



## RECREANDO ESPACIOS, TIEMPOS Y RELACIONES EN INTERNET

### RECREATING SPACES, TIMES AND RELATIONSHIPS THROUGH THE INTERNET

José María Valcuende del Río<sup>1</sup>

Rocío Sierra Jiménez<sup>2</sup>

María J. Marco-Macarro<sup>3</sup>

**Resumen:** A través de diez relatos de la vida diaria, reflexionamos sobre la articulación entre internet y realidad cotidiana. Internet ha transformado sustancialmente la significación de los contextos y formas de relación, acelerando la desvinculación espacio-temporal, potenciando los procesos de individualización y reforzando los sistemas de control. Nos interesa profundizar en las implicaciones que estas nuevas herramientas comunicativas tienen en las formas de relación, centrándonos fundamentalmente en dos aspectos: el género y la sexualidad.

**Palabras clave:** Internet, relaciones, sexualidades, género, identidades.

**Abstract:** Through ten everyday stories, we reflect on the articulation between the internet and quotidian reality. The internet has substantially transformed the significance of the contexts and forms of the relationship, accelerating the dissociation of time and space, empowering the individualization processes and reinforcing control systems. We are interested in going deeper into the implications that these new communicative tools have in the forms of the relationship, focusing primarily on two aspects: gender and sexuality.

**Keywords:** Internet, relationships, sexualities, gender, identities.

### Introducción

Hoy la gente habla con las manos y lo hace sin necesidad de ver el rostro. Los dedos se han transformado en la lengua y las emociones que se visualizan en los cuerpos pasan a ser sustituidas por imágenes (emoticonos). La gestualidad ya no se manifiesta de forma automática en nuestro rostro o nuestras manos, ahora puede ser

---

<sup>1</sup> Profesor de la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España. [jmvalrio@upo.es](mailto:jmvalrio@upo.es)

<sup>2</sup> Doctoranda de la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España. [ro.sierra.jimenez@gmail.com](mailto:ro.sierra.jimenez@gmail.com)

<sup>3</sup> Profesora de la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España. [mmarmac@upo.es](mailto:mmarmac@upo.es)

reelaborada, reconstruida en función de imágenes pre-establecidas, estandarizadas. Transitamos así de una forma constante, parafraseando a RECIO (1986), del rostro a la máscara y de la máscara al rostro, tal vez como una forma de protegernos ante la inmediatez de las comunicaciones, ante la invasión de unos modos de interacción que diluyen la noción de privacidad. Como señala ESCOBAR & ROMÁN (2011, p. 3):

La interacción permitía ajustar las actuaciones al contexto del día a día mediante el contacto visual directo. Hoy en día, las posibilidades de relación que ofrece un medio como Internet, trascienden esos límites y pueden hacer cuasi-visible a cualquier persona independientemente del momento y el lugar.

Internet y las apps posibilitan jugar con representaciones ideales, detener las marcas del tiempo, orientarnos en el espacio, seleccionar cómo queremos vernos y que nos vean, asumir diferentes roles más allá de nuestra propia corporalidad, prolongar a su vez los espacios y, sobre todo, acelerar el proceso de separación espacio-temporal, que sería, según GIDDENS (1997), una de las características de la modernidad. Manejamos de forma simultánea espacios y tiempos fragmentados, que confluyen o se separan. Esta desvinculación espacio temporal contribuye a transformar nuestros referentes cotidianos, posibilitando que sustituyamos, por ejemplo, a nuestros vecinos próximos, o los problemas específicos de nuestros entornos más inmediatos, por una realidad global que es próxima y lejana a un tiempo (GIDDENS 1997). Si es cierto que “La tecnología digital ha traído consigo una ampliación de los espacios para el desarrollo de la sociabilidad humana” (SERRANO PUCHE, 2013, p. 356), también lo es que esta ampliación limita unas posibilidades de comunicación que no son infinitas.

Estas nuevas formas comunicativas suponen un cambio sin precedentes en nuestras concepciones espaciales y temporales, también en la significación de nuestra corporalidad. Y es que cuando hablamos de internet no hablamos en modo alguno una realidad paralela. Lo físico y virtual se entrecruzan, se retroalimentan, se confunden. La realidad virtual, como contexto de interacción social, permea nuestra cotidianidad y hace que cambiemos formas de estar, de pensar, de mirar, de sentir, de compartir, de expresarnos... Tal y como señalara VYGOTSKI (1995) y

la psicología histórico cultural (LURIA, 1987; WESRTSCH, 1988, 1993; RAMÍREZ Y CUBERO, 2005), las personas se construyen en escenarios de interacción social; antes de ser individuales, los procesos psicológicos superiores se generan primero como procesos interpersonales, en prácticas sociales y mediados por el uso de herramientas. El acceso a estos nuevos escenarios de práctica, que proporcionan las nuevas herramientas comunicativas, implica transformaciones en los modos de interacción, e incluso de identificación, que van más allá de lo puramente formal. Estas herramientas mediadoras no suponen solo meros apoyos a las acciones humanas, en este caso acciones comunicativas, sino que, como cualquier herramienta cultural, aportan posibilidades y restricciones de uso y significado, y al hacerlo también posibilitan y restringen los modos de actuación. Como señala WERTSCH: “incluso si una nueva herramienta cultural nos libera de alguna limitación previa, introduce otras nuevas que le son propias” (1999, p.71).

