Género en las comunidades en línea, algunas consideraciones

Edgar Gómez

En su novela *Frankenstein*, escrita en el siglo XIX, Mary Shelley habla de un científico que "crea" a un ser humano con partes de diferentes cuerpos y mediante un proceso bioeléctrico le da vida. Ésta podría ser una buena metáfora para ejemplificar lo que sucede en los sistemas de Comunicación Mediada por Computadora (CMC), en donde una persona "crea" a otra persona que, aunque diferente a ella misma, es un reflejo de su personalidad (igual que Frankenstein del doctor que lo creó) pero que está también construida de partes, sólo que no son partes físicas sino construcciones cognitivas compartidas, fragmentos de imaginación expresados en palabras y decodificados en sueños e ilusiones. "Penetrar en la pantalla envuelve un estado de cambio, del espacio físico y biológico del espectador corpóreo al simbólico, metafórico, de una *alucinación consensual* del ciberespacio; espacio que es *locus* de un intenso deseo de reconfigurar la corporización."[1]

Así, ante la casi ausencia de elementos sensoriales para la percepción tanto de cada cual como de otros, se construye un ser que puede representarnos, ocultarnos o modificarnos. Únicamente con el uso de palabras, es decir con base solamente en textos.

En la vida real, comúnmente jugamos juegos de identidad, ayudados por nuestras ropas, nuestros apodos y nuestro comportamiento. En contraste, los significados electrónicos dan la ilusión de que podemos tener ambos: ser nosotros mismos en la red y/o jugar juegos de identidad.[2]

En palabras dc Baudrillard: "No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real y, en corto circuito, todas sus peripecias".[3] Es decir, se entra en el terreno de la simulación, en el entendido de Paz: "Simular es inventar o, mejor, aparentar y así eludir nuestra condición".[4] Al entrar en contacto con un mundo que no pertenece a la realidad palpable se entra en el terreno de la simulación, pero una simulación que es consciente. Ello deviene en cualquier cantidad de posibilidades; el actor social se desprende de sí mismo y crea un ser cuyo único límite es la imaginación de su creador: "Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir lo que no se tiene".[5] Es por ello que se señala con tanto énfasis el carácter lúdico, seductor e igualitario de dichos sistemas, Rheingold subraya esta condición "porque no podemos vernos; no podemos formar prejuicios de otros antes de leer lo que tienen que decir; raza, género, edad, origen nacional y apariencia física no son aparentes a menos que alguna persona quiera hacer estas características públicas. Por un lado la falta de elementos que conviertan a estos actores en personajes reales, con defectos y carencias, hace que puedan desarrollarse personalidades totalmente distintas a la real".[6]

Aunque el referente físico está ausente, se tiene un "cuerpo virtual", una parte de esa construcción social compartida, lo que algunos autores llaman "cyborg",[7] que en estricto sentido es un ser compuesto de un componente humano y uno mecánico (electrónico en este caso) o en palabras de K mber[8] "el *cyborg* es un híbrido de humano y máquina, o una encarnación de la diferencia. No es un sujeto sino una posición de sujeto, y su existencia es altamente contingente".

♦♦♦

Stone[9] señala que los participantes de la CMC "construyen sus cuerpos en línea describiéndolos, ya sea espontáneamente o como respuesta a preguntas, y articulan sus discursos alrededor de esta asunción", siendo entonces un proceso de construcción-deconstrucción. En este sentido, se abren posibilidades nuevas para aquellas personas descontentas con su propio físico, ya sea por razones psicológicas o reales, lo que puede ser el caso de individuos con discapacidad física, psicológica o social. Las personas cuyas desventajas físicas les dificultan tener nuevas amistades, encuentran que las comunidades virtuales los tratan como siempre quisieron que se les tratara, como pensadores y transmisores de ideas; seres que sienten y no como vasijas carnales con una cierta apariencia y una manera de hablar y de caminar o de no hablar o de no caminar.[10]

Resulta lógico señalar entonces el carácter *cuasi* terapéutico e inclusive catártico que puede generar el medio. Los participantes aprenden a delegar sus personalidades a cuerpos representativos que existen en el ciberespacio, pero las interacciones que ellos tienen en esos espacios son mucho más como interacciones en el mundo real. Los niños tímidos desarrollan habilidades sociales en línea que después pueden aplicar en interacciones cara a cara con amigos "reales".[11]

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

"Los hombres quieren forzar a las computadoras a someterse. Las mujeres sólo quieren las computadoras para trabajar." Deborah Tannen

