrático, que ofrece muchas e inéditas oportunidades a los grupos marginados [...] para expresarse y participar activamente en temas socio-políticos.” (Gómez, 2003: 50).

### **3.8 Sobrepasando el estigma a través de la mediación virtual de los dispositivos de comunicación electrónica**

Hemos visto que, “Internet permite a aquellas personas que se sienten estigmatizadas [...], poder sentir la pertenencia al grupo virtual como una señal de identidad, llegar a una gran auto aceptación y, en última instancia, revelar a sus familiares y amigos sus necesidades” (Sanchez & Iruarrizaga, 2009: 260). Son los procesos, las características, condiciones y disposiciones

---

<sup>135</sup> Los individuos DS, a través de *Facebook* y *Twitter* entre otras redes se han dado cuenta de que no se encuentran solos.

<sup>136</sup> Algunas de las comunidades virtuales DS de mayor concurrencia en *Facebook* (en México), son *LGBTsinFronteas*, *LGBTTI online*, *Centro Comunitario de Atención a la Diversidad Sexual*, y otras páginas web como: *letraese.org.mx*, *lesbinacarias.es*, *lgbtconfex.com*, *revistag.com*, *Iglta.org*, etc, en ellas el contenido es variado. Algunos sitios se enfocan desde la atención y ayuda psicológica y médica, y otros incluso se enfocan hasta en el turismo gay. En variadas ocasiones quienes tienen un estigma en particular patrocinan algún tipo de publicación que expresa sentimientos compartidos, consolidando y estabilizando en el lector la sensación de la existencia real de <<su grupo>> y de su vinculación con él, cuando este sentimiento logra ser transmitido al visitante este decidirá si pertenece o no a determinada comunidad o grupo virtual. (Goffman, 2010).

<sup>137</sup> “En la realidad presencial la estética y la belleza, la ropa, la lengua, la raza, el idioma, el acento, status económico, la zona geográfica etc, fungen como características importantes que permiten el acceso o no de los individuos a ciertos grupos sociales [...] En el ciberespacio estas características y atributos son visual y sonoramente borrados, la ropa, la lengua, la belleza entre otros atributos dejan de ser una limitante para que los individuos interactúen entre sí, también deja de ser una restricción para pertenecer a un grupo o comunidad virtual” (Ledezma, 2013: 64), de la misma forma ocurre con las características y atributos de las identidades LGBTTTIQ.

tecnológicas y sociales, que median la práctica cibersexual, lo que permite pensar en la posibilidad no solo de evadir los resultados o las acciones en contra de la comunidad DS, producto de la estigmatización de su identidad, sino también de disminuir o transformar algunos discursos que motivan su discriminación. El estigma ha sido entendido en este trabajo como: “un atributo profundamente desacreditador<sup>138</sup>” (Goffman, 2010: 15-16), este atributo hace al portador del estigma diferente de los demás, al grado de que el estigmatizado puede ser ignorado, rechazado o agredido física y moralmente, se le puede incluso percibir como inferior o que tiene conductas inaceptables.

En este sentido, los individuos que pertenecen o se identifican con las comunidades DS son portadores de un estigma, por el hecho de que sus prácticas y preferencias sexuales no son todavía aceptadas completamente por la sociedad que se rige aún por el previo pero aun prevaleciente dispositivo sexual. Foucault menciona que en principio, la mecánica del poder que se ha ejercido desde el dispositivo sexual, administrado por la institución religiosa, los gobiernos y la ciencia, han clasificado y especificado cada una de las mil sexualidades aberrantes, y éstas, se han sembrado en lo real presencial y lo terminan incorporando al individuo. Las rarezas del sexo han dependido de una tecnología de lo antinatural, de la salud, de la demografía y de lo patológico. Los individuos DS no solo son estigmatizados por su identidad o por sus preferencias sexuales, sino también por su forma de vestir, actuar, pensar, en pocas palabras, su forma de vivir es un estigma.

El dispositivo cibersexual potencializa la emergencia de distintos discursos sobre la sexualidad basados en el deseo, el placer y la búsqueda de afecto, y en conjunto o separados, se logra articular un discurso que está haciendo frente a las antiguas verdades sobre el sexo, estos nuevos discursos (en tanto discursos y en tanto prácticas), permiten que cualquier persona pueda plantear y construir su vida a placer, los individuos DS ahora tienen la oportunidad de crear y

---

<sup>138</sup>Un estigma es pues realmente, una clase especial de relación entre atributo y estereotipo. Goffman define tres tipos de estigmas diferentes: el primero se refiere a las abominaciones del cuerpo, a las distintas deformidades físicas. El segundo se refiere a los defectos del carácter del individuo que se perciben como falta de voluntad, pasiones tiránicas o antinaturales, creencias rígidas y falsas, deshonestidad etc. Y por tercero se tienen a los estigmas tribales de la raza, la nación y la religión, susceptibles de ser transmitidos por herencia y contaminar por igual a todos los miembros de una familia. (Goffman, 2010: 16).

formar parte de prácticas y expresiones sexuales que ya no dependen tanto de discursos sobre el pecado, la salvación, la muerte y la eternidad. Surge así una especie de ciencia individual, donde el usuario-actor, investiga y forma parte de redes informativas donde propone, crea, construye y lucha por visibilizar la validez de lo que piensa podría ser una práctica y expresión sexual equitativa. La cibersexualidad y en específico el ciberespacio, se convierte en el laboratorio donde se experimenta con las múltiples verdades sobre el sexo, algunos discursos son eliminados, otros son reforzados y otros más son creados, este laboratorio es más flexible y abierto a todas las voces.

El cuerpo de los individuos DS como “contenedor” del sujeto y como máquina, siempre ha estado inmerso en una red sexual heteronormativa donde se le han impuesto obligaciones, ciertas reglas, límites y prohibiciones identitarias que lo han inhibido y reprimido de sus “verdaderos” deseos. Cuando los individuos DS interactúan a través del ciberespacio son liberados de su categorización que los estigmatiza, y de forma consecutiva son también liberados de su rol e identidad pública (la estigmatización de su identidad queda en el recuerdo de su vida, en el mundo presencial al que tendrán que regresar en algún momento) a través de la dispersión de sus componentes materiales, del distanciamiento físico, y a través de la anonimidad. Todos nacemos y renacemos a placer sólo como cibernautas en el mundo virtual *online*, en principio no existe ni género ni sexo cuando se navega en la web, y es el usuario mismo quien elige como se presenta frente a los demás.

Los individuos DS a quienes entrevisté expresan que la práctica sexual *online* les produce un sentimiento de confianza, porque no es tan fácil ser agredido en el ciberespacio, los componentes materiales así como sus funciones les otorgan cierta seguridad, de expresarse y de tener tiempo para emprender la huida o atacar antes de ser atacado. El riesgo no ha disminuido puesto que aún a través de algunos espacios virtuales pueden seguir siendo agredidos, más sin embargo su cuerpo físico está al resguardo de un monitor y del lugar desde donde se accede a Internet. El sujeto DS se cubre de tecnología para ocultar parte de su identidad pública, y vehicula su identidad *online* para promover y participar en expresiones homoeróticas de forma más segura que en un bar, café, restaurante o marcha del orgullo LGBTTTI.

Los individuos DS no solo construyen su identidad, sino también los espacios en donde interactúan a través de estrategias socio-técnicas especializadas en el manejo de artefactos de comunicación virtual *online*. La elaboración de una página web o de alguna aplicación para gadgets móviles, por ejemplo, requiere de un conocimiento de programación computacional más específico, que la elaboración de un perfil de usuario o de algún grupo virtual en las redes sociales *online* existentes, en todo caso, la elaboración de lugares “seguros” para la expresión DS, queda a la mano de quien desee elaborar su lugar idóneo, ya sea conformándose con las disposiciones tecnológicas del hardware y software existente o puede, por ejemplo, aprender de forma “sencilla,” a través de tutoriales en *youtube* y en general en la web, sobre las formas de programación en el uso *Html*<sup>139</sup> o *Visual Básic*<sup>140</sup> (lenguaje de etiquetas y lenguaje de programación de uso “fácil”) para crear nuevos ciberespacios. La posibilidad socio técnica de contravenir el dispositivo previo sexual se encuentra cada vez más al alcance de los usuarios comunes, se puede crear un pequeño espacio *online* seguro y libre de todo tipo de violencia hacia ellos, donde el usuario optará a placer aceptar a cualquier persona, o limitará el acceso de los demás y agregará a sus contactos únicamente a hombres y mujeres DS en grupos y comunidades en *Facebook* o *Twitter*, he aquí también el origen de la innovación tecnológica en los campos de la comunicación sexual *online* que surge desde la iniciativa privada, desde la industria sí, pero también desde los usuarios comunes.

Ya se han revisado algunos de los elementos materiales e inmateriales, procesos y actores en particular que han interactuado y formado una red (cibersexual), que ha permitido desplegar de modo más amplio la expresión y práctica sexual de la comunidad DS en el ciberespacio, cabría comenzar a preguntar si ¿el dispositivo cibersexual realmente logra desdibujar el estigma que precede y aún prevalece de la comunidad LGBTTTIQ?

Es importante reiterar que el dispositivo cibersexual no únicamente “favorece” a la disminución del estigma DS, sino que también ven en este dispositivo una oportunidad de expresión sexual, aquellos quienes tienen algún otro tipo de atributo estigmatizador como lo pueden ser personas socialmente poco atractivas, también personas muy atractivas, menores y

---

<sup>139</sup> Lenguaje de etiquetas utilizado para el desarrollo de páginas Web.

<sup>140</sup> Lenguaje de programación diseñado por Microsoft para simplificar el desarrollo de software con un conocimiento básico y no muy complejo sobre habilidades para programar.

mayores de edad que buscan relacionarse sexualmente, personas con alguna enfermedad, personas con problemas psicológicos, mentales, o en general personas con alguna deficiencia motriz,<sup>141</sup> y también apoya a quienes tienen alguna dificultad para expresarse como el caso de muchas personas que son introvertidas o tímidas, etc. La red cibersexual no solamente es tecnología sino también es el lugar de salvación para quienes ahora pueden salir (o entrar al ciberespacio) a realizar sus pasiones, deseos y fantasías.

### **3.9 Cibersexo desde el anonimato**

Uno de los elementos que se encuentra presente en la mayoría de trabajos e investigaciones relacionadas con las interacciones virtuales *online* es el anonimato. Para muchos la anonimidad, es una de las características que motiva el uso desenfrenado de las TICS para cualquier actividad social, “el anonimato bien puede ser un operador simbólico que permite crear o instituir un lugar vacío, desde este punto de vista permite eludir el exceso institucional y, si las condiciones son buenas, propicia el surgimiento de un nuevo actor colectivo” (Sanchez, 2010: 47).

En efecto, antes de la información personal, la materialidad corporal es la máxima prueba de existencia de los individuos, ésta, transmite una gran cantidad de información a los otros y más aún si se es portador de un estigma, como el que es atribuido a los individuos DS. Cuando el individuo se encuentra en zonas en las que su identidad DS no lo favorece para conseguir trabajo, una relación amistosa, afectiva o cotidiana, lo que se tratará de hacer en cualquier situación es ocultar o mantener discretos los elementos que visibilizan su identidad estigmatizada, puesto que tanto las conversaciones como el trato de los demás hacia el “Yo,” depende en la mayoría de las ocasiones de las primeras impresiones, y si ésta, es una que muestra atributos que son socialmente desacreditados, el orden de la interacción girará hacia una situación que pudiera no ser cotidiana o “normal,” y pudiera afectar directamente a los individuos DS en sus actividades. Existen algunos atributos que en las situaciones co-presenciales son muy difíciles de ocultar

---

<sup>141</sup> “En el ciberespacio se da a las personas minusválidas o gravemente enfermas una oportunidad de moverse a su antojo sin preocuparse por obstáculos físicos, sin temor a la estigmatización. El peso del cuerpo se disipa cualesquiera que sea su edad, su salud, su conformación física. Los internautas se ubican en un plan de igualdad justamente porque hacen a un lado el cuerpo.” (Le Breton, 2007: 192).

como la modulación o tono de voz, expresiones gestuales, la sudoración, el olor que desprende el cuerpo, el carácter y la personalidad misma de los individuos, etc.

En el ciberespacio los niveles de anonimato se potencializan logrando ocultar casi en su totalidad la información que transmite el cuerpo, la distancia mediada por las TICS entre los cuerpos dificulta casi a grado de imposibilitar que el otro pueda descubrir que se es portador de un estigma, la identidad estigmatizada se encuentra a distancia pero presente, oculta del otro.

Muchas personas tienden a esconderse en lo virtual porque el mundo presencial ya no los llena o puede hacerlos sentir infelices, en el caso de los individuos DS, se realiza por la necesidad de reprimir sus preferencias y actividades sexuales, y por esconderse de los mecanismos punitivos y estigmatizadores que los pudiera lastimar. En este sentido, para ellos, la computadora se transforma en vida, en el amigo y el medio de satisfacción de las pasiones y deseos sexuales “seguros,” Algunos buscan ocultarse y otros solo son discretos al realizar sus prácticas cibersexuales.

Los medios de comunicación *online*, transforman el miedo<sup>142</sup> y el ocultamiento de la identidad homosexual *offline* en una forma de expresión mesurada, el ciberespacio es un lugar donde los usuarios DS pueden realizar casi todas las prácticas correspondientes de su identidad. Sin embargo, no es lo mismo ocultarse, que negociar una práctica sexual de forma discreta (aunque el dispositivo cibersexual permite ambas acciones), de tal manera que Internet permite la maximización de la seguridad en las interacciones sexuales y permite evitar los daños morales y materiales, del despliegue de las prácticas homoeróticas, además, el anonimato digital permite negociar la práctica sexual segura con uso de condón, y también permite interrogar sobre las condiciones serológicas del otro, esta negociación hubiera sido muy difícil y angustiante de sostener para los individuos en las situaciones de negociación co-presenciales.