Es en este sentido en el que podríamos decir que, tanto internet en general como las apps en particular, no son meros medios de contacto social, que implican el desarrollo de lenguajes (verbales y no verbales) específicos, sino que se han convertido en verdaderos escenarios de acción e interacción en sí mismos. Contextos con reglas y lenguajes propios que posibilitan -aunque también restrinjan- modos de actuar. A diferencia del cine y la televisión nos posibilitan ser espectadores y actores a un tiempo, nos permiten actuar en espacios simultáneos y compartirlos. Espacios que se dilatan y tiempos que se acortan a la búsqueda constante de un instante siempre fragmentado, de un espacio deslocalizado. Los momentos íntimos se diluyen como lo hacen las fronteras entre tiempos propios y ajenos.

No sólo usamos internet, somos internet, especialmente las personas que se han socializado desde niños en este mundo. La construcción del yo contemporáneo está mediada por la irrupción de las tecnologías de la comunicación en la vida cotidiana. Unas nuevas formas de comunicación que implican seguir patrones reglados que nos permiten conocer estos nuevos contextos y al mismo tiempo ser conocidos (THOMPSON, 1998). Y aquí se abre un abanico amplio de posibilidades que nos aproximan a un paraíso prometido, una realidad conformada a nuestra imagen y semejanza, en la que podemos desechar aquellos elementos poco amables de la realidad para construir nuestro propio mundo.

Como en el catálogo de un centro comercial sólo debemos indicar lo que queremos, con quién queremos estar, cuándo y para qué... eso sí, en función de nuestras posibilidades económicas, lo que no es una cuestión menor. Y todo ello sin movernos “de la silla”, de nuestro espacio, posibilitando la interacción o la desconexión con el mundo a partir de un clic. Los buscadores saben contestar nuestras dudas y satisfacer necesidades. La realidad virtual nos convierte en consumidores, ajustándose a un perfil que es nuestro pero también lo es de una agencia de viajes, de una marca de ropa, de unos grandes almacenes... Todos los mundos a nuestro alcance, una realidad configurada a medida, igual que el sastre confecciona un traje. Nuestros gustos, nuestras aficiones, nuestra ideología no es simplemente algo que se refleja en esta nueva realidad, la transforma y en ese sentido también nos transforma a nosotros mismos. Pero si esta realidad nos aproxima al paraíso, también nos acerca a la pesadilla de Orwell... aunque eso es otra historia.

En este texto nos interesa analizar la significación e incidencia de internet y las apps en los contextos de sociabilidad y formas de relación cotidianos. Ambos se están viendo profundamente modificados, como también los hábitos, prácticas y contextos vinculados con el ámbito de la sexualidad. Pero, como no podía ser de otro modo, no todo es transformación. El sexismo, la violencia, el racismo, el clasismo... se reproducen ahora protegidos por una supuesta privacidad que facilita la desinhibición. La globalización, reforzada sustancialmente a partir de estos medios, no significa uniformidad y aunque bien es verdad que determinados modelos se difunden, como lo hacen determinadas prácticas, también lo es que son reinterpretados en función de los procesos de hibridación (VALCUENDE Y CÁCERES, 2014).

### **Breves apuntes metodológicos**

Para la realización de este texto hemos recurrido fundamentalmente a nuestra propia experiencia personal como fuente de conocimiento, en la línea que plantean algunas aproximaciones feministas (GREGORIO, 2014). Se trataba de analizar la incidencia de internet a partir de historias próximas. En casi todos los casos son historias reales, a excepción de la historia dos, que es una recreación en la que hay parte de ficción y parte de realidad. Reconocemos que no es una metodología al uso aunque en ocasiones es preciso salirse de los cánones

establecidos para analizar la realidad con mayores márgenes de libertad, sobre todo cuando nos planteamos reflexionar sobre las múltiples posibilidades de investigación en un ámbito que, pese a su centralidad, sigue ocupando un segundo plano en las investigaciones en Ciencias Sociales.

## Los pokémon en el corazón del mundo o la reconfiguración de los espacios

Llegamos a Cusco, una ciudad de indudable interés turístico en función de la recreación de su pasado inca y colonial. El corazón de la ciudad, lugar obligado para turistas pero también para los habitantes locales, es la Plaza de Armas. Espacio de encuentro cotidiano, también ritual y monumental, en el que se confunde la población local con los miles de turistas que visitan la ciudad.

No es la primera vez que paseamos por la Plaza de Armas, pero en esta ocasión no serán ni los artistas que venden sus cuadros, ni la gente que se sienta a contemplar los monumentos que la rodean o a pasar el tiempo, ni siquiera las múltiples celebraciones que allí se desarrollan, las que nos llaman la atención. Decenas de personas, turistas y cusqueños se reúnen en uno de los laterales de la plaza mirando sus móviles: están cazando *pokémon*. Estos seres imaginarios quitan protagonismo a un espléndido escenario. Pero esto no sólo es exclusivo de la Plaza de Armas, los *pokémon* parecen también haber invadido y desacralizado el grandioso Macchu Pichu. En una página de internet se puede leer:

*¿Vas a viajar a Machu Picchu en los próximos días? ¿Piensas llevar bien cargada tu batería para que cuando estés en la ciudadela, puedas ver todos los Pokémon que puedes atrapar? Entonces no te descuides por un instante. Estas son las especies más comunes que aparecen en Cusco, el Ombligo del Mundo.*