Podemos afirmar que la mayoría de los estudios de género coincide en que si bien las tecnologías ofrecen oportunidades de igualdad y desarrollo femenino, tanto el diseño, el acceso y el uso de dichas tecnologías siguen siendo una construcción masculina. Herring defiende la idea de que al contrario de lo que se piensa sobre el hecho de que la CMC neutraliza la distinción de género, "las mujeres y los hombres tienen diferentes y reconocibles formas de escribir sus mensajes electrónicos",[12] por lo que al haber reconocimiento, sigue existiendo la diferencia. Kember por su parte afirma que "el ciberespacio es el lugar donde las jerarquías de las relaciones sociales se ven intensificadas"[13] y propone que "para el feminismo es importante reconocer la multiplicidad de identidades y experiencias femeninas para proporcionar una crítica adecuada a las formas dominantes de la ciencia y la tecnología y para poder lograr el cambio".[14] Aunque Plant lo pone en un plano mayor cuando señala que la economía masculina es la culpable de una falta de desarrollo para las mujeres, centrando su análisis en las nuevas tecnologías.[15]

Hablando específicamente de la CMC hay que señalar que un elemento básico de dicho análisis es que la conectividad sigue siendo en su mayoría de hombres con formación media, mínimo (aunque en algunos países se nivele más, en México sigue siendo ésta la situación), lo que reduce en mucho la participación femenina en dichos sistemas. Sin embargo, tomando como base la afirmación de que la ausencia de una representación física es una característica de la CMC, se puede pensar que las distinciones de género no existen; si bien es cierto que elementos como el *nick*, o la información que se inserta en el sistema para validar las cuentas pueden dar pistas, éstas pueden ser informaciones falsas. Por ejemplo, alguien que se pone el sobrenombre de "el macho" puede ser en realidad una mujer de cualquier edad.

Dado el anonimato, se pueden generar situaciones en las que incluso se experimenta con la creación de un ser virtual del sexo opuesto (o un personaje asexual). Bruckman dice que "el género es sólo un ejemplo de un aspecto de la identidad personal que la gente explora en los MUD (Multi User Domain. Sistema que permite crear mundo virtuales con base en texto)"[16] y que interpreta como una mínima parte de un cambio mucho mayor: "El intercambio de sexos es un ejemplo extremoso de algo fundamental: la red está en el proceso de cambiar, no solamente la manera en la que trabajamos, sino la forma en la que pensamos sobre nosotros mismos, y finalmente, quienes somos".[17]

Una aportación importante desde la psicología es la de Turkle, quien menciona distintos casos de personas que utilizan un sistema de CMC para llevar a la práctica roles que en algún momento juegan en su interior y que se basan en personas cercanas que quisieran ver comportarse de esa manera.[18] Por ejemplo, si la madre de una de las usuarias es incomprensiva y violenta, el personaje creado por la hija podría ser el de una madre comprensiva y tranquila. Al analizar esto, Turkle menciona la existencia de mundos alternativos que cubren necesidades o situaciones deseadas que no pueden existir en la vida real. Intentando atenuar el sentido tan trascendente

de lo que pudiera acontecer al interior del BBS (Boletin Board System. Especie de tablero de avisos electrónicos), Argyle y Shields dicen: "Los cuerpos y las experiencias de la vida cotidiana son, ambos, el contenido de la comunicación por *internet* (en la banalidad del chisme o las discusiones sobre sexo) y contiguo por su uso (en la forma de los cuerpos de los usuarios). La *internet* por sí misma es parte de la vida cotidiana; es parte de los aspectos más banales de la interacción social".[19]

Por supuesto, existe mucho terreno que explorar en cuanto a la relación de mujeres y hombres en la red. Se tienen que encontrar caminos desde el acceso para buscar una igualdad entre los sexos en cuanto al uso de la tecnología y específicamente de *internet* y la CMC. Kember cita a Plant y señala que: "Enganchado a las pantallas y conectado a las pletinas el hombre se convierte en usuario y en adicto, y ya no puede insistir más en su soberanía y separación soberana de la naturaleza. Cada vez más integrado con el entorno del que siempre se había considerado diferenciado, se encuentra a sí mismo viajando en redes que ni siquiera sabía que existían y entrado en espacios en los que sus concepciones de la realidad y la identidad quedan destruidas. Es el retorno de lo reprimido, de lo femenino, incluso quizá la venganza de la naturaleza".[20] Quizá así sea.