La negociación cibersexual otorga espacios de interacción con desfases temporales, esto, otorga la facultad de investigar y corroborar si el otro es quien dice ser en el chat, las estrategias desplegadas por los individuos DS para desnudar y mostrar la identidad del otro, continuamente

---

<sup>142</sup> La ansiedad conduce al miedo, ésta es una respuesta a una amenaza futura y externa de la que no se tiene control y ello conlleva a la generación de un miedo, al no poder controlar la situación que emana del estigma social atribuido a los individuos DS.



se incrementan debido a la posibilidades lógicas de uso de algunas redes sociales *online*, se investiga o estalkea<sup>143</sup> el perfil del otro, se observan sus fotos, su información personal, lugar de trabajo, de estudios, edad, sexo, intereses, gustos, amistades y con toda esa información, el usuario DS puede armar un mapa de identidad (una red), en el que se cruza la información que el otro ha proporcionado en algún chat, con la información personal que ha manifestado en su muro o perfil de usuario. Lo técnico y lo social se entremezclan, toda esta información debe coincidir para que quien planea establecer contacto sexual dentro o fuera del ciberespacio, pueda establecer un vínculo de confianza con el otro y con ello continúe el proceso de ligue.

La mediación artefactual *online* hace más fácil y menos costosa la investigación sobre el otro, la información personal digital por sí misma es un elemento tecnológico que mantiene codificada la identidad de los usuarios DS, y son las estrategias socio-técnicas de cifrado, las que permiten ocultarse o descifrar al otro. Alondra y Diana cometan a continuación sobre algunas de las estrategias que utilizaron para poder confiar en el otro antes de realizar sus prácticas cibersexuales:

Uff! Huy!, eso es jugar a una ruleta rusa, yo me la jugué bastante con mi pareja y con mi expareja, ellas me dieron confianza, y afortunadamente resultaron ser buenas personas. Yo creo que debes de tener mucha, mucha visión, mucha visión e intuición, para ver realmente en quien quieres confiar, ver si la información es coherente con lo que hacen, o tener varias imágenes. Yo creo que son puntos clave, por ejemplo, sí tiene varias imágenes con distintas personas en grupo y en lugares conocidos, es muy probable que sean sus fotos. Por ejemplo, que sea coherente con lo que dice y hace, son otros, si tiene comportamientos obsesivos y extraños pues mejor dejarlo ahí, ósea, yo creo que te vas dando cuenta de que tan sana es la persona en el chat, si empiezas a ver comportamientos que no son normales, pues mejor dejas ahí la relación, [...] lo puedes averiguar, solo es cuestión de hacer las preguntas correctas y tratar a las personas. (Alondra, 2015).

Si le dices “ay que estás haciendo” y te dice “estoy comiendo un helado,” y le dices “hay mándame una foto” y te la manda, y en si en ella sale el helado, entonces ya ahí vas viendo como que sí, que sí es la persona y todo eso, y pues ya cruzas la información, para saber si es quien dice ser. Al menos yo, ya voy viendo eso así y bueno, si la persona me va a gustar o no, o sea, primero hablamos por escrito y luego lo que sigue es hablar por teléfono y ya vernos ¿no? son como que las etapas. (Diana, 2015).

---

<sup>143</sup> Término de origen inglés “to stalk” que se refiere a la acción de acosar, espiar o perseguir. Este término ha sido empleado para definir a aquellas actividades en las múltiples redes sociales, en las que los usuarios navegan en el muro o perfil del otro revisando sus fotos, publicaciones, información personal etc, esta actividad suele ser también llamada ciber-acoso y puede ser motivado por conductas obsesivas, por hobbies o puede ser realizado únicamente con propósitos de investigación sobre el otro.

Otras de las estrategias son también, no enviar fotografías del cuerpo completo, es decir, se puede mostrar alguna parte del cuerpo desnudo sin mostrar la cara o algún otro elemento con el cual puedan ser identificados (o a viceversa, se muestra la cara y se negocia un video chat para que el otro no tenga la oportunidad de almacenar la foto, aunque existe la posibilidad de hacerlo en una captura de pantalla), también se puede enviar la fotografía a alguien desconocido a sabiendas de (a través del *stalkeo* en su perfil) que el otro no tiene algún vínculo con parientes y/o amigos cercanos. El chat y los perfiles virtuales son una nueva forma de confesión (Así como lo eran la técnicas y aparatos de confesión cristiana y clínica que eran utilizados para obtener información, vigilar y controlar la actividad sexual) y obtención de información sobre el otro, lo que suele ser ocultado tiende a salir conforme la afectividad y las estrategias socio-técnicas de los usuarios DS articulan las preguntas adecuadas, “parece que la verdad, en lo más secreto de nosotros mismos, sólo “pide” salir a la luz; que si no lo hace es porque una coerción la retiene, porque la violencia de un poder pesa sobre ella, y no podrá articularse al fin sino al precio de una especie de liberación.” (Foucault, 2011(a): 58).

Cuando la identidad virtual del otro sigue en duda, en ocasiones pueden llegarse a generar situaciones peligrosas en las que el otro, a través de todo medio posible, intenta conocer la verdadera apariencia, intención e identidad de con quién esta interactuando, se llega a recurrir a la llamada telefónica, a un video chat, y en ocasiones se insiste a que se conozcan fuera de los espacios *online*, puesto que si el “Yo” puede aparentar ser “otro,” el “otro” también puede aparecer como “otro,” y se vive en ocasiones en una constante incertidumbre. “El anonimato puede ser por lo tanto, excitante y liberador, pero no deja de ser una complicación y un foco de peligro en tanto que da cabida a una serie de inconvenientes tales como el acoso u hostigamiento *online* (ciberbullyng) con impunidad por no poder saber la identidad del que causa los daños” (Salanova, 2011: 08). La interacción cibersexual debido al anonimato se ha convertido en un juego por descubrir al otro y se exigen pruebas de identificación para poder entablar relaciones más profundas e íntimas. El anonimato digital sirve a los individuos DS para realizar los primeros contactos y búsquedas de parejas sexuales potenciales, y con el transcurrir de la interacción el anonimato deja de servir y comienza la incesante hazaña por descubrir al otro, la anonimia

también posibilita que se participe en temas de interés DS, sin poner en juego su identidad pública.

Sin embargo, no todos los individuos DS desean pasar desapercibidos, muchos buscan desde la individualidad o a través del soporte de grupos y comunidades virtuales DS, hacer visible y mostrar con orgullo sus preferencias e identidad sexual en Internet, además de reconstruir el discurso sobre las expresiones homoeróticas. No obstante y como se ha visto, la visibilidad de las expresiones DS *online* han generado efectos incluso adversos para los usuarios DS, puesto que por un lado, apoya a que se normalicen las manifestaciones públicas de la comunidad DS, pero por otro, pone en riesgo a quienes muestran su identidad públicamente, debido a que quienes tal vez no estén de acuerdo con ese tipo de expresiones, pueden buscar y lastimar a quienes han mostrado su cara o expresado sus puntos de vista, también resalta, reúne y provoca la construcción de comunidades virtuales que se declaran en contra de las expresiones DS. La gestión de la expresión cibersexual es indirecta pero altamente eficiente y visible, pero no siempre a la luz de efectos positivos para la comunidad DS.

El anonimato digital *online* en un principio parece salvaguardar la información de los individuos DS de los otros, de la iglesia, del Estado y de cualquier institución, sin embargo, lo que ocurre en realidad es que “las nuevas técnicas de procesamiento de datos, incluyendo todos los artefactos teleinformáticos y las tarjetas de crédito, están reduciendo esa posibilidad de permanecer oculto, ajeno al control, fuera del alcance de las redes de poder [...]. Más allá de virtualizar los cuerpos extendiendo su capacidad de acción por el espacio global, la convergencia digital de todos los datos y tecnologías también amplían al infinito las posibilidades de rastreo y colonización de las pequeñas prácticas cotidianas.” (Sibila, 2010: 53). El anonimato de las grandes ciudades se desvanece por un anonimato *online* que en ilusión es controlado en el ciberespacio, sin embargo, conforme se han ido desarrollando y perfeccionando las nuevas formas analíticas de tratar la información digital, y el abaratamiento en los costos del espionaje cibernético, cada vez va siendo más difícil controlar nuestra información personal.

Finalmente, si bien no es sencillo controlar las fotos en las que aparecemos una vez que se encuentran en la red y en las que somos etiquetados (en Facebook), debemos tener en cuenta que

el anonimato a fin de cuentas también es posibilitado por la sobresaturación de información, de imágenes, de videos, audio y demás, tratar de localizar a un individuo en particular requiere de enormes cantidades de recursos tecnológicos, técnicos, económicos y sociales. Actualmente sólo podrían peligrar fácilmente quienes son figuras públicas, puesto que es en ellos donde los esfuerzos de búsqueda se concentran, mientras tanto, la ilusión de la anónima, continua siendo un elemento técnico que motiva a los usuarios DS a que realicen su prácticas cibersexuales, se accede a estas prácticas *online* para negociar la actividad sexual en igualdad de condiciones (controladas tecnológicamente).

### **3.10 Confianza Riesgo y Seguridad cibersexual**

Poco a poco se ha visto que la práctica cibersexual no únicamente resuelve problemas de visibilización y expresión sexual de los individuos DS, sino que además, el constante uso de las plataformas virtuales ha generado también situaciones de riesgo, y no solo es cierto como dice David Le Bretón (2007), cuando menciona que el único riesgo que presenta la práctica cibersexual es el de un corto circuito en el artefacto electrónico o de un alambre desnudo en los vibradores, es decir, existen muchas otras situaciones riesgosas que comienzan a salir a flote y que pueden perjudicar a todos los usuarios de Internet para este tipo de práctica sexuales *online*.

La práctica y expresión cibersexual ha acarreado problemas como el robo y suplantación de Identidad (actividad criminal también conocida como *phishing*), el ciberspionaje, cyberbullyng, “abusos en las prácticas de consumo y acceso, perdida de intimidad, emisión de mensajes racistas e incitadores al delito, confusión entre la frontera de lo público y lo privado, promoción de conductas histriónicas, dependencia a la gratificación instantánea, poco control cognitivo, aislamiento, bajo rendimiento, desinterés por temas cotidianos y trastornos de conducta cuando se da un consumo abusivo” (Flores, 2010: 179), y tal vez el peligro o riesgo más grande, es no saber o no querer regresar al mundo presencial, puesto que es muy difícil abandonar aquel lugar maravilloso donde podemos tener parte del “control” del entorno en el que nos desarrollamos sexualmente, este mundo (presencial) puede ser menos atractivo que el que existe en el ciberespacio. Continuando con esto y como he mencionado, otros de los riesgos que más son atribuidos a la comunidad DS, en relación con el uso de las TICS, para la práctica sexual

*online* son la adicción al cibersexo y la posibilidad de contraer alguna enfermedad de transmisión sexual, debido a la oportunidad incrementada de acceder a múltiples contactos para tener sexo *offline*.

### 3.10.1 Adicción y Riesgo de contagio de ETS

Aunque en México no existe aún un dato de este tipo, tan solo en Estados Unidos cerca del 1% de su población total muestra alguna adicción o uso problemático de Internet (Sanchez & Iruarrizaga, 2009), algunos de los discursos médicos, psicológicos y sociológicos que emergen a partir del uso de las TICS, es que la práctica cibersexual cotidiana puede generar una adicción que puede desembocar en el usuario un “descuido personal, aislamiento y evitación de relaciones interpersonales, depresión, pérdida de productividad, problemas matrimoniales, [...] problemas laborales, fracaso escolar, perdidas económicas” (Sanchez & Iruarrizaga, 2009: 259) etc.

La práctica cibersexual también genera cierto secretismo, es algo que se asocia con lo embarazoso, y se llega a decir que se está muy necesitado para realizarlo, sin embargo, el cibersexo a fin de cuentas puede llegar a ser una de las adicciones que más se niegan pero que también cada vez más se practican, tener muchos novios o novias virtuales, ver pornografía, tener cibersexo con la pareja o con personas desconocidas no es una actividad bien vista en la sociedad mexicana, de forma similar que la masturbación masculina y femenina lo fueron (y lo son dentro del dispositivo previo sexual), el cibersexo se considera una conducta sino reprobable, si bochornosa, y que puede desembocar en la adquisición de enfermedades de transmisión sexual cuando se rompe la barrera *online* y se accede a muchas parejas sexuales.

Previamente la práctica cibersexual se vio potencializada también por el miedo a la muerte que trajo consigo la pandemia del SIDA, y aunque tampoco hay datos precisos sobre el uso de Internet de forma masiva y comercial para fines sexuales en México, según Richard Miskolci, en Brasil el uso comercial de Internet surge más o menos al mismo tiempo que la invención del coctel antiretroviral, lo que incito a que “el uso de los medios digitales se expandiera y fue incluso impulsado por el pánico sexual estimulado con el SIDA.” (Miskolci, 2013: 55).

Antes, tanto los hombres bisexuales y homosexuales como personas heterosexuales que quisieran conseguir una relación sexual con su par (con personas de su mismo sexo), buscaban a alguien que se encontrara fuera de la escena gay, fuera de los clubes y bares gay, esto a razón y miedo producido por el surgimiento del SIDA y el ser VIH positivo. Ser diagnosticado con VIH antes de que se desarrollaran los primeros tratamientos efectivos que lo controlaban esta enfermedad significaba la muerte, “el sida ha acentuado el desprecio hacia el cuerpo al convertirlo en un lugar peligroso y lleno de sospecha. El otro se ha vuelto un peligro potencial.” (Le Breton, 2007: 233).

