La digitalización del Eros

POR **TATIANA MILLÁN PAREDES**

Los nuevos entornos virtuales están superando la sexualidad como forma de contacto corporal. ¿Qué es el cibersexo?, ¿a qué necesidades responde?, ¿cómo está afectando a la esencia del hombre?

«La sustitución del principio del placer por el principio de la realidad
es el gran suceso traumático en el desarrollo del hombre»
Herbert Marcuse

La sexualidad es uno de los aspectos más complejos del ser humano; en ella se mezclan condicionantes físicos, biológicos, emocionales, culturales, sociales? cualquiera de estos elementos puede influir en los demás y potenciar consecuencias en cadena. A lo largo de la historia se ha analizado la sexualidad desde diferentes disciplinas, desarrollando diversidad de teorías y puntos de vista. Temas como la fertilidad, la homosexualidad, los géneros y sus roles? han recibido enfoques diametralmente opuestos en función del contexto cultural desde el que se hayan enfocado.

Las sociedades han planteado el desarrollo de su sexualidad condicionadas por su propia idiosincrasia, por tabúes, formas de vida, ideas, religiones? Podríamos separar épocas en función del concepto de sexualidad imperante, su forma de asumirla y llevarla a la práctica. ¿Cómo definiríamos al siglo XXI? El siglo del sexo virtual. Hemos pasado de una sociedad de consumo donde lo material era un valor incuestionable a una sociedad de transacciones simbólicas donde el sexo se convierte en un intercambio de bits más. La «sensación material ha sido reemplazada por el reino de lo inmaterial, el átomo que se mide y sopesa ha sido sustituido por el bit que es energía. [?] Esto que tocamos es lo real y aquello lo hiperreal» (Verdú, 1996: 108). El salto que se produce desde los conceptos tradicionales de la sexualidad es abismal. Se busca el placer más allá de estímulos físicos, se retoma la subjetividad de experiencia individual, estamos frente a un «otro» mental y emocional.

Fundación Telefónica
Telefónica

El ciberespacio nos ha dejado mostrarnos en la evidencia de lo que somos y de lo que queremos ser. Si el siglo XIX fue el siglo de la sexualidad ocultada y el siglo XX el de la revolución sexual, el siglo XXI será el de la sexualidad exhibida (Casta-Rosaz, 2000). Este mostrar la sexualidad de forma espontánea, una sexualidad no condicionada, parte de lo más profundo del ser humano liberado en entornos sintéticos donde el mostrarse en la evidencia de los deseos u ocultarse tras el anonimato de una pantalla viene a ser lo mismo.

«El ciberespacio adquiere […] una dimensión nueva en la que se articulará una sociedad simulada, o ?comunidad virtual?, de una complejidad casi equivalente a la de la sociedad real» (Levis, 1997: 119). ¿Qué incidencia tendrá en el hombre este nuevo entorno?, ¿qué perderá en el camino hacia lo hiperreal? «El hombre comprendió muy tempranamente que su identidad era vulnerable, pues dejaba jirones de ella por donde pasaba, en forma de huellas, sombras y reflejos» (Gubern, 2001: 37). ¿Qué parte de su ser está dejando en la pantalla?

Un nuevo espacio social para las relaciones sexuales

A estas alturas del desarrollo de la Red nadie duda de que «estamos ante un nuevo espacio social y no simplemente ante un medio de información y comunicación» (Echevarría, 2000: 108). Un entorno de socialización donde el hombre crea su propia autoconciencia, se relaciona y siente. «Las localidades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en *collages* de imágenes, provocando un espacio de flujos que sustituye al espacio en lugares» (Castells, 2001: 452). Un espacio definido por la ubicuidad, inmediatez e instantaneidad que posibilitan las tecnologías digitales y que modifica no sólo los aspectos materiales, físicos, económicos y políticos del hombre, sino que transforma el significado mismo de lo humano.

Diferentes autores han pretendido conceptualizar los cambios que están afectando a las dimensiones del mundo como una red extensa de comunicación de puntos interconectados donde todos y todo está al alcance de la mano, una aldea global (McLuhan, 1964) donde viajamos por autopistas de la información (Gore, 1993) que no vemos, donde desaparecen las fronteras físicas para instaurarse una nuevas fronteras electrónicas (Barlow, 1999) más sutiles pero no por ello menos consistentes, un mundo digital (Negroponte, 2000) de mentes interconectadas (De Kerckhove, 1999), un mundo virtual (Lévy, 1999) donde perdemos sin movernos del espacio material, un «terreno intangible al que se accede por medios tangibles» (Bonder, 2002: 29).

Hemos conquistado un nuevo continente deshabitado y nos hemos instalado en él, vivimos en el «sexto continente» (Sánchez, 2001). Este «tercer entorno» (Echevarría, 1999) es un espacio dominado por la virtualidad que nos dará una definición nueva de la persona (Lévy, 1999). Un espacio de liberación y, a la vez, de desarraigo que está eliminando condicionantes físicos e imponiendo otros desconocidos hasta ahora.