Sexo en *internet*: de la fantasía a la realidad

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

"Todos los bits son iguales, pero algunos son más cachondos que otros." *Van Der Leun*

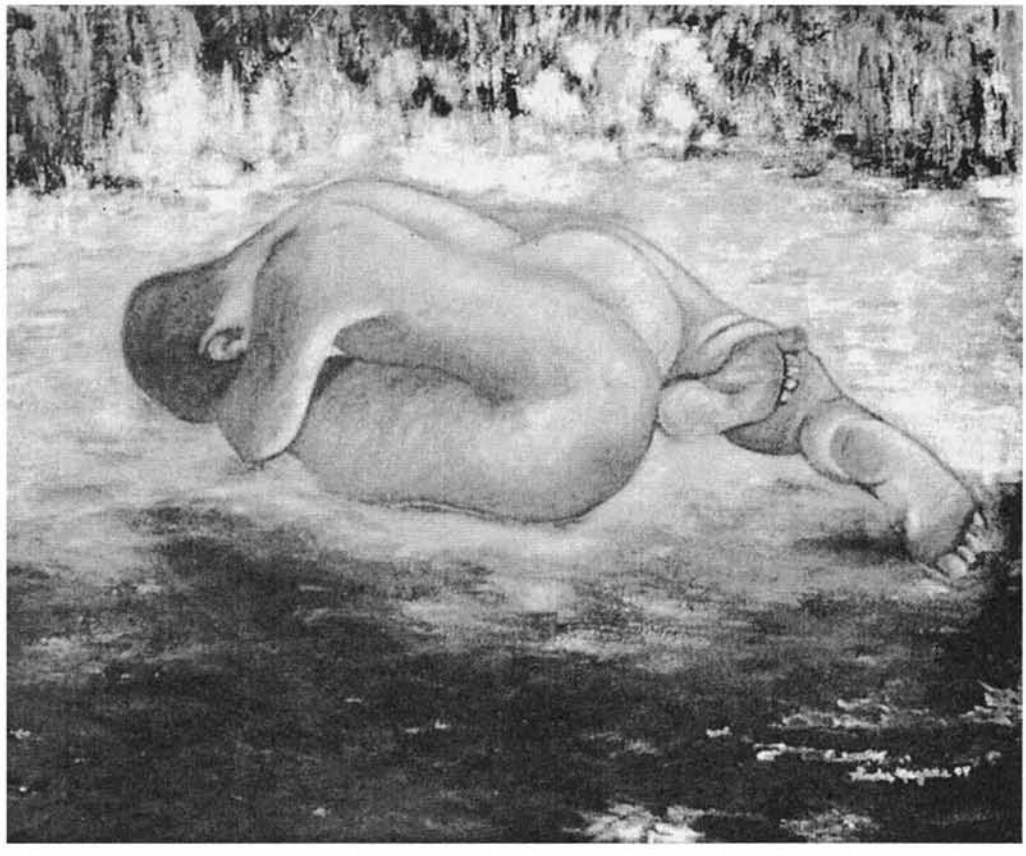
Van Der Leun sostiene que siempre ha habido en la historia una relación estrecha entre la tecnología y el uso sexual de ésta.[21] En los últimos tiempos ha habido una cantidad enorme de propuestas y mecanismos para frenar la expansión del uso sexual de las nuevas tecnologías de comunicación mientras que las ofertas crecen a diario (desde CD-ROMs pornos hasta sitios con videos, fotos, animaciones y demás herramientas de placer y/o morbo). La base de los sistemas de CMC en un principio era únicamente textual. Sin embargo, con la llegada de programas más avanzados como el ICQ o el MIRC se tiende a tener más elementos audiovisuales, en donde la videoconferencia es el punto máximo de desarrollo hasta el momento. Aún así, todavía los sistemas de CMC más utilizados son los basados en texto. Por ello, la sexualidad se recrea diferente, los usuarios inventan y reinventan formas discursivas que funcionan como interacción social. Y esto permite recrear la sexualidad física con la referencia de la vida real, llegando a un grado de inmersión en donde surgen situaciones difíciles de entender, por ejemplo casos de "sexoservidoras" y "violaciones" en línea.

¿Qué es el cibersexo o netsex? ¿Cómo funciona? ¿Qué consecuencias trae?