A finales de los años 80 y pasando de la mitad de los 90, Internet fue visto por los individuos DS como un lugar seguro lejos de la posibilidad de contagio de esta enfermedad, y al mismo tiempo, a través de las prácticas cibersexuales las personas que ya son portadoras de este virus, podían evitar el abuso y la discriminación de la que eran objetos por su condición serológica, de la misma forma, éstos podían contener su enfermedad a través de la práctica sexual mediada por las TICS (únicamente a través del ciberespacio).

Internet permitió a las personas VIH positivas contactar con otras personas que vivían bajo las mismas condiciones, y les permitió reunirse para salir de la soledad y el sufrimiento que acarrea esta enfermedad cuando no existían los tratamientos que contenían efectivamente el virus, y aun actualmente quienes son portadores de esta enfermedad también puede acceder a prácticas sexuales seguras que evitan ataques o violaciones físicas hacia ellos, además de que pueden practicar su sexualidad con la posibilidad de no contagiar a alguien más (cuando la práctica sexual solo es en el ciberespacio, o se negocia el uso de condón).

Hablar de la relación de riesgo de contagio de ETS, por el uso y contacto con parejas sexuales potenciales a través de las TICS es muy complejo, para ello tenemos que tener en cuenta que por un lado, en efecto, el aumento de los encuentros sexuales que surge a través del uso de aplicaciones como *Tinder*, *Grindr*, *Brenda*, *Hornet*, *GuySpy* entre otras, incrementa también la probabilidad de contraer alguna ETS,<sup>144</sup> no obstante, la posibilidad aumenta no por el uso

---

<sup>144</sup> Enfermedad de Transmisión Sexual.

mediático de las TICS, sino por la práctica sexual sin protección que pudo haber surgido también del encuentro en un bar, un restaurante o cualquier zona DS.

Otro elemento que tenemos que considerar es que la mediación de las TICS posibilita la negociación del sexo seguro, algunas aplicaciones cuentan con herramientas que filtran a los usuarios por el tipo de prácticas que desean obtener, ello evita en parte la discriminación (aunque la segmentación *online* entre quienes son portadores de esta enfermedad “de quienes no,” podría también considerarse como una forma de discriminación y estigmatización virtual) entre quienes desean tener sexo con protección y los que no. Los usuarios VIH positivos al establecer y mostrar las condiciones en las que ellos se encuentran y solicitar sexo a pelo o con protección, buscan que quien acceda a tener alguna práctica sexual de riesgo con ellos, acepte las condiciones y la responsabilidad de la actividad en la que se verán involucrados. No aumenta ni disminuye el riesgo de contagio el uso de Internet para obtener alguna práctica sexual *online*, son los individuos DS a final de cuentas quienes gestionan tecnológicamente sus prácticas sexuales *offline* seguras o no a través de las TICS, por ello es de vital importancia que los usuarios DS cuenten con información fidedigna de salud respecto a este tipo de prácticas digitales.

La idea de que la práctica cibersexual es “segura” emana de esta permisibilidad de gestionar el riesgo. Los individuos DS consideran que el cibersexo es una práctica sexual “segura” y libre de ataques físicos y de toda posible infección o ETS. Los usuarios de las TICS a los que entrevisté, perciben a estas prácticas como ventajosas sobre las prácticas sexuales *offline*, debido a que, “bueno en el ciberespacio no te puedes contagiar de absolutamente nada, no te puedes embarazar.” (Violeta, 2015), “es una práctica segura ¿no?, a lo mejor no involucro enfermedades [...], por ejemplo, de las aplicaciones hay una que se llama *hornet*, donde si puedes, donde de hecho aparece cuál es tu status en VIH, y puedes saber si es positivo o negativo, y de hecho ahí aparece un link, donde aparece tu última prueba de VIH, eso puede ser como una ventaja, pero en Facebook no puedes ver eso.” (Mauricio, 2015).

### **3.11 Gestión del riesgo en el dispositivo cibersexual**

Después del debilitamiento de los Estados nación, y de la institución religiosa en algunos lugares, también pierde fuerza la lógica mecánica cerrada, geométrica, progresiva y analógica de las

sociedades disciplinarias, y emergen nuevas modalidades de expresión sexual digital que son abiertas, fluidas, continuas y flexibles, donde la familia y los individuos por si mismos o en grupos y comunidades, toman fuerza y se apropian de los mecanismos y lógicas productoras de las tecnologías sexuales y discursiva del dispositivo sexual administrativo, “su impulsividad suele ignorar todas las fronteras: atraviesa espacios y tiempos, devora todo lo que podría haber quedado afuera y fagocita cualquier alternativa que se interponga en su camino” (Sibila, 2010: 24).

A pesar de esta apropiación sexual, social, política, económica y tecnológica del dispositivo cibersexual, tenemos que tener en cuenta también que el mundo en el que hoy vivimos es cada vez menos privado y seguro, antes, la gente tenía sino el control, por lo menos “si” el conocimiento de “donde y a quien confiaba sus datos personales,” los individuos controlaban parte de su información, como el número telefónico, lugar de vivienda, ingresos, gastos, nombre, entre otros, éstos datos eran “resguardados” por instituciones gubernamentales y de servicios como empresas bancarias, telefónicas, de televisión de paga, etc.

La información personal también se protegía (“aún se protege”) a través de diversas legislaciones como “la ley de federal de protección de datos personales,” que establece un vínculo normativo entre quien proporciona y recibe la información y “hace valer” su institucionalidad a través de los organismos judiciales, para que la información personal no se difunda sin el consentimiento de sus dueños. La policía cibernética en este caso, es quien se encarga de la protección y vigilancia *online*. Sin embargo, a través de las TICS, a pesar de que esté tipo de leyes y protocolos “poco eficientes” (puesto que para los tribunales somos responsables de nuestros actos *online*) de seguridad existen, es muy difícil saber quién cuenta con nuestros datos personales, si bien algunas redes sociales antes de permitir el acceso y la creación de un perfil de usuario, muestran a éste una carta sobre las políticas de privacidad y de uso de datos personales, muchos usuarios rara vez leen esta información (y las empresas *online* rara vez cumplen con lo estipulado), y los usuarios suelen aceptar a ciegas y confiar sus datos íntimos y personales a las empresas dueñas de redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Grindr*, *Brenda* entre otras.



No obstante, el problema no se desarrolla solo por confiar o no nuestra información en estas redes sociales, sino también en saber ¿quienes administran nuestra información?, ¿Dónde y cómo son resguardados nuestros datos? y ¿Quiénes pueden tener acceso a ellos?. Conforme el transcurrir del tiempo, los usuarios suelen incursionar en otro tipo de redes sociales o aplicaciones que se vinculan a las redes sociales primarias, tal es el caso para aplicaciones como *Grindr*, *Tinder*, *Brenda*, *Happn*, entre otras, que para poder ser utilizadas se conectan vía *Facebook*, *Twitter*, correo electrónico o número telefónico recabando datos e información personal adicional, éstas aplicaciones también cuentan con políticas de uso y privacidad, sin embargo, la información que recaba, más la que añade el usuario comienza a crecer a niveles insospechados.

Ahora se confía a las empresas de redes sociales y otras, los gustos musicales, artísticos, comerciales, laborales, académicos, preferencias sexuales, edad en la que se realiza un tipo de actividad, el lugar que se está, la foto que se toma en tiempo exacto (por ejemplo con *Instagram* vía GPS), los lugares que se frecuentan, el estado de ánimo en el que nos encontramos, con quien nos vinculamos y de qué forma, la hora a la que dormimos, lo que comemos, etc. “Las redes sociales no son un problema sino un síntoma: el 96% de los ciudadanos estadounidenses por ejemplo tienen más de 1500 puntos de información personal en línea.” (Flores, 2010: 70).

Varias compañías ofrecen servicios y productos gratuitos a los usuarios de la red mundial de computadoras, a cambio de que estos respondan a ciertas preguntas y rellenen formularios revelando sus perfiles [...]. El sujeto de la sociedad contemporánea posee un sinnúmero de tarjetas de crédito y códigos de acceso, todos dispositivos digitales (Sibila, 2010: 29).

La información personal es cada vez más pública y menos se sabe quién la usa, en la mayoría de los casos, el usuario deja de tener control sobre ella, porque antes “no se sabía” como podían acceder a nuestra información, y hoy, ya no se sabe en qué red social, videojuego, buscador, aplicación, web de compras, y en general en que sitio se encuentran nuestros datos personales, en muchas ocasiones, algunos perfiles en redes sociales que han pasado de moda o que simplemente ya no se utilizan quedan abandonados, así como también los datos que se proporcionaron a éstas. La información que se almacena tiende a ser utilizada con fines

comerciales, políticos,<sup>145</sup> lícitos o ilícitos, etc, pero es el usuario a final de cuentas quien tiene la decisión de a quien confía su información, el usuario se ha convertido en una máquina que continuamente provee información personal de forma “gratuita” (con el fin de pertenecer a la red social de moda), ésta es analizada, procesada, catalogada y archivada para interpretar estilos de vida, prácticas de consumo, comunidades de significación, nichos de mercado etc, esto le permite a algunas empresas predecir incluso cualquier actividad de consumo y predecir la incertidumbre en cualquier tipo de elección (a través de técnicas de análisis de datos masivos, también conocido como *Big data*).

Empero esto no implica que ya no se pueda hacer nada al respecto para salvaguardar nuestra información, de ahora en adelante con el conocimiento socio técnico ya adquirido en el uso de las TICS, poco a poco podemos ir controlando la información que proporcionamos, no aportando datos personales extras, añadiendo únicamente los puntos identitarios primarios, como el nombre (y si es posible sin apellidos etc.) edad y correo electrónico. Se tiene que ser cuidadoso y analizar a quienes se acepta como contactos, a que paginas entramos, y aunque en Internet, los usuarios que siempre desean mostrarse como personas de éxito, deben evitar mostrar los bienes, viajes y amistades que poseen, ello ayudará en parte a que no estemos tan expuestos, puesto que no acceder a la web o pertenecer a una comunidad virtual *online* es una posibilidad cada vez menos real. Tenemos que aprender a desenvolvernos dentro de los límites del ciberespacio evitando la mayor cantidad de riesgos posibles (de la misma forma que en el mundo copresencial), por ello mismo, cada vez han surgido nuevas páginas web y manuales en los que se explica y enseña a personas de todas las edades, a como salvaguardar su información en la red de Internet.

Los reclutadores laborales ahora analizan las aptitudes y habilidades del solicitante a través de algún curriculum vitae *online* o de su muro y perfil de *LinkedIn*, *Facebook*, *Twitter* o *Google*, de esta forma, los contratistas revisan y triangulan la información del usuario obteniendo incluso datos adicionales sobre los gustos, comportamiento, estados emocionales, parejas e

---

<sup>145</sup> “Como el gobierno nunca sabe a quién va a escrutar, recopila, almacena y garantiza el acceso a la información, no necesariamente para monitorizar a todo el mundo todo el tiempo, sino para que cuando alguien caiga bajo sospecha, se hallen en condiciones de investigar de inmediato en vez de tener que empezar a reunir información desde cero” (Mayer-schonberger & Cukier, 2013: 195-196).

identidad y preferencias sexuales, lo cual, ahora obliga a los usuarios DS, a mantener cierta discreción en sus cuentas de perfil públicas en las redes sociales para poder conseguir algún trabajo o servicio, en zonas y empresas donde aún no son bien vistas las prácticas homoeróticas, se corre ahora el riesgo de no poder escapar de nuestro pasado y ser analizados en base a información que se ha aportado a las redes sociales a las que se pertenece incluso de décadas o varios años antes.

Retomando todo esto, es relevante señalar que dentro de este mercado laboral y afectivo altamente competitivo el bien más valioso es la imagen de la adaptación social completa, si los individuos DS interactúan dentro de estructuras sociales muy conservadoras que continúan estigmatizando a la comunidad DS, es evidente que para poder conseguir trabajo o para poder continuar con una vida lejos del peligro, se elabore perfil *online* que se esté fuera de la escena DS. El perfil de usuario en unos años más, tal vez se convertirá en la nueva credencial oficial de identificación personal, y ello ha obligado a que los usuarios tengan también una “doble vida,” aún en lo virtual.

### **3.12 Seguridad virtual**

Ahora la seguridad de la información personal se obtiene a través de la exposición controlada de ésta, ya que el público aunque formado por extraños, comparten el mismo objetivo básico de la elaboración de una red para encontrar parejas del mismo sexo. (Miskloci, 2015).

En un clima que mezcla las tendencias virtualizantes con una preocupación creciente por la seguridad física, proliferan las contraseñas, las tarjetas magnéticas, las cifras y los códigos que permiten acceder a los diversos servicios ofrecidos por el capitalismo de la propiedad volatizada. (Sibila, 2010: 21).

La seguridad cibersexual surge a partir de la articulación entre el poder administrativo de los medios de comunicación, con los saberes técnicos del hardware y software que median la práctica sexual *online*. Existen diversas formas más elaboradas para navegar en la web, para evitar ser detectado, como con el uso generadores de *IP*<sup>146</sup> o a través del encapsulamiento de la

---

<sup>146</sup> “Una dirección IP es una etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo (habitualmente una computadora):”

Véase en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n\\_IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n_IP): consultado el 20/08/15.

información utilizando códigos y fórmulas matemáticas,<sup>147</sup> para cifrar y descifrar la información que se transmite (mediante técnicas criptológicas), sin embargo, no todos cuentan con éstas habilidades más especializadas en el manejo de las TICS, por lo que la articulación de las estrategias realizadas por los usuarios DS “comunes,” han tenido que construirse a partir de conocimientos “más tradicionales” (traídos del mundo co-presencial) sobre el control de datos personales, (no decir su verdadera edad, cambiar su nombre, no publicar los horarios en los que se asiste a ciertos lugares o eventos, crear varios perfiles etc.), y de un conocimiento mínimo sobre cómo funcionan y cuáles son los alcances de las cámaras fotográficas, de la imagen digital, de audio, de la conexión a Internet, de la red social en la que interactúan, del otro a través de una pantalla etc.