*En la ciudadela Inca no sólo hallarás Pokémon, sino también 5 poképaradas, estas están ubicadas en el Grupo de las Tres Puertas, Templo de las Tres Ventanas, Ave Esculpida, Machu Picchu y la Puerta a la Ciudadela. Allí podrás obtener varios elementos para tu viaje, como Pokéballs, Pociones, Huevos, etc. (Perú.com<sup>4</sup>)*

---

<sup>4</sup> Última fecha de consulta 01/04/2017 <http://peru.com/epic/epic-mobile/pokemon-go-estos-son-pokemon-que-encontraras-machu-picchu-cusco-peru-fotos-noticia-469519>



Imagen publicada por Perú.com<sup>4</sup>

El desarrollo de la realidad virtual está modificando sustancialmente nuestras percepciones con relación al espacio. El fenómeno ha llegado a adquirir tales dimensiones que la realidad virtual ya no sólo es un soporte de la realidad física, una forma de orientarnos (o desorientarnos)<sup>5</sup>, de buscar información que nos ayude a guiarnos por el espacio. La realidad física en algunos casos puede ser entendida como un soporte de la realidad virtual que la transforma y en algunos casos la configura. Lo “virtual” forma parte ya del atractivo de visitar una plaza, una calle, una playa... Los “paisanos” locales son ahora “paisanos” globales.

### **Tomando unas cervezas entre ¿cuatro? amigos o la reconfiguración de los tiempos**

Quedamos un grupo de cuatro amigos a tomar unas cervezas en las calurosas noches sevillanas, estamos de despedida. Lisa regresa a su país después de una estancia en la Universidad.

De las cuatro personas aparecemos tres. Fran acaba de escribir diciendo que le ha surgido un imprevisto. Llegará con una hora de

---

<sup>5</sup> “Un hombre de 37 años y nacionalidad senegalesa ha fallecido tras caer su coche al pantano de La Serena, en la localidad de Capilla (Badajoz), mientras circulaba por una carretera cortada, informa Cruz Roja Extremadura. Al parecer, el dispositivo GPS del vehículo, en el que viajaban dos personas, señaló una antigua carretera que acababa en el pantano, pero la oscuridad de la noche no les permitió frenar a tiempo y el vehículo se sumergió en el agua en muy pocos minutos, explicó la Cruz Roja en un comunicado”. Periódico el Mundo. Edición digital 03/010/2016 (última fecha de consulta 01/04/2017). <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/10/03/espana/1286106615.html>

retraso. Mientras tanto pedimos las cervezas y ocupamos una de las mesas en la calle para pasar el tiempo ¿juntos? Ana está preocupada porque tiene a su hijo enfermo y no se fía mucho de los cuidados del padre. Su hijo y su compañero forman parte de nuestro grupo sin estar presentes físicamente. A partir de varias conversaciones en paralelo: Ana habla con su hijo y con el padre y con nosotros... del hijo y del padre... Por fin llega Fran, y Lisa decide que es preciso immortalizar el momento. Es la hora del *selfie* que conecta a este pequeño e “íntimo” grupo de amigos con el resto del mundo; voy a colgarlo en el muro, “¡Cuántos me gusta!, mirad”: fulanito y menganita y perenganito y... respondo, respondo, respondo...

Ahora sabemos con quién quedamos pero no con cuánta gente vamos a estar en una reunión. No hay tiempos exclusivos, son tiempos compartidos en los que se entremezclan los momentos de ocio y de trabajo, también las obligaciones domésticas, especialmente en el caso de las mujeres. Tiempos de amigos reales que nos conectan con otros amigos y conocidos virtuales que se hacen presentes sin estar... La atención se diluye y se reparte. El móvil llena los tiempos, justifica silencios, no hay lugar para el vacío...

Los tiempos y espacios del cara a cara comienzan a no existir si, de una u otra manera, no acaban formando parte de los espacios y tiempos virtuales.

## **Grupos de WhatsApp para nosotros y para ellas**

Francisco tiene cuarenta y cinco años y es de una pequeña población agrícola. Aunque tuvo que emigrar a la ciudad para estudiar y después trabajar, sigue manteniendo un contacto frecuente con su pueblo natal, durante algunos fines de semana y periodos vacacionales. Progresivamente se ha ido incorporando al uso de las apps. Así el WhatsApp le ha permitido, entre otras cosas, complementar desde la distancia, la plaza y los bares de su pueblo, es decir los que fueran sus espacios de sociabilidad cotidiana. Entre los diversos grupos de WhatsApp, tiene dos para “la pandilla”, uno de carácter más abierto, que le permite el contacto con hombres y mujeres, y un grupo exclusivo de amigos hombres. El primero tiene un carácter más formal y es al mismo tiempo el más amplio en cuanto a temáticas. Lugar para dar y conocer noticias: el último nacimiento, el último entierro, un cumpleaños..., es en

cierta media, una prolongación de “la plaza” del pueblo. El segundo tiene un carácter más restrictivo. Está formado sólo por hombres y vendría a ser la extensión de “la taberna”. La mayor parte de los mensajes y las fotografías compartidas van referidas bien a fútbol, bien a mujeres. Este cordón umbilical con el grupo de hombres posibilita mantener el contacto a pesar de la distancia, hasta que sea posible el encuentro, eso sí, como mandan los cánones, con *el cubata* en la mano para ver el partido de fútbol que corresponda.