Básicamente el cibersexo (en el caso de los sistemas de CMC) se da cuando dos personas en un espacio bidireccional (que podría considerarse la forma íntima de interacción; dos personas hablando en un espacio sin que alguien más pueda acceder a él, aunque también puede ser en un espacio con mayor flujo de personas) comienzan a describir una relación sexual a la vez que (y no necesariamente) concretan con contacto físico personal. Si bien en un principio esto pudiera parecer antinatural, frío, insensible e impersonal, dadas las características de inmersión en el sistema, en algún momento puede hacerse transparente la comunicación y la erotización mutua puede llegar a niveles sorprendentes; una mezcla entre literatura erótica, plática de pareja o terapia sexual que con la ayuda de la imaginación puede alcanzar niveles de sensibilidad muy fuertes.

El sexo virtual no es sólo un acto individual como pudiera ser el caso de una experiencia sexual con otro tipo de medios como una revista, un video o algún objeto (incluso las mismas páginas web). La diferencia, como lo señala Turkle, es el hecho de que aquí es indispensable una fantasía compartida que requiere atención no sólo de la imaginación y el cuerpo propio, sino de la idealización del otro. Esta fantasía, además, está construida en conjunto, sea horizontal o no, plena y mutua o no, a través de una serie de acciones que son realizadas por las personas, toda vez que no permanecen estáticas.

Stone hace una similitud entre los trabajadores del sexo por teléfono y las personas que trabajan sobre realidad virtual que bien pudiera servir para aplicarse al análisis de lo que sucede en el cibersexo. "El trabajo de ambos es acerca de la representación del cuerpo humano a través de limitados canales de comunicación, y ambos grupos hacen esto al codificar expectativas culturales como significados."[22] Continúa diciendo: "El sexo telefónico es el proceso de provocar, satisfacer, *construir*



deseo a través de una sola forma de comunicación, el teléfono. En el proceso, los participantes dibujan con un repertorio (*repertoire*) de códigos culturales para construir un escenario que comprima largas cantidades de información en un espacio muy pequeño. El trabajador codifica verbalmente gestos, apariencias y proclividad, y expresa estos como signos reconocibles, que muchas veces no son más que una palabra. El cliente descomprime estas evidencias y construye una densa y compleja imagen interaccional".[23]

Stone señala que este acto es "individual e interpretativo [ya que] el cliente construye significados que son densos, situados localmente y socialmente particulares".[24]

Dadas las características que proporciona la CMC (anonimato, privacidad y en algún momento transparencia), se puede ver que se toma como un espacio lúdico para la experimentación de nuevas sensaciones, una especie de laboratorio de la sexualidad en donde se interpretan, crean, recrean, construyen y destruyen tabúes y mitos.

Ahora bien, dentro de los sistemas de CMC, la sexualidad no sólo encuentra su camino mediante el uso de la propuesta, la cachondería o el flujo de emociones causadas por el anonimato o las posibilidades del sexo virtual. Un poco como respuesta a aquellos sumamente preocupados por el uso de la *internet* como medio de desenfreno sexual, se puede decir que el sexo también encuentra su lugar de reflexión, de seriedad, de preocupaciones ante la falta de precauciones, de conocimiento, de responsabilidad. Prueba de ello son los foros de reflexión sobre sexualidad, igualdad, sida, etcétera en donde entra la reflexión y el debate, el cual se da de una manera que no dista de un encuentro académico mezclado con una especie de taller.

Lo interesante es la forma en la que se combinan experiencias personales, dudas, comentarios, juicios y datos científicos. Y sobre todo que la relación entre el ser virtual y el real está íntimamente ligada, ya que por un lado existe como espacio de juego y aislamiento de la realidad (en el sentido de experimentar lo que no se puede en la vida cotidiana) y por otro se utiliza como un espacio de reflexión sobre los mismos temas que causan una preocupación y una problemática en la realidad.

Aunado a lo anterior está el hecho de poder hablar de temas socialmente censurados o difíciles porque existe la separación entre el ser virtual y el real.

Nuevamente, ante el anonimato, las personas pueden tener mayor libertad de cuestionar cosas o entablar conversaciones que de otra forma podrían resultar embarazosas, lo cual es muy positivo dada la apertura que se puede dar en cuanto a los tópicos, dejando a un lado los juicios de valor que suelen presentarse al abordar estas temáticas, así como la libre aceptación de una relación entre las personas.