En general se está confiando también en la red de expertos que elaboraron en su momento el hardware y software que se utiliza, se confía por ejemplo en la imagen pública que muestra Mark Zuckerberg,<sup>148</sup> (su ética, su moral y la misión que plantea sobre democratizar la web) y la que muestra Apple (“No basta con fijar normas estrictas. Hay que trabajar cada día para garantizar que se cumplan”<sup>149</sup>). El individuo DS “común” únicamente conoce la parte superficial (material) y operativa básica del teléfono móvil o computadora que posee y “en la era de la información el eslabón principal de la seguridad no reside en el hardware sino en el software, en las cajas fuertes virtuales que protegen los preciosos datos [...] la información es el tesoro de la edad moderna.” (Levy, 2002: 22).

La seguridad virtual *online* cada vez depende menos de los usuarios que navegan en la web, nuestro perfil se transnacionaliza, y aunque podemos ser protegidos por leyes de libertad de expresión (como por ejemplo, por parte de la primer enmienda de EU que protege la libertad de expresión y de prensa, se aplica a también en ciberespacio), de acceso a las redes de comunicación y protección de nuestros datos personales, de propiedad intelectual, etc, desde otros países (donde se localizan físicamente algunos de los servidores que almacenan nuestros

---

<sup>147</sup> “La matemática no es un soporte cualquiera sino un diccionario (Serres, 1969) que posibilita codificar la comunicación” (Arellano & Espinosa, 2010: 302).

<sup>148</sup> Dueño y creador de *Facebook*.

<sup>149</sup> Véase en; <http://www.apple.com/es/supplier-responsibility/accountability/> consultado el 10/01/15.

datos). Se están gestando a nivel gubernamental en todo el mundo, estrategias de ciberseguridad que muchos de los usuarios han llegado a catalogar como “leyes de censura” o espionaje.

En México, a pesar del vacío legal que aún existe en esta materia, se han venido gestando múltiples intentos (A.C.T.A, Ley Beltrones, Ley Fayad entre otras) por regular el uso de Internet, entre algunas de las características generales en todos estos intentos se encuentran la habilitación administrativa por parte del gobierno, para bloquear o inhibir las señales y transmisiones de telecomunicación en “casos especiales,” acceder a bases de datos empresariales, bancarias o perfiles en algunas redes sociales, y en algunos casos sin una orden judicial, la geolocalización exacta de los individuos que incurran en algún delito, entre otras actividades que exponen a los usuarios al control estatal. Si bien, aunque algunas de estas estrategias pudieran ser efectivas para tratar algunos temas como los de trata de personas, pornografía infantil, ciberterrorismo, cyberbullyng, secuestros, pornografía de venganza,<sup>150</sup> la pobrezafilia,<sup>151</sup> etc, la realidad es, que la redacción de estas leyes en México ha mostrado que son herramientas que pueden prohibir la libertad de expresión en Internet, con fines políticos más que para solucionar los problemas emergentes con el uso de Internet, estas propuestas han sido por fortuna para muchos, rechazadas a través de movilizaciones dentro y fuera del ciberespacio, a través de la recolección de firmas digitales virtuales, y de discursos en contra de quienes han promovido estas leyes en sus redes sociales públicas.

Sin embargo, si tenemos en cuenta lo que actualmente ocurre en China, Rusia o lo ocurrido en las Primaveras Árabes, donde se ha censurado en incluso desconectado a los usuarios de Internet, es incierto saber, cuanto pueda durar este tira y afloja entre quienes promueven leyes de “ciberseguridad” desde instituciones gubernamentales y los usuarios comunes de Internet en México. Viktor mayer-schonberger<sup>152</sup> y Kenneth Cukier<sup>153</sup> en su libro *Big Data* (2013) proponen

---

<sup>150</sup> Término que se refiere a subir ya sea fotografías o videos de los individuos sin su consentimiento, generalmente subidas por Hackers o ex-parejas afectivas.

<sup>151</sup> Actividad sexual en algunas redes sociales, predominantemente en *Twitter*, en donde se exhibe fotográficamente a mujeres (y muy pocos hombres) en poses eróticas o con poca ropa, en ambientes económicos carentes o lugares físicos que muestran condiciones de pobreza económica, esta actividad por lo general viene seguido de *twitts* ofensivos que discriminan a quienes aparecen en dichas fotografías.

<sup>152</sup> Profesor de regulación y gestión de Internet en él, Internet Institute, de la Universidad de Oxford y uno de los expertos reconocidos a nivel mundial en temas de análisis de datos masivos.

<sup>153</sup> Editor de datos de la revista *The economist*.

un cambio regulatorio que vaya de la “privacidad por concomitamiento,” y de la “privacidad a través de la responsabilidad,” a la “privacidad diferenciada”, es decir que, se necesitan hacer borrosos los datos, de forma que en una consulta en un gran conjunto de ellos no arroje resultados exactos, sino solo aproximados, esto, para hacer difícil y costoso asociar los puntos de datos particulares a personas más específicas, para proteger la información de los cibernautas, y para que los usuarios no vean invadida su privacidad y libertad de expresión.

La seguridad y prevención del riesgo (también en el ciberespacio), “se refiere a la prevención y control de las consecuencias futuras de la acción humana, las diversas consecuencias no deseadas de la modernización radicalizada. Es un intento de colonizar el futuro, un mapa cognitivo. [...] Está íntimamente relacionado con el proceso administrativo y técnico de decisión” (Beck, 2009: 05).

Siguiendo brevemente a Beck (2009), la idea de la controlabilidad comienza a colapsarse, también la certidumbre y seguridad de los órdenes existentes (co-presenciales), nos encontramos frente a un nuevo orden sexual y global que no únicamente se expresa en el ciberespacio, sino que tiñe también a otro tipo de prácticas sexuales *offline*, parte de los sentimientos o sensaciones de seguridad riesgo y confianza en el dispositivo cibersexual dependen de esta capacidad para hacer frente a organismos institucionales o entes administrativos del dispositivo sexual previo a la llegada de las TICS.

Considero que es de utilidad en este punto definir lo que Luhmann<sup>154</sup> entiende por confianza, como “al mecanismo de reducción de complejidad que permite ofrecer seguridades presentes a planificaciones y orientaciones dirigidas al futuro. Con esto por supuesto, no se obtiene una garantía absoluta, que implique algún grado de certeza, sino simplemente se amplían las posibilidades de reducción temporal de la complejidad” (Luhmann, 2005: XXII). El dispositivo cibersexual complejiza el mapeo o rastreo de los usuarios gracias a su arquitectura, soportes legales y también a quienes han defendido la libertad de expresión en Internet, y al

---

<sup>154</sup> En este punto me interesa únicamente retomar la lógica en la que se desarrolla la confianza para Luhmann, no solo y únicamente a través del conocimiento individual o grupal sobre el “sistema”, sino también de la “red,” del “dispositivo cibersexual.”

mismo tiempo simplifica la práctica cibersexual entre los individuos DS puesto que aún es difícil ser ubicado.

El estigma que conlleva ser parte o identificarse con la comunidad DS, tiende a generar cierta incertidumbre<sup>155</sup> que puede traducirse en un incremento de la complejidad<sup>156</sup> sobre como interactuar con los otros (¿me aceptará si les digo que soy gay?), o de como los otros interactúan con la persona portadora de tal estigma (¿se molestará si le pregunto que si es gay?), además que existe la sensación de riesgo latente de ser discriminado, reprimido, acusado, castigado, apaleado, señalado e incluso asesinado, esto provoca que el acceder a una práctica sexual, afectiva o inclusive únicamente amistosa entre individuos DS (y entre individuos DS con personas heterosexuales), sea difícil de realizar (sobre todo si es en lugares donde no existe aún una proliferación de la escena gay). La complejidad desde las TICS hacia la práctica sexual DS es reducida, en el sentido en el que se amplían las capacidades de conocimiento y acción (sobre lo que el otro puede hacer) en el entorno donde las interacciones se desenvuelven, el conocimiento socio-técnico mínimo de las TICS reduce la incertidumbre (porque no se puede ser agredido físicamente) considerablemente. La confianza en Internet, en el dispositivo cibersexual por consiguiente amplía y motiva las posibilidades de acción.

A la confianza mediada por las TICS se le puede observar desde tres dimensiones, la primera, se refiere al conocimiento del funcionamiento de los dispositivos electrónicos, los límites y a las capacidades, lo que se puede realizar y no, por ejemplo, sentir al otro (carne con carne), y en general los riesgos que implica su uso. “La confianza puede despersonalizarse, pasando a ser confianza en el medio, en el funcionamiento efectivo del sistema” (Luhmann, 2005: XXIV). La segunda dimensión, se refiere a la confianza en el otro,<sup>157</sup> a través de la interacción mediada por un equipo de cómputo, por ejemplo: se puede confiar en que el otro se encuentra limitado por las mismas condiciones y disposiciones tecnológicas, físicas y morales

---

<sup>155</sup> La incertidumbre del estigmatizado surge no solo porque ignora en qué categoría será ubicado, sino que también, si la ubicación lo favorece, porque sabe que en su fuero interno los demás pueden definirlo en función de su estigma. (Goffman, 2010).

<sup>156</sup> La complejidad es “un número de posibilidades que se hacen accesibles a través de la formación del sistema” (Luhmann, 2005: 10), en este caso, del dispositivo.

<sup>157</sup> “Dice Luhmann: “Si confío en el hecho de que otros están actuando o no lo están haciendo en armonía conmigo, puedo conseguir mis propios intereses más racionalmente” (Luhmann, 2005: 40).

que acaecen en la situación de interacción en el ciberespacio.<sup>158</sup> Para Luhmann, “la confianza en el sistema no es sólo aplicable a los sistemas sociales, sino también a otras personas como sistemas personales” (Luhmann, 2005, p. 37). Una tercera dimensión de confianza, es la que se origina por la fiabilidad del grupo de expertos, ideologías y discursos de quienes crearon dicha tecnología, en ésta al igual que las otras dimensiones, la confianza puede ser de forma inconsciente. Además, al tener cierto conocimiento del sistema en red, en cualquiera de las tres dimensiones se crea la posibilidad de tomar una decisión que puede ser racional.

La primer dimensión se enraíza en el conocimiento de cómo operan los elementos materiales como: el Smartphone, Iphone, Ipad, laptop, la computadora, su software, etc, el conocimiento técnico respecto a estos dispositivos realmente no tiene que ser mucho o completo, basta con saber que uno se puede desconectar de la charla (chat) o de cualquier interacción en el ciberespacio, desenchufando la computadora de la corriente eléctrica o de Internet o apagando el dispositivo, basta con conocer que se puede borrar parte de la información del perfil (o bloquear al otro) de usuario para no dejar huella, en caso de que algún evento bochornoso, ofensivo o peligroso ocurra para quienes interactúan a través de Internet.

Es cuestionable y paradójica la sensación de “seguridad” que emana de las interacciones a través de las TICS, Luhmann al respecto del riesgo,<sup>159</sup> dice que este no desaparece, y que ni se crean las certezas de la evasión o erradicación de éste. El riesgo a diferencia del peligro, supone atribuir a una decisión a la existencia del riesgo, mientras que el segundo es un daño provocado externamente el cual no podemos controlar. Internet permite la consideración e información respecto de los riesgos en las interacciones sexuales *online*, y al mismo tiempo, genera más riesgos a través del conocimiento y del engrosamiento de la complejidad de la red cibersexual, puesto que cada vez hay mucha más información, muchos nuevos gadgets de comunicación electrónica, pero también existe mucho más robos de identidad, se ha incrementado también el ciber-espionaje y esto es del conocimiento de los usuarios de la red.

---

<sup>158</sup> Es importante que “los participantes deban conocer la situación exacta y que deban saber que el otro también la conoce” (Luhmann, 2005: 73), para poder interactuar a través del dispositivo cibersexual.

<sup>159</sup> “Existe una relación inversa entre racionalidad y riesgo, entre más consciencia se tiene del riesgo, más información y más complejos son los cálculos respecto al futuro y mayor es la incertidumbre, existe por lo tanto un mayor riesgo” (Acevedo & Vargas, 2000: 150).



Yo creo que es una desventaja, como es una red social, todo está expuesto, toda tu vida está expuesta, entonces, yo creo que hay un mínimo margen de confidencialidad. En las aplicaciones tu pones casi todo, tu descripción total de cómo eres, y aah, te decía que era el problema, hay gente que puede entrar y verte y sin ningún problema puede checar lo que tu estas poniendo, y es muy difícil poner candados en las aplicaciones, a lo mejor en las fotos sí, pero en tus datos no, y el único candado que digamos o filtro es que bloques personas, a lo mejor encuentro a la persona en esa aplicación, o alguien que yo conozco y no quiero que sepa de mi o no quiero que sepa que yo ando en ese tipo de redes y ya. (Mauricio, 2015).

### **3.13 Libertad de expresión y práctica cibersexual**

Internet se originó a partir de un conjunto de valores y requerimientos tecnológicos que exigían tanto autonomía como potenciación comunicativa, Internet arrastra desde su desarrollo parte de una cultura, emanada de los campus universitarios de los años setenta (Castells, 2012), que comenzaba a querer deslindarse de las grandes instituciones que ordenaban todo tipo de actividad. También se venían gestando un cambio de valores en la mentalidad de los movimientos sociales de esa época, y los valores que predominaban en esos entonces, en los jóvenes quienes contribuyeron en el desarrollo de la Internet, fueron los de individuación, libertad y autonomía, en parte debido a ello se potencializó un tipo de comunicación horizontal de masas, puesto que la jerarquía arquitectónica de las TICS no privilegia el mando administrativo único, que antes era característica de la televisión y la radio.

Internet es un medio de comunicación que ha descentralizado sus soportes y bases operativas y de la misma forma ha descentralizado el poder administrativo de la emisión y recepción de información.