Si internet permite el mantenimiento de los grupos de sociabilidad a pesar de la distancia, también es cierto que modifica la interacción en los contextos cara a cara. Cuenta Francisco como la fiesta del pueblo -que igual que una buena parte de los contextos de sociabilidad festivos es un ámbito para la desinhibición- se está transformando sustancialmente por el uso de internet. Todo se graba, se fotografía, se retransmite... y eso cambia las formas de interacción. Ahora hay que tener mucho más cuidado con lo que se hace, con lo que se dice, con cómo estás... El compartir estos actos a un mundo que traspasa los límites de la vecindad (en la que todos conocen las normas, pero también cuándo y cómo se pueden subvertir), con extraños, quiebra en cierto sentido el espíritu comunitario, descontextualizando un lenguaje que sólo puede ser entendido en clave local.

Los grupos de WhatsApp aproximan las distancias y permiten reproducir la identidad local, generacional y, en el caso expuesto, la identidad de género (masculina). Pero curiosamente esa misma realidad secuestra los contextos de interacción cara a cara, al abrir una ventana que no puede ser controlada por aquellos que comparten los momentos festivos. Una paradoja que aproxima a “los nuestros” a pesar de la distancia y nos aleja de nuestra realidad física próxima, que ha pasado a formar parte de una realidad global, en la que se deben cuidar las formas y los lenguajes, porque la intimidad de nuestra cotidianidad, ya no es exclusivamente nuestra.

### **Mira qué bien me lo estoy pasando**

Entramos en un bar de una pequeña localidad de Sevilla, el lugar está repleto de gente. Conforme vamos entrando en el local, pedimos en la barra y buscamos sitio en la parte más amplia. Suena una canción conocida por los clientes y Marta avisa a sus amigos para que

rápidamente se pongan detrás de ella. No bailan, se mueven levemente al son de la música mientras miran al móvil. Treinta segundos después Marta ha publicado en Instagram un video, indicando nuestra ubicación para que todos sus seguidores puedan ver qué está haciendo y dónde. Como ella, varios grupos en el mismo local hacen exactamente lo mismo, canción tras canción, mientras piden en la barra, mientras sus amigos cuentan alguna anécdota...

Los grupos complementan las interacciones que suceden en su contexto físico con interacciones en el mundo virtual, que generan, a su vez, un nuevo contexto. Sin embargo, existen ocasiones en las que no se complementan. El contexto físico es sustituido y queda relegado a un segundo plano.

En principio, las apps de redes sociales se concibieron como herramientas de comunicación y nodos de conexión, aunque han ido adquiriendo una progresiva importancia, hasta el punto de generarse nuevos contextos que implican otras formas comunicativas. Ya no se “actúa” para unos otros cercanos. La corporalidad debe adaptarse en los gestos, en las formas de estar, también de moverse, hasta quedar imbricada en las dos realidades en las que nos presentamos.

Las redes nos llevan a lo que GERGEN (2006) define como saturación social. La participación en varios escenarios sociales al tiempo, la constante exposición y recepción de información hacen que convirtamos nuestra identidad en un mosaico de aquello que se refleja en los muros de otras personas. Además se nos permite compartir y revisar de forma continua el contenido que proporcionamos a los demás, cambiando la imagen que damos sobre nosotros mismos. Un flujo continuo e incesante de imágenes, datos, textos, acciones propias y ajenas que ponen en jaque nuestras antiguas formas de participación en la sociedad.

## **Juegos de rol y roles de género**

Dos o tres noches por semana Jose juega online a World of Warcraft (WoW). Esta noche hay una mujer en la partida y le llama la atención la forma en la que varía la actitud de los hombres durante el juego. Los jugadores se muestran amables con la nueva jugadora e intentan enseñarle a jugar de una forma que resulta casi paternal.

Jose (ahora espinete45) se da cuenta de que, a lo largo de la partida, la intención de Alberto9870 es establecer algún tipo de vínculo con khaalesii. En un momento del juego, Alberto9870 ha establecido objetivos compartidos con ella para así poder comunicarse por el chat privado. Esto abre un nuevo espacio de comunicación, un nuevo contexto, que posibilita conocerse de una forma más íntima.

En la otra parte de la habitación, el hermano de Jose, Pablo (likolimpico) vive otra realidad en otro juego online.



A Pablo le parece también que la presencia de una mujer en el juego altera el comportamiento de los jugadores. Los insultos y las peleas que eran una constante se suavizan ahora con la presencia de kaalesii, adquiriendo un tono menos ofensivo y más cómico.

El espectacular desarrollo de los juegos de rol ha generado contextos de interacción en el que los jugadores, a partir de sus avatares, se transforman en personajes imaginarios. Durante mucho tiempo la presencia de las mujeres en algunos de estos juegos era realmente minoritaria e incluso penalizada por el resto de los jugadores. Actualmente los porcentajes entre hombres y mujeres tiende a equilibrarse y los roles también se transforman como se transforman a nivel social. Sin embargo, internet no está exento de sexismo, tampoco en los mundos imaginarios de personajes en muchos casos fuertemente sexuados. Bien es cierto, que también las fronteras entre los sexos se recrean: hay mujeres que asumen personajes masculinos y hombres que eligen personajes femeninos, y es que en este contexto nada es lo que parece...

## Amigos y desconocidos

Abel, un chico de 14 años de un pequeño pueblo de Extremadura estudia la secundaria obligatoria, ha viajado a otros países y estudia tres idiomas, algo que con su edad era inaccesible para su madre y no digamos para su abuela: Pero no es el conocimiento de otras lenguas o sus viajes, sino cómo, dónde y con quién gestiona su ocio, lo que hace realmente diferente la cotidianeidad de este chico y le posibilita trascender su contexto inmediato y contactar con coetáneos que están lejos.