Así, la homosexualidad y las prácticas sociales también tienen cabida tanto en la forma de libre expresión como en la de ayuda y apoyo. Se encuentran respuestas variadas en forma de consejos, citas de textos (principalmente científicos, aunque de otro tipo también), anécdotas y respuestas precisas. Se retoman espacios más re-

♦♦♦

lajados y con menos censura que en la vida real. Mensajes que generan una discusión en torno a ellos en donde se dan consejos, direcciones y teléfonos de especialistas, organizaciones y demás grupos que pueden proporcionar ayuda, aunque en el mismo foro personas con conocimiento suficiente dan recomendaciones y conceptos claves.

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

Algunos autores anteponen el humanismo al proceso de tecnologización de lo llamado social "al crear una realidad sintética y adentramos en un entorno simulado por la computadora, socavamos el deseo humano de penetrar lo que nos elude radicalmente, lo nuevo e impredecible. La visión computacional demiúrgica puede llegar a robarnos la libertad de ser plenamente humanos".[25] Aunque otros autores como Fernback opinan que "podemos estar solos con nuestras computadoras mientras escribimos, pero estamos participando en una forma de vida pública; una vida pública que deviene de la desconfianza de nuestros vecinos y nuestros intensos deseos de privacidad que nos obliga a re-examinar nuestras vidas atomizadas".[26]

Estamos en la antesala de una sociedad cada vez más tecnológica y tenemos que estar cerca no sólo viviendo los cambios sino proponiéndolos con una visión más igualitaria y real. ♦

Notas

[1] Stone, A. "Will the real body stad up?: Bounday stories about virtual cultures", en Benedickt, Michael (ed.). *Cyberspace: First steps*. MIT Press, E.U.A. 1992, p. 109.

[2] "Benedickt, M. Cyberspace: Some proposals", en: Benedickt, Michael (Ed.). *Cyberspace: First steps*. MIT Press, E.U.A., 1992.

[3] Baudrillard, J. *Cultura vs simulacro*. Kairos, Barcelona, 1993, p. 11.

[4] Paz, Octavio. *El laberinto de la soledad*. Fondo de Cultura Económica, México, 1995, p. 46.

[5] Baudrillard, J. *Op. cit.*, p. 12.

[6] Rheingold, H. *The virtual community*. Harper Collins, New York, 1994.

[7] Haraway, D. "A manifesto for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980's", en: Vitanza, Víctor (Ed.). *Cyber-Reader*. Allyn & Bacon, E.U.A., 1996.

[8] Kember, S. "Feminismo, tecnología y representación", en: Curran, Morley y Walkerdine (comps.) *Estudios culturales y comunicación*. Paidós, Barcelona, 1998, p. 362.

[9] Stone, 1992, p. 105.

[10] Stone, 1992.

[11] Shina & Stone. "Computers and communications", en: Dowing John, Mohammadi Alí y Sreberny Annabelle (eds.) *Questioning the media*. Sage Publications, E.U.A., 1995, p. 273.

[12] Herring, S. "Bringing familiar baggage to the new frontier: Gender differences in computer mediated comunication", en: Vitanza, Víctor (ed.). *Op. cit.*, p. 144.

[13] Kember, S. *Op. cit.*, p. 367.

[14] *Op. cit.*, p. 350.

[15] Plant, S. "On the Matrix: Cyberfeminist simulations", en: Shields, R. (ed.). *Op. cit.*

[16] Bruckman, A. "Gender swapping on the internet", en: Vitanza, Víctor (ed.). *Op. cit.*, p. 445.

[17] Bruckman, A. *Op. cit.*, p. 446.

[18] Turkle, S. *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. Touchstone, E.U.A., 1995.

[19] Argyle, K. y Shields, R. "Is there a body in the net?", en: Shields, R. (ed.). *Cultures of internet: virtual spaces real histories living bodies*. Sage, E.U.A., 1996, p. 58.

[20] Kember, S. *Op. cit.*, p. 369.

[21] Van Der Leun, G. "This is a naked lady", en: Vitanza, Víctor (ed.). *Op. cit.*

[22] Stone, *Op. cit.*, p. 102.

[23] Stone, *Op. cit.*, p. 103.

[24] Stone, *Op. cit.*, p. 103.

[25] Piscitelli, A. *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Paidós, Argentina, 1995, p. 223.

[26] Fernback, J. "The individual within the collective: virtual ideology and the realization of collective principies", en: Jones, Steve. *Virtual culture: identity and communication in cybersocietv*. Sage Publications, E.U.A., 1997, p. 38.