Esta transición de los medios tradicionales a los medios sociales digitales dejó entrever un cambio en el perfil de las audiencias: los consumidores y receptores pasivos se tornaron más activos y demandantes de interacciones y conversaciones entre ellos, las compañías y marcas. Las grandes transformaciones mediáticas se dieron en las esferas de los contenidos, los formatos, la distribución pero particularmente en las gratificaciones y beneficios que ahora reciben. Los usuarios exigieron a los medios, mayor conversación, anotación, personalización, articulación de comunidad; pero sobre todo ser territorio de auto exposición y autoexpresión. (Flores, 2010: 189).

Respecto a esto, Castells (2012) argumenta que quienes desarrollaron y crearon Internet, eran no solo científicos sino además académicos, y que lo que tenían en mente al desarrollar Internet, era la idea de compartir información libremente, sin intromisión gubernamental,

religiosa, o de los medios de comunicación de masas como la televisión, y esto es lo que en parte también apoya la idea de muchos usuarios consciente o inconscientemente de que Internet es un medio de comunicación donde se encuentra la salvaguarda de la libertad<sup>160</sup> de expresión en nuestros días, Internet es el lugar donde aún no existen las fuerzas coercitivas suficientes que les prohíban manifestar su “orgullo gay” *online*.<sup>161</sup>

Al haber poco margen de censura y mayor confidencialidad, yo creo que si puedes poner lo que tú quieras, o sea puedes expresar tus ideas o expresar que quieres buscar determinadas cosas o sea sin problema alguno, (¿libre dices?) Si, para negociarla, para conocer a muchas gente que te ayuda y que después puedes ya conocer en persona, y también porque hay personas que si les satisface tener cibersexo y también porque es una práctica segura ¿no?, a lo mejor no involucro enfermedades, no involucro sentimientos y para esas personas es más sencillo así. (Mauricio, 2016).

Las TICS distribuyen el poder administrativo de la producción discursiva sobre la sexualidad en los distintos actores grupales o individualmente que la utilizan, el solo hecho de poder hacer explícito un punto de vista que simpatice con la diversidad sexual con el conocimiento de que no se puede ser dañado físicamente (al momento), incrementa la confianza y la seguridad que los individuos DS tienen de las TICS.

El dispositivo cibersexual resalta el riesgo, disminuye la incertidumbre y se generan prácticas sexuales más discretas y directas que son negociadas racionalmente, es decir, que “en lo que concierne a la confianza personal los fundamentos de la confianza en una sociedad se ajustan de acuerdo con la perspectiva y condiciones para la presentación de uno y los problemas tácitos y peligros implicados en ella.” (Luhmann, 2005: 68).

A partir del conocimiento respecto del otro, y respecto de las capacidades y los límites tecnológicos de las TICS, se puede innovar y transformar no solo en el tipo de gadget, sino también la lógica interactiva entre el usuario-artefacto-usuario, y más generalmente entre persona y persona a conveniencia. Continuamente el dispositivo cibersexual se complejiza cuando salen

---

<sup>160</sup> “libre porque te puedes expresar y decir lo que tú quieres [...] en lo virtual, aunque yo considero que tal vez es un poco más cobarde, porque si tú le quieres decir algo a una persona que te cae mal, o sea le escribes y bye, ¿la persona que te puede hacer? te escribe, te bloquea y ya ¿no?, pero díselo en lo real y te puede hasta romper la madre no jajaja (ríe).” (Violeta, 2015).

<sup>161</sup> Sin embargo no es posible aún en muchos lugares expresar libremente las preferencias sexuales de los individuos DS, ej. en Rusia, China, Corea del Norte, y entre otros países de medio oriente, puesto que a pesar de la existencia de Internet, existen mecanismos que permiten localizar de forma rápida tales expresiones y pueden ser inhibidas remotamente.

al mercado nuevos softwares, gadgets y nuevas formas de ocultar la información, nuevas leyes que reglamentan algunos usos de la Internet, nuevas formas de interactuar, y a partir de ello surgen también muchas más incertidumbres, nuevos temores al respecto de su uso y también nuevas relaciones interpersonales. “La transformación del entorno de las comunicaciones afecta directamente a la forma en que se construye el significado y, por tanto a la producción de las relaciones de poder” (Castells, 2012: 24). Se tiene ahora a disposición una cantidad variada y diversa de formas en las que se pueden resolver los problemas a través de decisiones informadas y estratégicas sobre el entorno.

### **3.14 ¿Disminución del discurso negativo de las prácticas homoeróticas a partir del uso de las TICS?**

Algunos teóricos como Ulrich Beck (2009), Anthony Giddens (2008) y Zygmunt Bauman (2007) han comentado que en la época que nos está correspondiendo vivir, se puede percibir el resquebrajamiento de los Estados Nación y el debilitamiento de los lazos familiares así como también de algunas creencias religiosas. Estamos entrando a un mundo globalizado donde los antiguos ordenes políticos, culturales, sociales, económicos, tecnológicos y añadido sexuales, no compatibilizan en su totalidad con el surgimiento a la par del dispositivo cibersexual que ha permitido construir un “nuevo” orden sexual reflexivo, y que en apariencia todavía es “democrático,” donde todos tienen voz y voto, donde cualquier usuario o individuo DS puede hacer notar su opinión, expresare y practicar su cibersexualidad a través del desarrollo discursivo de su identidad DS, bajo las lógicas y disposiciones socio-técnicas a través de las TICS.

Como se ha observado, la tecnología no es ya una aplicación del conocimiento seguro con escasos riesgos, y además, son las personas quienes están mejor adaptadas al futuro tecnológico más que las instituciones y sus representantes, debido a que es en la iniciativa privada, en el garaje o en el departamento de los inventores, donde han surgido algunas de las nuevas tecnologías de comunicación virtual que han permitido transformar las interacciones sexuales (y no en los laboratorios gubernamentales ni religiosos). Por si mismas las TICS no resuelven el problema de la estigmatización de la identidad DS, sino que ha sido como he tratado de señalar, el dispositivo cibersexual quien vincula y contrapone los antiguos y nuevos discursos sobre las

verdades del sexo, incluyendo a los actores que antes eran excluidos de la administración de la máquina productora de verdades sexuales. Estos actores, son ahora quienes ponen en función sus estrategias socio-técnicas y sexuales para evadir y confrontar a sus agresores, los usuarios DS comienzan a vincularse con los mecanismos (de adquisición y conocimiento del otro y de las TICS), procesos y artefactos tecnológicos, para hacer valer sus puntos de vista, y realizar sus prácticas y expresiones sexuales.

Los individuos DS al decir “no,” o “soy orgullosamente gay,” “no somos una enfermedad” en sus muros de perfil o en otros sitios, muestran cuál es su postura sobre lo que es, cómo, cuando, dónde y con quien pueden realizar sus prácticas sexuales. Al ampliar las capacidades de acción y expresión sexual mediadas por el uso de las TICS, se está logrando generar cierta tolerancia hacia las identidades sexuales que son discriminadas, y se ha abierto un camino por el cual los individuos DS pueden manifestar sus practicas homoeróticas de forma pública, lo que antes era impensable.

El estigma mediado por las TICS ha permitido la vinculación discreta, oculta y segura entre quienes son portadores de estos atributos discriminatorios, esto mismo aunque los segmenta de los otros y reproduce su estigma en la red, al mismo tiempo también genera colectividades organizadas cargadas de euforia que promueven la expresión LGBTTTIQ. Las prácticas sexuales *online* de los individuos DS siguen representando una amenaza para los representantes religiosos, gubernamentales y en general para quienes no se encuentran de acuerdo con la existencia del homoerótismo, no obstante, la red cibersexual es ya un canal mediante el cual se realizan y potencializan las practicas DS, aún en contra de los grandes administradores de la sexualidad que han prevalecido hasta nuestros días. La credibilidad discursiva de la ciencia, del Estado y de la religión cristiana ha sido socavada y ahora se tiene que prestar atención y negociar con lo que los usuarios comunes tienen que decir y expresar sobre su sexualidad.

Se suele tener una mirada apocalíptica respecto las interacciones sexuales mediadas por las TICS a través del dispositivo cibersexual, se tiene miedo de humanizar a la tecnología, de que

los robots<sup>162</sup> o la pornografía sustituyan emocionalmente a los individuos en las relaciones afectivas. La ciencia ficción cada vez es menos ficción y se acerca más a lo real, se cree que existe una deshumanización de los individuos, una disminución de la sociabilización interpersonal, se cuestiona la falsificación de las identidades y el control de nuestra información personal, sin embargo no se puede decir a ciencia cierta, aún con la tendencia que potencializa la relaciones sexuales y afectivas, qué es lo que ocurrirá.

Frente a estas percepciones (algunas míticas), podemos decir que lo que estamos presenciando es el surgimiento de un nuevo orden sexual que no es únicamente producto del desarrollo tecnocientífico *per se* de los gadgets de comunicación electrónica, sino que también ha sido causado por la desconfianza y el resquebrajamiento de los discursos políticos, religiosos, sociales y culturales estructurales que han administrado históricamente la sexualidad. De cara a ello, también se puede argumentar que las redes sociales virtuales vinculan a quienes antes realizaban sus prácticas sexuales en la clandestinidad, ahora ellos se han dado cuenta que son muchos más y que tienen poder de convocatoria, por lo que Internet, más que individualizar, integra y permite el soporte grupal o comunitario, sin embargo, aunque sea en el recuerdo o en el deseo, se sigue valorando mucho más la práctica sexual *offline* que la *online*.

Por otro lado, hay quienes tienen altas expectativas (el sector salud y algunos psicólogos y sexólogos) y auguran que el cibersexo vendrá a traer una nueva forma preventiva y segura para practicar y aprender los límites de la sexualidad individual, ya que no es posible el contagio, permite aprender a ligar, a decir no, a evadir situaciones potenciales de riesgo y conocer al otro sin estigmas intermediarios. El sexo por internet da un respiro y genera la oportunidad a los individuos DS de pertenecer y seguir interactuando sexualmente con personas que viven en condiciones discriminatorias similares.

Algunos gobiernos han transformado algunos de sus discursos (en tanto prácticas) en torno a las expresiones homoeróticas mediadas por las TICS, a través de sus secretarías e instituciones de salud, donde se ha observado y comenzado a trabajar en proyectos virtuales

---

<sup>162</sup> “La tentación del artificio es un encanto de muerte, sin porvenir, puesto que no es inherente al cuerpo y busca justamente fuera de la condición humana una perfección que el cuerpo cambia por el encanto del deseo, y que no puede evitar la prueba de lo real y el encuentro de la otredad del rostro” (Le Breton, 2007: 219).

*online*, que promueven la práctica sexual (y cibersexual) de forma segura, a través del uso de aplicaciones que educan y muestran, por ejemplo, los lugares en los que se puede adquirir condones y acceder a servicios de salud gratuitos. Tanto médicos, psicólogos, sociólogos, tecnólogos, ingenieros en sistemas computacionales, individuos DS, y otros, comienzan a construir redes de expresión y aprendizaje de prácticas sexuales seguras, un ejemplo: lo ha puesto el departamento de salud de Nueva York que lanzó en 2011<sup>163</sup> una aplicación para teléfonos móvil, que a través del *GPS* la aplicación muestra los lugares más cercanos donde se distribuyen condones gratuitamente, aunque esta implementación ha sido tomada por algunos grupos familiares como una medida que promueve la práctica sexual entre los jóvenes, el sector salud de esa entidad ha manifestado que lejos de ello, lo que se está realizando es promover la práctica sexual segura.

La comunicación en el ciberespacio permite traducir los distintos discursos sobre la sexualidad a través de mediaciones lógicas distintas, los procesos lingüísticos de creación e intercambio de significados y significantes constituyen una nueva realidad que se sustenta en sus soportes materiales tanto artefactuales, como las TICS, o humanos como sus usuarios. Los mensajes almacenados, re-enviados, posteados, y demás son también el soporte de esta nueva realidad cibersexual.

El dispositivo cibersexual está dotado de instrumentalidad: útil para que los individuos DS puedan desdoblarse sus múltiples estrategias que evaden la discriminación y la represión de sus expresiones sexuales, de la misma forma otros sectores pueden vincularse con este sector para mapear y llegar a los grupos y sectores que realizan prácticas sexuales de riesgo, y para ofrecerles servicios de salud médicos y psicológicos. La iglesia por ejemplo, a través de su portal oficial<sup>164</sup> sigue manteniendo un discurso escueto, pero consistente, que sigue considerando a la homosexualidad, ya no como enfermedad, pero sí como una preferencia que no concuerda con las ciencias naturales que algunos grupos y ministros de la Iglesia Católica estudian, sin embargo,

---

<sup>163</sup> Véase en: <http://mexico.cnn.com/salud/2011/02/15/el-gobierno-de-ny-lanza-una-aplicacion-que-ayuda-a-buscar-condones-gratis>: consultado el 30/12/15.

<sup>164</sup> Portal de la Santa Sede Véase en: <http://w2.vatican.va/content/vatican/es.html>: consultado el: 01/02/16.

mencionan estar en constante discusión respecto a estos temas,<sup>165</sup> aunque no permiten el dialogo a través de su página web, a estos discursos habrá que interrogarlos en dos niveles: a su productividad táctica, es decir, ¿Qué efectos recíprocos de poder y saber aseguran? y a su integración estratégica, a ¿Cual coyuntura y cual relación de fuerzas vuelven necesaria su implementación? (Foucault, 2011(a)).

Uno publica algo, alguna noticia o algo y ya de eso se va haciendo el grupo como homogéneo en cuanto a pensar de lo que está publicado, entonces [...] por ejemplo, lo de la iglesia, que ahora que la suprema corte acepto lo de Campeche, lo de las adopciones en sociedad de convivencia, pues ponen que según la iglesia dijo que no, que todo es obra de satán, entonces, pues todo el grupo lee la noticia, y si no estábamos informados pues ya estamos informados, a aparte, ya tenemos un consenso en cuanto a la manera de pensar de eso, “que no tienen nada que ver satán, según”, y así, todos estos argumentos los damos para pues, para que no traten de convencer a la población de otra cosa. (Diana, 2015).