Pasa varias horas a la semana jugando online. Como Jose, en la historia anterior, Abel también jugaba a World of Warcraft (WoW), juego en el que podía elegir y construir distintos personajes. Ahora juega sobre todo a “Call of Duty”<sup>6</sup>, que reconoce como menos complejo: “un juego de disparos”, “muy simple”, “tienes tu personaje que no lo puedes personalizar”. “Te ponen en un equipo de 6 personas, contra un equipo de 6 personas, que tenéis que mataros entre vosotros”. Así explica el juego a su tía, ignorante en estas lides y sorprendida porque pase tanto tiempo con gente que, en “realidad”, no conoce:

los equipos son aleatorios, te pueden emparejar con gente de Estados Unidos, de Alemania, de donde sea... Y hay veces que tienes la suerte de que te emparejen con alguien de España, pero luego también tienes que tener suerte de que esa persona tenga micro... Si esa persona resulta que está en tu mismo equipo y es de España, o Latinoamericano, y tú lo entiendes, pues puedes hablar con ella [...] y luego ya si ves que os conocéis mejor, lo puedes agregar a tu amigo. Agregar a tu amigo es que [...] si tú estás sin una partida y quieres jugar con él, tú le puedes invitar a que se una contigo y buscáis una partida los dos juntos. Al principio tú no le dices ni la edad que tienes *ni ná*, le dices cómo te llamas y ya está. Yo el último que conocí era un niño que se llamaba Paco, que tenía 15 años y que era de Matalascañas o yo que sé, y lo conocí jugando a ese juego; entonces en ese juego tú estás en su mismo equipo y vas conociendo... y luego puedes hacer muchas cosas...

---

<sup>6</sup> Última fecha de acceso 03/04/2017 <https://www.callofduty.com/es/>

La extrañada tía insiste en saber si hay algún tipo de conversación que permita ir más allá del disparo o la planificación de la estrategia, algo que tenga que ver con el conocimiento del otro “real” de ese “amigo” al que “agrega”. Abel señala que eso “depende, si te has llevado bien... si te has caído bien... y si es buena gente”. Para él, esto tiene que ver con el comportamiento de apoyo, con el gusto compartido sobre los accesorios y “desarrollos” de los juegos. El perfil solo indica el país de donde es el jugador/a, los juegos en los que participa, los logros conseguidos... En la autodescripción refieren, sobre todo, información relativa al yo jugador: “Soy muy buen tirador”, “soy muy buen estratega”... Abel señala que tal vez la gente no añada otra información sobre sí por miedo, “porque en tu perfil se puede meter cualquiera, no solo tus amigos”. Alude también a la posibilidad de algunos juegos de crear chats con “los amigos” que seleccionas. En estos chats continúan hablando fundamentalmente de los juegos compartidos: “personal no mucho; tú no le cuentas pues hoy he sacado un siete en un examen y me he comido un bocadillo de jamón en el recreo”. Tampoco se habla de problemas “es que la Xbox está para disfrutar”.

La experiencia de Abel nos remite a lo que consideramos unas nuevas formas de interacción lúdica, que dilatan y redefinen los espacios y que se han vuelto muy cotidianas para muchos jóvenes. En ellas se comparte actividad y objetivos con otros, a los que sin embargo no se da acceso al resto de la cotidianidad. Ni se les conoce, ni se les pretende conocer más allá del objetivo y la tarea compartida, casi como en algunos contextos laborales. Estos juegos amplían los ámbitos de relación, en función de amigos “virtuales” que lo son en tanto que comparten y cooperan en un mundo ficticio, que no tiene continuidad en el mundo cara a cara; tampoco implica obligaciones ni responsabilidades más allá del disfrute del propio juego.

### **Acoso en la red**

Marina tiene doce años y estudia en un colegio público. Le encanta el deporte y está en varios equipos de fútbol, baloncesto y gimnasia rítmica. Ella es muy popular tanto fuera como dentro del colegio. Sin embargo, a Cristina no le gusta que Marina tenga tantos amigos y mucho menos que Pablo, que es el chico que a ella le gusta, lo sea. Así que ha decidido comenzar a llenar las redes sociales de Marina

de insultos y vejaciones. Sus compañeras de clase, no tardan en unirse a Cristina. Amparadas por el supuesto anonimato de la red, amenazan a Marina con publicar fotos suyas. Marina progresivamente se va viendo acorralada y aislada del resto de sus compañeros: “Yo no quería dejar mis equipos pero tampoco quería dejar que se metieran conmigo. Tampoco quería decírselo a nadie por si no me dejaban en paz”.

Como los padres de Marina solían revisar su cuenta, decide borrar los comentarios y mensajes privados recibidos por internet, para evitar que se enterasen. Mientras tanto, cada vez se empezaba a sentir peor y a plantearse más seriamente dejar las actividades y el contacto con sus amigos. Como muchas niñas acosadas, esta menor tuvo que cerrar sus cuentas en internet y ha pedido a sus padres un cambio de centro.

Antes de la existencia de un contacto constante por las redes, el *bullying* se limitaba al centro de estudio y a las calles colindantes. En la actualidad, el menor que sufre acoso escolar está sometido a un bombardeo incesante del que no está protegido ni siquiera en su propia casa. Como señalan PRADOS Y FÉRNANDEZ (2007:22): “La violencia no es algo nuevo, ha existido desde siempre, aunque las formas de materialización de la misma han ido evolucionando con el tiempo, ideando nuevas formas de llevarla a cabo y sirviéndose de las posibilidades o los mecanismos que los avances tecnológicos les brinda.”