Internet para las comunidades y grupos virtuales DS va más allá de la instrumentalidad, pues crea las condiciones para una forma de práctica compartida que permite un movimiento sin líderes, sobrevivir, deliberar, coordinar y expandirse. Protege a los movimientos y expresiones políticas, sociales y sexuales de la represión, no solo en los espacios virtuales, sino también en sus espacios físicos liberados, soportando la continuidad de la comunicación entre la gente que confronta a las grandes ordenes sexuales previas, y con la sociedad en general, en la larga marcha por el cambio social que se necesita para superar la dominación institucionalizada de la sexualidad. Previo a concluir considero relevante añadir dos últimos comentarios, proporcionados por los informantes a los que entrevisté, que reflejan parte de lo que he ido argumentado en este trabajo.

Por supuesto que ha servido mucho, y que ha dado un giro a la experiencia de la sexualidad, o sea, ha cambiado la forma de expresarte sexualmente, pero también creo [...], que esto está asociado a que la sexualidad ha cambiado. En mi época de joven era muy común que tú te masturbaras con una revista pornográfica, sacada quien sabe de dónde, o sea, esas prácticas sexuales ya cambiaron, creo que las redes sociales han modificado las pautas del comportamiento sexual no únicamente DS, sí, porque creo que es una de las más usuarias y visibles, pero también, se ha ido acompañando de un ejercicio diferente de la sexualidad, digo, antes si no te casabas no podías tener un acceso a una vía sexual, digo, te podría ahora parecer algo muy primitivo pero antes así

---

<sup>165</sup> Véase en: [http://www.vatican.va/roman\\_curia/congregations/cfaith/documents/rc\\_con\\_cfaith\\_doc\\_19861001\\_homosexual-persons\\_en.html](http://www.vatican.va/roman_curia/congregations/cfaith/documents/rc_con_cfaith_doc_19861001_homosexual-persons_en.html): consultado el 01/02/16.

era. Entonces, creo que las prácticas sexuales han cambiado y están asociadas en mucho a la aparición de tecnologías nuevas como esta, yo inmediatamente si me pusiera a pensar en mi adolescencia y pensar en decirle a un chico que se desnude y eso, era impensable, entonces creo que ahora esa posibilidad está cambiando las formas de expresión sexual.<sup>166</sup>(Alberto, 2015).

Bueno, casi esto es una retrospectiva, de vaya!, de todo lo que he vivido, desde que no tenía la tecnología para poder conectarme y conocer a la gente, hasta hoy en día que soy una persona más libre, consiente de su sexualidad, y vaya!, te hace reflexionar de como la tecnología puede ayudar o empeorar la situación, en este caso, creo que en mi tuvo una mejora, si, hasta cierto punto sí, porque me dio más seguridad, conocí a esta persona, me mantiene informada, y pude ver un cambio, mi cambio que he tenido a través de los años de ser una niña insegura con mucho miedo a su familia, a la mujer que hoy soy, que bien o mal pues ya soy alguien que se puede sustentar sola y que tiene esa seguridad. Y por todo por lo que tuve que pasar me hace reflexionar en las nuevas generaciones de chicas, que a lo mejor están pasando por lo mismo que yo pasé, y ahora puedo a través de Internet a lo mejor brindarles ayuda, porque yo me sentía tan confundida de chica realmente, y pocas chicas uhm! se acercaban a mí a platicar, y agradezco a quienes por Internet me tendieron la mano y me dieron ciertas explicaciones y me decían que era normal, porque yo me sentía un bicho raro, aah!, la mayor parte de las chicas solo querían sexo, entonces tu pasas por eso y dices, “me gustaría,” o sea, en ese momento decías, “me gustaría que alguien me asesorara,” no había información, había más miedo y ahora que lo vuelvo a comentar y analizo, pues muchas chicas están en mi situación, entonces a lo mejor ahora puedo brindarles ese tipo de apoyo, si te preguntan, pues ahora puedes contestarles lo que tu viviste y darles a entender de que no están solas y que conociendo a más chicas te das cuenta que todos pasamos por lo mismo. (Alondra, 2015).

## Conclusiones

A través de esta investigación se puede demostrar que Internet ha permitido establecer la base material de un dispositivo heterogéneo de sexualidad virtual que ofrece a individuos DS, grupos y comunidades alternativas desplegar sus intereses, gestionar y administrar su sexualidad, de esta forma, se ha logrado eludir parcialmente algunas pautas represivas y discriminatorias como el estigma, producto de discursos (en tanto prácticas y discursos) sustentados en la antigua máquina

---

<sup>166</sup> “A veces el propio estigma de pertenecer a esta comunidad puede hacer que no vivas tu sexualidad de manera amplia y libre como pudiera hacerlo alguien que no pertenece a esa comunidad, por todo lo que es el estigma y los patrones heteronormativos. Y me parece que esta vía de expresión de la sexualidad, sí tuvo éxito, fue porque te posibilitó en las redes, de manera entre comillas, expresar la sexualidad de manera anónima, o sea, sirvió de mucho porque, si tú estabas en el closet o más bien, podías estar en el closet y al mismo tiempo ejercer tu sexualidad en las redes virtuales, entonces, yo creo que Internet posibilitó y reforzó esta idea de, si bien la sociedad me reprime, me margina y me excluye porque pertenezco a la comunidad DS, aquí tengo una posibilidad de hacerlo, sin tener el peso de una sociedad heteronormativa vigilándome encima y creo que posibilitó todo eso.” (Alberto, 2015).



sexual productora de verdades sobre la sexualidad. Como tal, no existe actualmente una erradicación de la estigmatización de la identidad, prácticas y expresiones sexuales DS a través de la mediación de las TICS, lo que sí ha acontecido es la protección de la identidad y de algunas de las prácticas homoeróticas a través del dispositivo virtual *online*, mismo que ha logrado visibilizar sus expresiones y permite a los individuos DS, congregarse con otros que comparten sus mismas preferencias sexuales, lejos de quienes aún continúan con el deseo de erradicar o afectar a estos grupos y comunidades. De esta forma cuando el usuario DS logra observar que no peligra su integridad al expresarse sexualmente a través de las TICS, comienza a apropiarse y a confiar en el dispositivo cibersexual.

¿En qué momento emergió y comenzó a practicarse masivamente la cibersexualidad? en las situaciones históricas en las que ya no era (o es) sostenible en ningún lado la práctica sexual DS *offline*: cuando la policía a través de las razzias apresaban a las personas homosexuales, lesbianas, bisexuales, travestis, transgénero, transexuales, intersexuales y demás, cuando la pandemia del SIDA insertó el miedo a establecer prácticas sexuales homoeróticas, cuando emergió la idea de visibilizar la identidad DS en todos los ámbitos posibles para liberarse de su estigmatización y disminuir la homofobia, cuando las cámaras se volvieron económicamente adquisitivas y de fácil uso para cualquier persona, cuando algunas Apps, como *Grindr* y *Brenda*, hicieron exclusivas sus redes sociales virtuales *online* para el contacto afectivo y sexual únicamente para los usuarios DS, y en general, cuando el sexo se hibridó con las TICS. Foucault menciona que para ir en contra del dispositivo previo de la sexualidad, el punto de apoyo o contrataque tiene que ser no el sexo-deseo, sino los cuerpos y los placeres y esto es algo de lo que ha ocurrido en la red cibersexual.

Existe ahora una apropiación tecnológica, social y científica de los procesos de producción discursiva respecto a la práctica sexual que es administrada ahora también por los usuarios DS, este dispositivo abre un canal directo entre los individuos DS y trabajadores del Estado (Diputados, Senadores, Gobernadores, Presidente y cualquier político o burócrata gubernamental), párrocos, sacerdotes, curas, médicos, psicólogos, científicos entre otros, obligando a los antiguos administradores del dispositivo sexual a tomar en cuenta las posturas y opiniones de los diversos grupos con preferencias sexuales diversas emergentes. El individuo

pasa de ser sujeto a actor que se reconstruye y se reconoce como ser sexual, y comienza a utilizar a la cibersexualidad como el laboratorio donde se cuestionan y despliegan estratégicamente los elementos y mecanismos que permiten producir verdades de lo que es considerado una “buena y saludable” práctica y expresión sexual.

La identidad y expresiones DS a través de la visibilización socio-técnica cibersexual, han permitido que otros individuos, heterosexuales y demás, comiencen a observar y a percibir a la expresividad homoerótica como algo cotidiano, debido a que los significados estigmatizadores que subyacen a la identidad DS han comenzado a reducirse a partir del uso frecuente de las TICS, para las prácticas y expresiones sexuales DS *online*. El discurso que ha estigmatizado a estos grupos y comunidades DS poco a poco ha ido perdiendo fuerza (más no ha desaparecido). La identidad LGBTTTIQ comienza a ser más tolerada y en algunos casos hasta apoyada por quienes incluso no forman parte de la comunidad DS. La ritualidad así como la cotidianeidad de las prácticas sexuales *online* por parte de esta comunidad hacen frente a las antiguas normas que sujetaban al cuerpo en la práctica sexual, en síntesis, el estigma no se elimina, pero si comienzan a reducirse sus sustentos teóricos, religiosos, científicos y Estatales.

También se ha observado que la posibilidad de conexión en los espacios *online* entre personas que viven y se encuentran en condiciones similares, logra mitigar y moderar significativamente la relación entre el estigma declarado y la angustia social y psicológica de ser su portador, puesto que se hace frente a la angustia de la soledad y la inhibición de sus prácticas distintivas de su identidad sexual. Los individuos se han dado cuenta de que no se encuentran solos, y aunque nunca lo estuvieron, ahora tienen la posibilidad de contactar con sus pares a través de sus *Smartphones*, de la red técnica y social establecida entre lo corpóreo, lo social, lo afectivo, lo sexual y lo artefactual tecnológico, logrando establecer mecanismos y redes de apoyo para promover su identidad y buscar la reivindicación de sus derechos, y de la misma forma, ocultar o discrecionar sus prácticas sexuales.

Internet ha surgido como una nueva oportunidad de superar la soledad y satisfacer al fin algunos de los deseos afectivos, eróticos y sexuales de quienes han sido reprimidos (inclusive también de personas heterosexuales) por el dispositivo sexual previo. El estigma, que era el

intermediario en las interacciones sexuales y las relaciones afectivas políticas y sociales de los individuos DS, ha sido sustituido por la máquina cibersexual, y además, ha complementado parte del dispositivo sexual religioso y científico (puesto que éstos no han desaparecido).

Los mecanismos administrativos del dispositivo previo de la sexualidad habían tomado a su cargo la vida de los hombres, a los hombres como cuerpos vivientes, aislados de toda prótesis tecnológica para la expresión sexual, ahora el sexo ha sido apresado mediante el lenguaje digital *online* que ha hibridado a los componentes corporales, informáticos, sociales, individuales y sexuales en una misma red, soportada tanto por instituciones, leyes, gadgets de comunicación virtual, tecnicidades corporales y sustentos emocionales que han emergido de la práctica cibersexual.

He hecho énfasis en que la práctica sexual siempre se ha gestado a través de componentes tecnológicos que virtualizan y definen la interacción entre los cuerpos, de forma tal que, la construcción de la identidad a través de la mediación cibersexual viene a complementar la figura existente del ciborg, híbrido entre humano y máquina, ambos como elementos protésicos, y la idea de que la co-presencia corporal *in situ* es necesaria para la práctica sexual ha quedado desdeñada, a partir de la mediación del dispositivo virtual *online*, así mismo, con lo que se ha analizado, se podría redefinir parte de la concepción que tenemos sobre el carácter físico presencial de las prácticas corporales, eróticas y afectivas entre los individuos, cabe entonces preguntar, ¿Qué tanto la presencia o co-presencia física es virtual?, a ello se puede contestar que, como tal la práctica sexual siempre ha estado mediada virtualmente por artefactos tecnológicos y humanos, cargados de símbolos y significados que han constreñido la actividad sexual, entonces, se puede ahora argumentar, que lo que ha cambiado en la práctica sexual a través de las TICS (con la llegada de la cibersexualidad) es la materialidad a partir de la cual se realiza, y está es la que ha modificado tanto las relaciones humanas, culturales, sociales, políticas y tecnológicas, mismas que han producido nuevas formas discursivas (en tanto prácticas y expresiones) sobre el sexo como práctica y expresión indentitaria.

La tecnicidad como mediación de la práctica sexual *online*, ha servido para reinterpretar y generar nuevos discursos sobre la práctica sexual de los individuos DS. La cibersexualidad en

lugares donde la represión sexual de los individuos DS es muy fuerte, permite representar la liberación clandestina de los deseos y las fantasías sexuales, mientras que en lugares donde la práctica sexual DS es más permisiva, el cibersexo y sus múltiples expresiones se suman a la oferta ya existente para realizar intercambios sexuales con los otros.

La sexualidad es un proyecto discursivo y este comienza a caer cada vez más en el individuo gracias a la mediación material del dispositivo cibersexual, se podría también argumentar ahora que no existe una separación de la naturaleza corporal, la cultura y sociabilidad personal, la tecnología y la sexualidad. Internet es cada vez más un recurso y una prótesis socio-técnica del individuo y viceversa, los componentes humanos y sociales se vuelven prótesis de la innovación, desarrollo y funcionamiento de Internet (del componente virtual *online*) y sus infraestructura arquitectónica que lo soporta, cada vez más, estas tecnologías que se desarrollan en estos campos serán ampliamente adaptadas y creadas para ser relacionadas directamente con la práctica y expresión sexual, a la que los individuos también tendrán que emularse. Si queremos seguir a Foucault, podríamos decir que estamos en presencia de la emergencia histórica de la sexta etapa del dispositivo sexual (la etapa y dispositivo cibersexual).