## Descubriendo la sexualidad virtual

Hace unos meses, Manuel se sumó a Instagram con el fin de compartir su pasión en la red: la fotografía. Entonces no era consciente de que para buena parte de los jóvenes que forman parte de esta red, el interés por el arte no era precisamente la principal motivación. Muchos de ellos la utilizan como un escaparate personal, para mostrarse con imágenes más o menos idealizadas. A partir de colgar su primer autorretrato, recibe un mensaje directo que él responde y la conversación acaba teniendo connotaciones sexuales, pero eso no era lo que buscaba ¿O sí?

Manuel pronto descubre un mundo “nuevo” paralelo al mundo real y decide adentrarse en otras redes, en las que ahora sí se buscan específicamente este tipo de contactos. Él dice que estas conversaciones no son una forma de engañar a su pareja. “Es una

actividad que realizo por entretenimiento cuando me aburro o cuando algo me agobia demasiado en el trabajo”.

La actividad implica conversaciones, también en algunos casos compartir material fotográfico y videos de contenido sexual, en los que se pone de manifiesto la teatralidad de la sexualidad: “Esto va así, es un vínculo de confianza que se establece en dos direcciones. Jamás van a hacer pública una información mía mientras que yo tenga información suya, además no serviría de nada puesto que no conozco a estas personas, ni lo pretendo. Es una actividad que no tiene que ver con mi vida real, es como un juego”.

Sin embargo, esa teatralidad gana fuerza en su imaginario. El morbo que sustenta estos contactos se sobrepone a su cotidianidad. De hecho, cuenta como las relaciones sexuales con su pareja ahora son menos frecuentes.

Internet y las redes virtuales facilitan conductas que no desarrollaríamos de entrada en el cara a cara. La aparente intimidad en la que se desarrollan estos encuentros, y la existencia de un enorme “supermercado” de la sexualidad de fácil acceso, favorecen la existencia de contextos que parecen funcionar con reglas diferentes. En el mundo virtual se desarrolla la teatralidad de un sexo que encuentra una serie infinita de posibilidades. Desde el “tonteo” de las conversaciones con desconocidos, al intercambio de imágenes y vídeos, pasando por la posibilidad de encuentros virtuales, en los que la vista sustituye al tacto y al olfato. Miles de personas comparten sus experiencias sexuales bien en la “intimidad” bien a través de páginas como CAM4, en la que los aficionados se “exhiben” y disfrutan de mirar y ser mirados; un hecho que ha sabido aprovechar la industria sexual, que ha transformado a una buena parte de estos aficionados en profesionales del sexo.

### **Dime como *follas* y te diré quién eres**

Vemos una conversación que es pública en Facebook entre un grupo de jóvenes peruanos, cuyo denominador común es que les gustan los hombres. Siguiendo el modelo “tradicional” en este país de clasificaciones entre hombres que mantienen relaciones sexuales con hombres, la división es clara entre pasivos y activos. Ambos grupos bromea sobre las virtudes y defectos del grupo contrario: “Los activos somos fieles, los pasivos son unas candys”; “Los activos sólo buscan

diversión”; “No todos los pasivos van a eventos y se entregan a cualquiera así que no hagas mala fama a los que somos tranquilos”; “Los pasivos ven un chico con un buen cuerpo y la billetera”; “Los activos buscan a los pasivos fáciles porque solo quieren coger, pero los pasivos como yo ven qué idiota hace el intento y no lo logra”...

A pesar del tono de broma de toda la conversación los estereotipos de género se reproducen, como no podría ser de otra forma, del mismo modo que en los contextos cara a cara. Los activos representan a los “verdaderos” hombres, mientras que los pasivos son equiparados a las mujeres. Pero ¿qué pasa con los versátiles, denominados en Perú con la significativa denominación de “modernos”? Veamos algunos comentarios: “Ellos son obras del demonio.” “Ellos si son putos, no saben lo que quieren”. A los modernos se les representa como especialmente peligrosos, son en sentido metafórico los “bisexuales” de la homosexualidad.

Internet reproduce las diferentes formas de entender la sexualidad según los contextos, aunque también contribuye a recrear nuevas categorías a partir de procesos de hibridación. Pero si algo nos interesa de este proceso es precisamente el carácter espurio de todas las categorías. Nos encontramos con hombres que mantienen relaciones con hombres que pueden representarse reforzando estereotipos de masculinidad y feminidad; con hombres que, manteniendo relaciones con hombres, se definen como heterosexuales “curiosos” (una innovación “moderna” que se ha extendido en internet y que vuelve a reproducir el esquema más tradicional de la sexualidad en Iberoamérica); con hombres homosexuales a los que no les gustan los homosexuales; con porcentajes realmente significativos de heterosexuales que consumen pornografía homosexual y de homosexuales que consumen pornografía heterosexual. El modelo gay no consiguió implantar una única forma homogénea de entender la sexualidad en hombres que mantienen relaciones sexuales con otros hombres, e internet ha contribuido precisamente a crear contextos específicos en función de las diferentes identidades, que ponen en evidencia el carácter extremadamente complejo de los procesos de autoidentificación sexual. Procesos a partir de los que se extienden, a nivel universal, viejas y nuevas categorías, contribuyendo a visibilizar realidades hasta ahora ocultas o estigmatizadas en función de la proyección del deseo y también de las formas de los cuerpos: asexuales, intersexuales, transexuales, poliamorosos... Precisamente en un tiempo en que algunos

movimientos sociales (queer) plantean la disolución de las categorías sexuales, nunca como hasta ahora se han generado tantas categorías. La identidad pasa cada vez más por la sexualidad y posiblemente por la progresiva centralidad del mercado.