Es relevante señalar, que abordar en su totalidad a la cibersexualidad como dispositivo es una labor sumamente ambiciosa y que solo algunos pocos han comenzado a abordar y a definir, puesto que en un ambiente tecnológico en constante cambio, se complejiza el trazo y la vinculación entre todos los elementos heterogéneos emergentes que lo componen, y es también, además, una tarea compleja y titánica revisar todas o gran parte de las lógicas técnicas de uso sobre algunos gadgets y aplicaciones que modifican por completo la conducta sexual de sus usuarios.

Finalmente es importante situar que la práctica sexual de los individuos DS a través del dispositivo cibersexual debe ser entendida como un ejemplo de las diversas y múltiples comunidades, grupos e individuos que realizan su prácticas sexuales mediadas por las TICS, es decir que, las dimensiones analíticas esbozadas en este trabajo pueden ser útilmente aplicadas no únicamente a estos grupos o comunidades DS y sus integrantes, sino también a otros grupos que son discriminados por cuestiones de raza, genero, estatus económico, salud y etnia, quienes

también han presenciado en el dispositivo cibersexual una especie de umbral de salvación para satisfacer, cumplir sus fantasías y explorar al fin su identidad sexual. De la misma forma, es necesario hacer énfasis en la importancia que tiene un trabajo de este tipo para analizar y explorar los riesgos, los peligros, las condiciones, los elementos, los actores y las posibilidades educativas y de promoción de salud sexual para aquellos usuarios (en general) quienes apenas comienzan a experimentar con los límites de su sexualidad y lo realizan inicialmente a través de la mediación de las TICS.

## Bibliografía

- Acevedo, A. & Vargas, F., 2000. reseña de "Sociología del riesgo" de Niklas Luhmann: Estudios sobre las culturas contemporáneas.. *redalyc*, pp. 149-157.
- Agamben, G., 2011. ¿Qué es un dispositivo?. *Sociológica.*, pp. 249-265.
- Anónimo, 2014. Facebook Messenger registra todos tus movimientos. *El Universal*, 18 Septiembre.
- Arellano Hernández, A., 2007. Capacidades epistemológicas foucaultianas: la posibilidad de los dispositivos tecnocientíficos. *SciELO*, pp. 1-17.
- Arellano Hernandez, A., 2007. Explorando LaNeta: el dispositivo comunidades civiles mediadas computacionalmente. En: *Ciberpólis: redes no governo da cidade*. Rio de Janeiro: Viveiros de Castro Editora Ltda.
- Arellano Hernández, A. & Espinosa Moreno, E. G., 2010. Hacia una epistemología de la comunicología: la teoría de la comunicación en Serres y en Martín-Barbero. *Convergencia*, Issue 52, pp. 289-318.
- Arellano, A., 1999. *Proyecto: Constitución de comunidades académicas mediadas informáticamente: El caso de la virtualización de la facultad de planeación urbana y regional de la UAEM*, s.l.: s.n.
- Ariés, P. & Béjin, A., 2010. *Sexualidades occidentales*. Buenos Aires: Ediciones nueva visión Buenos Aires.
- Ariesti, L., 2012. Pornografía: espejo siniestro del patriarcado. *El cotidiano*, Issue 174, pp. 59-67.
- Balerini Casal, E., 2015. México, el segundo país más homofóbico del mundo. *Etcétera*, Issue 178, pp. 17-21.
- Bauman, Z., 2007. *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos.* México: FCE.
- Beck, U. & B.-G. E., 2001. *El normal caos del amor. Las nuevas formas de la relación amorosa.* Barcelona: Paidós.
- Beck, U., 2009. *La sociedad del riesgo global*. Madrid: Siglo XXI.
- Bernard, L., 2004. Prácticas ordinarias de la escritura como acción. En: *El hombre plural*. Barcelona: Bellaterra.

- Bertaux, D., 2005. *Los relatos de vida: Perspectiva etnosociológica*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.
- Bruun, H. & Hukkinen, J., 2008. Cruzando fronteras: un diálogo entre tres formas de comprender el cambio tecnológico. En: *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*. s.l.:s.n.
- Buch, T., 1999. *Sistemas tecnológicos: contribuciones a una Teoría General de la artificialidad*. s.l.:AIQUE.
- Callon, M., 1998. El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta del análisis sociológico. En: *Sociología simétrica. ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Quilmes: gedisa.
- Caltells, M., 2011. *La era de la información: Economía sociedad y cultura: El poder de la identidad Vol. 2*. México: Siglo XXI.
- Caro, A. & Octavio, I., 2008. *Ciudadano de Internet: Second Life, invéntese una vida digital y conviva con ella*. Mexico: Alfaomega.
- Carrasco Araizaga, J. & Tourliere, M., 2015. Quiénes y cómo espían en México. *Proceso*, Issue 2019, pp. 6-16.
- Castells, M., 2003. Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica. *Redalyc*.
- Castells, M., 2011. *La era de la información: economía sociedad y cultura: La sociedad red Vol.1*. México: Siglo XXI.
- Castells, M., 2012. *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza editorial.
- Castro, E., 2004. *El vocabulario de Michel Foucault. Un recorrido alfabético por sus temas, conceptos y autores..* s.l.:Universidad Nacional de Quilmes.
- Collingnon Goribar, M. M., 2011. *La vida amorosa, sexual y familiar en México: herencias discursos y prácticas*. s.l.:Universidad Iberoamericana.
- Collins, R., 2009. *Cadenas de rituales de interacción*. s.l.:Anthropos.
- Corsi, G. E. E. y. C. B., 1996. *Glosario sobre la teoría social de Niklas Luhmann*. México: UIA, Anthropos, ITESO.. México: UIA,Anthropos, ITESO.
- Davis, M. H. G. B. G. S. L. & E. J., 2006. "Sex and the Internet: Gay men, risk reduction and serostatus". *Culture, Health & Sexuality*, vol. 8, no. 2, , pp. 161-174.
- de Sousa Lacerda, J., 2013. Mediatization: la tecnicidad como mediación. *Chasqui*, pp. 76-81.

- Deleuze, G., 1990. ¿Qué es un dispositivo?. En: *Michel Foucault filósofo*. s.l.:Gedisa ed.
- Feinstein, B. D. J. & Y. A., 2012. Self-concept and self-stigma in lesbians and gay men. *Psychology & Sexuality*, vol. 3, no. 2, pp. 161-177.
- Flores Guevara, S., 2010. *La escritura del afecto: los vínculos entre los jóvenes en la cultura digital*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Foucault, M., 1988. El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de sociología*, 50(03), pp. 3-20.
- Foucault, M., 2011(a). *Historia de la sexualidad: 1. la voluntad de saber*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M., 2011(b). *Historia de la sexualidad: 2. el uso de los placeres*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M., 2013. *Historia de la sexualidad: 3. la inquietud de sí*. México df: Siglo XXI.
- Fraser, R., 1990. La formación de un entrevistador. *Historia, antropología y fuentes orales*, Issue 03, pp. 129-150.
- García Blanco, J. M., 2002. Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías digitales. *Papers: Revista de Sociología*, Issue 68, pp. 81-106.
- Giddens, A., 2008. *La transformación de la intimidad: sexualidad, amor y erotismo en las sociedades modernas*. Madrid: Cátedra.
- Goffman, E., 1979. *Los territorios del yo*. En E. Goffman, *Relaciones en publico, Microestudios del orden publico*. Madrid: Alianza.
- Goffman, E., 1991. *Los momentos y sus hombres*. s.l.:Paidós.
- Goffman, E., 2010. *Estigma, La identidad deteriorada*. Madrid: Amorrortu/editores.
- Gómez Cruz, E., 2003. *Cibersexo: ¿La última frontera del Eros? Un estudio etnográfico..* s.l.:Univerisidad de Colima, México.
- Grov, C. y otros, 2014. Gay and Bisexual Men's Use of the Internet: Research from the 1990s through 2013. *The Journal of Sex Research*, 51(4), pp. 390-409.
- Gubern, R., 2011. *EL eros electrónico*. México. D.F.: Taurus.
- Haraway, D., 1984. Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado.
- Hinde, R., 1976. Interacciones, relaciones y estructura social. *En Man (N.S.)*, pp. 1-17.



- HITZ, J., 2014. Removing Disfavored Faces from Facebook: The Freedom of Speech Implications of Banning Sex Offenders from Social Media. *Indiana Law Journal*, vol. 89, no. 3, pp. 1327-1363.
- Illiouz, E., 2006. *Intimidaciones congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Buenos Aires: Katz discusiones.
- Izquierdo Campos, A. I., 2013. *Tensiones, Distenciones y Estrategias Identitarias. El caso de los científicos de la ex-uni6n de rep6blicas socialistas sovi6ticas (URSS) inmigrantes en M6xico en los noventa..* M6xico D.F: Universidad Nacional Aut6noma de M6xico.
- J. Pinch, T. & E.Bijker, W., s.f. La construcci6n social de hechos y de artefactos: o acerca de c6mo la sociolog6a de la ciencia y la sociolog6a de la tecnolog6a pueden beneficiarse mutuamente. En: s.l.:s.n.
- Le Breton, D., 2007. *Adi6s al cuerpo. Una teoria en el extremo contemporaneo. M.* M6xico: La cifra.
- Ledezma, A. M., 2013. *Expresi6n y pr6ctica sexual en el ciberespacio*. Mexico: UAM-azc.
- Lehmiller, J. & I. M., 2014. Social Networking Smartphone Applications and Sexual Health Outcomes among Men Who Have Sex with Men.. *PLoS ONE*, vol. 9, no. 1, pp. 1-6.
- Levy, S., 2002. *Cripto: c6mo los informaticos libertarios vencieron al gobierno y salvaron la intimidad en la era digital*. Madrid: Alianza editorial.
- Luhmann, N., 2005. *Confianza..* s.l.:Antrhopos.
- Maria Victoria, M., 2009. Identidades juveniles ,m6viles: la sociedad de la comunicaci6n personal. *Educaci6n, lenguaje y sociedad.*, VI(06).
- Mayer-schonberger, V. & Cukier, K., 2013. *Big Data. La revoluci6n de los datos masivos*. Madrid: Turner Noema.
- Mercado Mondrag6n, J., 2009. Intolerancia a la diversidad sexual y cr6menes por homofobia. Un an6lisis sociol6gico. *Sociol6gica*, Issue 69, pp. 123-156.
- Mercado Mondrag6n, J. & Ochoa Mu6noz, K., 2013. Recomendaciones para una agenda legislativa en relaci6n con la atenci6n a la comunidad l6sbica, gay, bisexual, transexual, travest6,transg6nero e intersexual (LGBTTTI) de la Ciudad de M6xico. En: *La ciudad de M6xico y los retos legislativos actuales. Tomo1.* M6xico.df: VI legislatura, Asamblea Legislativa del Distrito Federal.

- Metzner-Szigeth, A., 2009. Convergencia digital virtualidad real y desarrollo humano. *Ontology studies*, Issue 9, pp. 245-261.
- Mieli, M., 1979. *Elementos de critica homosexual*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Miskloci, R., 2015. dossier: digital paths: bodies, desires, visibilities: Discreet and out of the gay scene notes on contemporary sexual visibility. *Pagu 2015*, Issue 44.
- Miskolci, R., 2013. The Specter of aids and the Use of Digital Media in the. *Vibrant*, 10(01).
- Norton, P., 2006. *Introducción a la computación*. México: McGraw-Hill.
- Peña Sanchez, E. Y., 2012. La pornografía y la globalización del sexo. *El cotidiano*, Issue 174, pp. 47-57.
- Pinch, T., 2008. La tecnología como institución: viviendo en un mundo material. *Redes. Revista de estudios sociales de la ciencia*, pp. 77-96.
- Reich, W., 1985. *Sexualidad: ¿libertad o represión?*. México df: enlace grijalbo.
- Rodríguez Robles, R., 2009. *La vida On-line: sobre las modalidades de la interacción en los espacios virtuales*. México: Universidad Autonoma Metropolitana..
- Sabido Ramos, O., 2010. El <<orden de la interacción>> y el <<orden de las disposiciones>> Dos niveles analíticos para el abordaje del ámbito corpóreo-afectivo. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, Issue 03.
- Sabido Ramos, O., 2012. *El cuerpo como recurso de sentido en la construcción del extraño: una perspectiva sociológica*. México df: sequitur.
- Salanova, M., 2011. *Seguridad informática y cibersexo*, s.l.: Universidad Politécnica de Valencia.
- Sánchez Martinez, J. A., 2010. Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. *Scielo*, 23(62).
- Sánchez Olvera, A. R., 2009. Cuerpo y sexualidad, un derecho: avatares para su construcción en la diversidad sexual. *Sociológica*, Issue 69, pp. 101-122.
- Sanchez Zaldivar, S. & Iruarrizaga Diez, I., 2009. Nuevas dimensiones, nuevas adicciones. La adicción al sexo en Internet. *Redalyc.org*, 18(03), pp. 255-268.
- Sánchez-Chávez, N. R.-H. U. R.-H. D. Q.-H. A. R.-G. U. & C.-C. F., 2007. Entorno de la Consulta de Pornografía y su Repercusión en Relación a la Sexualidad en un Grupo de

Adolescentes Masculinos. *Boletín Clínico Hospital Infantil del Estado de Sonora*, vol. 24, no. 1, pp. 3-8.

Sanchez, J. A., 2010. La comunicación sin cuerpo. Identidad y virtualidad. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*.

Sibila, P., 2010. *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: cfe.

Sifuentes, G., 2015. Intrusos digitales.. *Muy interesante.*, Issue 8, pp. 46-57.

Siles Gonzáles, I., 2008. A la conquista del mundo en línea: internet como objeto de estudio (1990-2007). *Comunicación y Sociedad. Comunicación y sociedad*, pp. 55-79.

Soto Ramirez, J., 2006. Máquinas de follar 1: de la masturbación a las máquinas. *Memorias del primer encuentro virtual internacional de psicólogos navegantes*, Issue 3, pp. 89-91.

Soto Ramirez, J., 2006. Máquinas de follar II: De las máquinas sexuales a las mujeres digitales. *Memorias del primer encuentro virtual internacional de psicólogos navegantes*, Issue 3, pp. 92-96.

Tarrés, M. L., 2013. *Observar escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. México: Flacso México.

Thomas, H., 2012. Tecnologías para la inclusión social en América Latina: de las tecnologías apropiadas a los sistemas tecnológicos sociales. Problemas conceptuales y soluciones estratégicas. En: *Tecnología, Desarrollo y Democracia. Nuevos estudios sobre dinámicas socio-técnicas de exclusion/inclusión social*. s.l.:s.n.

Torres Falcón, M., 2009. Sexualidades minoritarias y derechos humanos. El caso de las sociedades de convivencia en el Distrito Federal. *Sociológica*, Issue 69, pp. 157-182.

Tortajada, I. A. N. & M. I., 2013. Advertising Stereotypes and Gender Representation in Social Networking Sites. *Comunicar*, vol. 21, no. 41, pp. 177-186.

Ullua, J. L., 2005. *Gaceta Universitaria*. [En línea]  
Available at: <http://www.gaceta.udg.mx/Hemeroteca/paginas/393/393-18-19.pdf>  
[Último acceso: 06 Noviembre 2015].

Weeks, J., 1998. *Sexualidad*. Paidós iberica ed. México: Paidós.

Young, S. D., Szekeres, G. & Coates, T., 2013. The relationship between online social networking and Sexual risk behaviors among men who have sex with man, (MSM). *Plos One*.

Young, S. H. I. J. D. R. E. W. D. & C. T., 2014. Project HOPE: Online Social Network Changes in an HIV Prevention Randomized Controlled Trial for African American and Latino Men Who Have Sex With Men. *American Journal of Public Health*, vol. 104, no. 9, , pp. 1707-1712.

Yurén, T., Navia, C. & Saenger, C., 2006. *Ethos y autoformación del docente. Analisis de dispositivos de formación de profesores*. Barcelona: Ediciones Pomares.

## **Anexo Metodológico.**

Elementos considerados para la realización de la entrevista y algunos hallazgos.

Internet como objeto de estudio: la pregunta inicial para abordar este proyecto fue “¿Cómo analizar a los individuos que interactúan en el ciberespacio a través de Internet y sus dispositivos electrónicos de acceso (1990-2013).” (Groves, 2014)? . Uno de los elementos que están presentes en la mayoría de los trabajos revisados es la cuestión de la dificultad metodológica para recabar información de usuarios de Internet. En todos los casos revisados, se realizaron cuestionarios a través de páginas virtuales, portales, foros y blogs, y se observó que este tipo de recolección de datos e información tuvo sus limitaciones importantes a considerar como: que en algunos casos se falseó las respuestas dadas en la red; en los casos donde se proporcionó un incentivo económico, los individuos crearon más de un perfil para contestar varios cuestionarios, con el fin de obtener más dinero; en todos los casos, no se logró medir las percepciones o respuestas corporales que provocan ciertas temáticas, lo que limita considerablemente la información que se recaba de esta forma.

Por ello, en este trabajo me di a la tarea de realizar una serie de entrevistas cualitativas<sup>167</sup> a profundidad<sup>168</sup> a 6 individuos que simpatizan y se identifican con las peticiones, preferencias, expresiones y prácticas de la comunidad DS. Algunas de las particularidades de los individuos que fueron seleccionados es que todos ellos radican actualmente en la zona metropolitana, algunos del Estado de México y otros en la Ciudad de México, todos ellos han tenido la oportunidad y cuentan con las capacidades y experiencias socio-técnicas en el manejo de equipos de cómputo y otros gadgets de comunicación electrónica móviles. La edad de 5 de los

---

<sup>167</sup>“La entrevista cualitativa proporciona una lectura de lo social a través de la reconstrucción del lenguaje, en el cual los entrevistados expresan los pensamientos, los deseos y el mismo inconsciente; es por tanto, una técnica invaluable para el conocimiento de los hechos sociales, para el análisis de los procesos de integración cultural y para el estudio de los sucesos presentes en la formación de Identidades” (Tarrés, 2013: 67). En este trabajo, el propósito fundamental del uso de un análisis cualitativo, fue motivado por la necesidad de realizar una construcción objetiva de algunos indicadores y la generalización de los resultados afectivos e íntimos de los individuos DS, las preguntas realizadas pusieron énfasis en sus conocimientos sobre su estigma, las capacidades tecnológicas y sociales que tienen de las TICS para evadir la represión y su discriminación, y los sentimientos y significados que emanaron de sus prácticas cibersexuales.

<sup>168</sup>Este tipo de entrevista involucro un mayor esfuerzo de inmersión, y debido a que el tema tratado es muy íntimo y delicado para algunos, el carácter holístico de esta entrevista apoyó a que se indagara en muchos de los temas en una sola sesión de manera formal.

entrevistados oscila entre 20 y 27 años, 5 de ellos se encuentran o terminaron ya algún posgrado y el otro se encuentra aún por terminar su carrera universitaria.

Todos los individuos a los que entrevisté fueron seleccionados a partir de pláticas cotidianas (de vida, durante años previos) que tuve con ellos, incluso antes de solicitarles participar en este proyecto como informantes. Cuando platicaba con ellos sobre mi propuesta y tema de investigación de inmediato salían a flote sus experiencias en los campos de la práctica sexual *online*, la selección no fue aleatoria, 3 de los 6 entrevistados, ya habían accedido a ser entrevistados en mi trabajo previo de licenciatura titulado: *Expresión y Práctica Cibersexual en el Ciberespacio* (2013), y fue donde observé que ellos habían accedido a la red para realizar sus primeras prácticas homoeróticas, y en parte, a partir de ello (del uso de las TICS para interactuar con otros individuos DS), cambiaron su preferencia y orientación sexual hacia la identidad DS (antes se consideraban a sí mismos heterosexuales), cabe mencionar que 4 de los 6 entrevistados comentaron que su primer encuentro sexual fue a través y gracias a las redes de Internet, en la negociación con el otro.

La entrevista cualitativa, semiestructurada a profundidad, mostró ser de gran utilidad para analizar las experiencias, los sentimientos, las subjetividades e interpretaciones que cada individuo hizo de su vida sexual, sus emociones y percepciones sobre su estigmatización por ser DS. De la misma forma, lograron argumentar las estrategias socio-técnicas (y sus conocimientos sobre las TICS y su identidad sexual) que ellos ha realizado para evadir estos elementos que los discriminan a través de la mediación del dispositivo cibersexual. Como tal, este trabajo no pretende ser representativo del total de individuos DS que ejercen su práctica cibersexual, puesto que considero que lo relevante, es el potencial de cada caso particular para ayudar a desarrollar ideas dentro del área de la vida social (y tecnológica) que se estudió, por lo que, si bien el guion de entrevista fue el mismo para todos, debido y gracias al conocimiento previo de a quienes entrevisté, algunas preguntas fueron particularizadas y específicas para algunos de los informantes como en los casos de Alberto, Violeta y Alondra.

El proceso de recolección de datos fue acompañado por una intersección de corte etnometodologica surgido de la inmersión personal (del investigador) en los distintos grupos y

comunidades virtuales donde se desenvolvían los individuos DS, en otros momentos, algunos de los entrevistados tuvieron la amabilidad de integrarme y presentarme a sus conocidos (técnica de bola de nieve) con los cuales platiqué en variadas ocasiones sobre el tipo de aplicaciones, la recurrencia, el tiempo, y la forma de uso de estos, así como de su efectividad para lograr ligar, o adquirir una práctica cibersexual *online* y *offline*, a ello fueron añadidos algunos resultados de cuestionarios y entrevistas de otros trabajos realizados por Richard Miskloci, Mark Davisi, Graham Hart, Sean D Young, entre otros, donde, tanto las respuestas en algunos de estos trabajos, como en las entrevistas realizadas para este trabajo, lograron coincidir en algunos puntos y aportar la mayoría de datos que se pretendía encontrar, por lo que se podría hablar de que se generó una saturación<sup>169</sup> metodológica.

Se acordó e informó a los entrevistados, las finalidades de la investigación y el uso anónimo de sus datos personales. Se negoció el tiempo (el que ellos desearan) y el lugar donde se realizaron las entrevistas, se preguntó y acepto que la conversación fuera grabada para fines del tratamiento de la información obtenida, fueron compensados en 5 de los 6 casos con un café, agua y cerveza (quien lo requirió). Por tal, además de la información proporcionada por estos 6 informantes, se añadieron (se anotó en el diario de campo) las expresiones y gesticulaciones que realizaban con cada tema y pregunta de la entrevista.

Algunos datos y hallazgos que por el momento surgieron son que: en todos los casos, los individuos accedieron a su primera práctica sexual gracias a los límites materiales de las TICS que los protegían. En general, se habló de un conflicto latente contra el Estado y la religión católica, con quienes ellos se enfrentaban en el ciberespacio y a los cuales se les tenía mucho rencor y hasta odio (temas que no se abordaron en el guion de entrevista), además, surgieron algunos otros temas que fueron muy sensibles sobre las ETS y el uso de las redes sociales para evitar ser o contagiar al otro (tema que también se omitió en el guion de entrevista, pero que ellos marcaron). Todos ellos mencionaron que confiaban en las interacciones *online*, no así en el otro de forma virtual y tampoco en el cómo son tratados sus datos personales. Finalmente todos ellos

---

<sup>169</sup> Donde se “ha captado todas las dimensiones de interés de manera tal, que los resultados provenientes de una nueva entrevista no aportan información de relevancia a la investigación” (Tarrés, 2013: 81).

valoran más la práctica sexual *offline* que la *online*, sin embargo comentan que continuarán realizando estas prácticas cibersexuales por recreación y para conocer a más parejas sexuales..

### **Fichas personales de los Informantes.**

Algunos de los datos proporcionados en las fichas que a continuación presento y contienen algunos cambios por motivos de confidencialidad de los entrevistados.

|                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Entrevista (a):                 | Vanesa                          |
| Fecha:                          | 19 de agosto 2015               |
| Lugar:                          | Starbucks (cafetería) zona sur. |
| Estado Civil                    | Soltera.                        |
| Duración formal:                | 1:00 hr. Informal (45 mins)     |
| Sexo:                           | Femenino.                       |
| Preferencia sexual:             | Bisexual.                       |
| Edad:                           | 20 años.                        |
| Profesión u ocupación:          | Estudia Ingeniería y trabaja.   |
| Horas por día que usa Internet: | 18 hrs.                         |

|                        |   |
|------------------------|---|
| Entrevista (a):        | Violeta.                                  |
| Fecha:                 | 20 de agosto 2015.                        |
| Lugar:                 | Cielito querido (Cafetería) Plaza Aragón. |
| Estado civil:          | Soltera (vive con pareja)                 |
| Duración formal:       | 59:00 mins.                               |
| Sexo:                  | Femenino.                                 |
| Preferencia sexual:    | Bisexual.                                 |
| Edad:                  | 26.                                       |
| Profesión u ocupación: | Psicóloga.                                |



|                                 |             |
|---------------------------------|-------------|
| Horas por día que usa Internet: | 9 a 10 hrs. |
|---------------------------------|-------------|

|                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Entrevista (a):                 | Mauricio..                      |
| Fecha:                          | 08 de septiembre 2015.          |
| Lugar:                          | UAM Xochimilco. (salón).        |
| Estado civil:                   | Soltero.                        |
| Duración formal:                | 59:99 mins, Informal (30 mins). |
| Sexo:                           | Masculino.                      |
| Preferencia sexual:             | Homosexual (Hombres).           |
| Edad:                           | 25 años.                        |
| Profesión u ocupación:          | Estudiante de posgrado.         |
| Horas por día que usa Internet: | 6 a 8 hrs.                      |

|                                 |                          |
|---------------------------------|--------------------------|
| Entrevista (a):                 | Alberto                  |
| Fecha:                          | 29 de Septiembre 2015    |
| Lugar:                          | UAM Xochimilco (salón)   |
| Estado civil:                   | Soltero.                 |
| Duración formal:                | 01:06 hrs/mins.          |
| Sexo:                           | Masculino.               |
| Preferencia sexual:             | Homosexual (Hombres).    |
| Edad:                           | 54 años.                 |
| Profesión u ocupación:          | Profesor e investigador. |
| Horas por día que usa Internet: | 1 a 2 hrs                |

|                                 |                         |
|---------------------------------|-------------------------|
| Entrevista (a):                 | Diana.                  |
| Fecha:                          | 18 de agosto 2015       |
| Lugar:                          | Vips: Zona Rosa         |
| Estado civil:                   | Soletera (Con novia)    |
| Duración formal:                | 58.02 mins.             |
| Sexo:                           | Femenino                |
| Preferencia sexual:             | Lesbiana (Mujeres)      |
| Edad:                           | 26 años.                |
| Profesión u ocupación:          | Estudiante de posgrado. |
| Horas por día que usa Internet: | 10 a 12 hrs             |

|                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Entrevista (a):                 | Alondra.                        |
| Fecha:                          | 05 Septiembre 2015              |
| Lugar:                          | Casa del Investigador. (cuarto) |
| Estado civil:                   | Soltera.                        |
| Duración formal:                | 01:25 hr/mins.                  |
| Sexo:                           | Femenino                        |
| Preferencia sexual:             | Lesbiana (Mujeres)              |
| Edad:                           | 27                              |
| Profesión u ocupación:          | Administradora de Servidores.   |
| Horas por día que usa Internet: | 10 hrs                          |