### **El hipermercado del sexo o las categorías del porno**

En una página de internet vemos la siguiente pregunta “¿Alguna vez os habéis preguntado cuantas clases de porno existen?” Y la verdad es que sí, que alguna vez nos hemos hecho esa pregunta, pero seguimos sin poder responderla:

Anal, árabes, amateur, asiáticas-os, BDSM, bareback, big boobs, bisexual, bondage, bukake, boybang, corridas, coprofilia, creampie, cruising, doble penetración, europeas-os, felching, fisting, gangbang, gay, gonzo, gokkun, hand job, heterosexual, hentay, incesto, latinas-os, lesbianas, lolicon, lluvia dorada, milf, negras-os, interracial, tríos, shotacon, transexuales, voyerismo, glory hole, vintage, webcam, yaoi, yuri, zoofilia...

El mercado del sexo es impresionante y las categorías se entrecruzan en los buscadores para aproximarse a los potenciales usuarios que buscan su pornografía “a la carta” en función de su opción sexual (heterosexuales, bisexuales, homosexuales...), del tipo de práctica deseada (penetración, anal, besos de diverso tipo, mamadas, corridas, lluvia dorada, bondage...) de las características físicas (rubias, morenos, negros, latinas, gordas, enanos...), de los lugares (en la calle, en la oficina, en la universidad, en el metro, en el parque, en el coche, en los wc...), de las partes del cuerpo preferidas (pollones, tetonas, culazos, pies, sobacos...), del tipo de ropa (enfermeras, colegialas, médicos, militares, bomberos, repartidores, sport...), de las situaciones más o menos morbosas (incesto, maduras y jovencitos, profesoras, casados...), del idioma...

El mercado global del sexo ha incorporado las pornografías locales con sus propias características (véase el auge de la pornografía basada en el manga japonés, por ejemplo), como también lo ha hecho con una mayor diversidad de cuerpos racializados. Las cifras proporcionadas por algunas páginas pornográficas son impresionantes. Porn Hub en su estudio de 2015 señala que el número de videos visto a nivel mundial es de 87.849.731.608 y que han tenido 21,2 billones de

visitas<sup>7</sup>. Los estudios por países muestran el porcentaje altísimo entre la población del consumo de pornografía y el progresivo crecimiento del consumo entre la población femenina; también las diferencias por países a la hora de preferir un tipo u otro de pornografía.

Internet posibilita cumplir cualquier fantasía sexual en la sociedad de los consumidores a los que se les ofrece un amplio mercado, ya no es necesario moverse de casa, todo está al alcance de la mano, nunca mejor dicho... La pornografía representa toda una didáctica de la sexualidad. Tal y como ponen de manifiesto SUN et al (2014), la pornografía tiene un carácter didáctico que influye de una forma notable en las relaciones no virtuales. Los guiones de la pornografía atraviesan la ficción y se convierten en un referente que indica el deber ser de una sexualidad habitualmente inalcanzable. Transgresión y reproducción social se dan de forma simultánea, no por casualidad es la pornografía que muestra a mujeres teniendo sexo entre ellas la más procurada.

## Conclusiones

Plantear el análisis de los procesos comunicativos desde una realidad dicotómica (mundo virtual versus mundo “real”) cada vez es más difícil de sostener. El proceso de segmentación de los espacios y tiempos que se produce en la modernidad a partir de estas nuevas formas de comunicación se ha acelerado vertiginosamente, en cuanto que estas herramientas comunicativas ya no son unidireccionales y son instantáneas. Los móviles se han transformado para muchas personas en una extremidad más de su cuerpo. Una extremidad con múltiples funciones: memoriza, visualiza, comunica, orienta... Es por ello que las herramientas de comunicación son medios pero también son contextos que nos conforman al mismo tiempo que transforman los procesos de interacción y con ellos la significación de los cuerpos.

Como hemos visto en los testimonios recopilados, en ocasiones el mundo físico se convierte en un mero soporte del mundo virtual. En otros casos, la comunicación online transforma el mundo físico que es adaptado a unos usuarios que pueden encontrarse a miles de kilómetros. La virtualidad puede reforzar la realidad de las relaciones

---

<sup>7</sup> <http://www.pornhub.com/insights/pornhub-2015-year-in-review> Última fecha de consulta: 01/04/2017.

humanas cara a cara, a través de las que buscamos reforzar los momentos “únicos”, “excepcionales”, pero también puede contribuir a diluir relaciones e incluso a forzar determinadas formas de relacionarse, poniendo freno a determinadas prácticas, creando acciones expofeso para nuestros acompañantes/vigilantes o manteniendo acciones paralelas que no acaban siendo integradas. La indefinida comunidad virtual interfiere en otros niveles comunitarios concretos, que deben adecuar sus lenguajes y prácticas a una realidad global que no entiende de contextualizaciones locales.

A nivel individual los momentos personales dejan habitualmente de serlo. Los límites entre lo íntimo y lo público se diluyen posibilitando nuevas formas de violencia especialmente eficaces que atraviesan las fronteras de la calle y la escuela para adentrarse en la soledad de un dormitorio. El acoso, como hemos visto, construye un yo virtual creado para ser vejado, humillado, para aislarlo primero online y luego físicamente, de una forma constante, ininterrumpida, a menos que se mutile la extremidad que lo hace posible, lo que supone un éxito para los acosadores. Si no estás en la realidad virtual dejas de existir también en el mundo físico.

La creación de espacio y tiempos individualizados fragmenta en términos de GIDDENS (1997) los relatos comunitarios. Ciertamente accedemos de forma descontextualizada a múltiples contextos y también a personas diversas, un hecho que tiene indudables consecuencias en las formas de entender las relaciones sexuales. La vista prima sobre cualquier otro sentido; la corporalidad normativa adquiere una centralidad sin precedentes en el tiempo de lo inmediato. Todo debe ser instantáneo, la seducción debe comenzar con una imagen eficaz, no hay tiempo para el “cortejo”. Las apps nos proporcionan un inmenso catálogo de cuerpos disponibles, incluso alguna de ellas nos indican la distancia a la que se encuentra el objeto de deseo. Internet y las apps crean mundos totalmente individualizados, adaptándose a nuestras necesidades, también generándolas. Este proceso puede llevar a respuestas muy diferentes. Desde casos en los que internet se transforma en una realidad paralela que permite jugar con dos personajes: el novio fiel con su amante física que juega con sus amantes virtuales o incluso los grupos que encuentran ámbitos para realizar prácticas sexuales condenadas en su entorno, a situaciones en las que a partir del empoderamiento de comunicarse con grupos afines, más o menos estigmatizados, pueden acabar revirtiendo en una mayor visibilidad en su contexto cotidiano.

Internet ha contribuido a difundir nuevos modelos, a construir identidades sexuales, que se han expandido a cualquier rincón del planeta. Bien es cierto, tal y como hemos podido ver en este texto, que eso no necesariamente implica homogeneización. Debemos tener en cuenta que internet no es una realidad unitaria. También tiene sus propias fronteras, relacionadas con el conocimiento de los usuarios del propio medio, el idioma o el género, entre otros. En relación al género hemos podido ver como internet reproduce en buena medida la realidad no virtual, y aquí nos encontramos con un ámbito de investigación en el que merecería la pena profundizar ¿En qué medida las apps han contribuido a reproducir o modificar las relaciones de género?

En este trabajo hemos visto como la presencia de mujeres en determinados juegos modifica las interacciones de los jugadores hombres, también como se crean contextos eminentemente masculinos a partir de los que se refuerza de forma simultánea la identidad local y masculina. Esto no es óbice para no tener en cuenta las transformaciones que se están produciendo. Por ejemplo, los juegos de rol se han ido feminizando, como también se ha feminizado el consumo de pornografía. Un ámbito que pone especialmente de manifiesto la centralidad de un mercado que progresivamente reconstruye cuerpos y situaciones personalizados en función del amplísimo y segmentado mercado del sexo, al que podemos acceder desde nuestros propios hogares.

## Referencias

ESCOBAR, Rafael y ROMÁN, Helena. La presentación del self en el ciberespacio. Un análisis de las autodefiniciones personales en blogs y redes sociales. **Revista de Psicología Social**, 26(2), p. 207–222, 2011.

GERGEN, Kenneth. **El yo saturado: dilemas de identidad en el mundo contemporáneo**. Barcelona: Paidós, 2006.

GIDDENS, Anthony. **Modernidad e identidad del yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea**. Península, 1997.

GREGORIO, Carmen. Traspasando las fronteras dentro-fuera: Reflexiones desde una etnografía feminista. **AIBR: Revista de Antropología Iberoamericana**, 9(3), p. 297-322, 2014.

LURIA, Alexander. **Desarrollo histórico de los procesos psicológicos superiores**. Madrid: Ediciones Akal, 1987.

HERNÁNDEZ, María de los Ángeles y SOLANO, Isabel María. Ciberbullying, Un Problema De Acoso Escolar (Cyberbullying, a Bullying Problem). **RIED-Revista Iberoamericana de Educación a distancia**, 10(1), p.17–36, 2007.

RAMÍREZ, Juan Daniel y CUBERO, Mercedes –Comps.-. **Vygotsky en la Psicología contemporánea**. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores, 2005.

RECIO, Félix. Identidad y Simulacro. *Revista de Occidente* (56), p. 46-52, 1986.

SERRANO-PUCHE, Javier. Vidas conectadas: Tecnología digital, interacción social e identidad. **Historia y Comunicación Social**, 18(SPEC. ISSUE NOV), 353–364, 2013.

SUN, Chyng, BRIDGES, Ana, JOHNSON, Jennifer. Pornography and the Male Sexual Script: An Analysis of Consumption and Sexual Relations. **Arch Sex Behav**, (45), p. 983-994, 2016.

THOMPSON, John. **Los Media y la Modernidad**. Barcelona: Paidós, 1998.

VALCUENDE, José María y CÁCERES, Rafael. Bricheros: sexo, raza y etnicidad en contextos turísticos. **Revista de Estudios Sociales**, (49), p. 72-86, 2014.

VYGOTSKI, Lev Semionovich. **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**. Barcelona: Crítica, 1995.

WERTSCH, James. **Vygotsky y la formación social de la mente**. Barcelona: Paidós, 1998.

WERTSCH, James. **Voces de la mente. Un estudio socio-cultural para el estudio de la acción mediada**. Madrid: Aprendizaje-Visor, 1993.

WERTSCH, James. **La mente en acción**. Buenos Aires: Aique, 1999.

**Recibido:** 15/03/2017

**Aprovado:** 10/04/2017