Un cambio de paradigma se impone en la relación entre la sexualidad y la genitalidad. El coito, la relación física, se pierde en la Red, no es necesario el contacto de los cuerpos para establecer una relación puramente sexual. Con ello estamos modificando el concepto de

Fundación Telefónica

género, los roles femenino y masculino, el planteamiento de la ?norma? dentro de los patrones sexuales. Cualquier comportamiento es admitido en los encuentros virtuales como si de un simulacro no real, y por tanto no evaluable, se tratase.

Vivir y sentir la vida a través de una pantalla ha de tener sus consecuencias. Esta pantalla interactiva nos permite no sólo participar, terminamos fundiendo nuestro ser con ella. Nuestra percepción del sexo y sus condicionantes culturales se relativizan al cambiar las formas de percepción. Las insólitas posibilidades de ver las cosas desde dentro nos introducirá en una nueva dimensión de «interioridad», en una comprensión de la realidad que habrá que afrontar desde una psicología de la tecnología, desde una «tecnolopsicología» (De Kerckhove, 1999). El comportamiento mediado por el ordenador dará un cambio de roles y actitudes. Si no nos diferencia un cuerpo sexuado en nuestro encuentro con los demás, ¿qué nos diferencia?: el deseo. El deseo concebido en la neutralidad del género, la capacidad de comunicarlo y vivirlo a través de un teclado. El hombre sustituye el principio de la realidad por el principio del placer.

Aspectos históricos de la sexualidad

«Son las culturas las que manifiestan variadas formas de vida sexual y en ellas habrá que incidir para conocer los porqués (y también los quiénes, los cómo, los cuándo y los dónde) de las diferentes prácticas y comportamientos» (Nieto, 1989: 84). De la sexualidad asociada a la fertilidad a la fertilidad sin sexo y al sexo más allá de los instintos reproductivos, desde planteamientos religiosos de una sexualidad oscura en ciertas épocas de Occidente al misticismo del kamasutra en Oriente, del miedo al cuerpo al culto al cuerpo como forma de comunicación con el otro, de la homosexualidad admitida en la tradición grecolatina a la rigidez en la asociación entre géneros y manifestaciones sexuales. Cada época, cada cultura ha impuesto unos cánones, pero todas coinciden en algo, la sexualidad es un aspecto fundamental del ser humano, y a ese estatus lo han elevado bien a través de la represión por el temor a su potencial, bien a través del exceso como vía de escape y catarsis de todas las pasiones del hombre. La sexualidad determina al ser humano desde antes de nacer hasta la muerte.

Griegos y latinos adoraron a Afrodita y Venus, Hera y Juno, diosas que representaban la sexualidad como goce y a la vez la fertilidad. En las culturas helénica y latina el acto sexual llegó a ser una manifestación religiosa, orgías dedicadas a Dionisio o Baco que degeneraron en manifestaciones extremas de excesos sexuales que pasaron a la historia. Sus planteamientos sobre la sexualidad admitían conductas que otras culturas van a condenar y perseguir posteriormente, como la homosexualidad. La virilidad se asoció al papel del guerrero y no excluía estas conductas.

La religión ha planteado desde todos los tiempos la forma de vivir la sexualidad. La judía reprimió la sexualidad, particularmente la femenina cuyo único objetivo era la procreación. En Occidente, la Edad Media enterró también la sexualidad bajo los pesados ropajes que imponía la intolerancia religiosa. Temor al cuerpo, en su afán por influir sobre el hombre política y psicológicamente a través de la represión de todo tipo. El islamismo lleva a extremos esta represión, la asociación entre sexualidad y género es radical. En Oriente de alguna forma no

Fundación Telefónica

ocurre lo mismo, el ascetismo del budismo se mezcla con la búsqueda del conocimiento sobre la sexualidad como algo místico, el ejemplo lo tenemos en libros sagrados como el *Kama Sutra*.

El siglo XX marca el comienzo de la liberación femenina. Hay que destacar la asociación que hay entre la liberación de la persona y la liberación de su sexualidad, el control y disfrute de ésta. Para ser igual que el hombre, la mujer debía participar de un rol semejante en su vida sexual. La separación entre sexualidad y fertilidad marca la clave, la sexualidad de la mujer no iba unida a la maternidad. Se desarrolla el conocimiento del cuerpo y su valoración. Los años 60 marcan un cambio sustancial de la actitud de las sociedades hacia la sexualidad y sus manifestaciones, se extiende una asociación entre el amor y el sexo, el sexo como manifestación libre, como forma de comunicación, la igualdad entre los géneros. Pero la historia es cíclica y el miedo a las enfermedades de transmisión sexual, el sida, traen de nuevo una vuelta a los discursos represivos sobre la forma de asumir los comportamientos sexuales y sus opciones. El nuevo siglo nace con una nueva manifestación sexual, el cibersexo.

Si la «sustitución del principio del placer por el principio de la realidad es el gran suceso traumático en el desarrollo del hombre» (Marcuse, 2002: 28), la sociedad del siglo XXI está superando ese vacío volviendo a elevar el placer por encima de lo real, en entornos hiperreales construidos desde lo material pero superando las limitaciones de lo físico. El placer en su esencia, sin condicionantes, sin formas previas. Internet se ha concebido como «un lugar para la experiencia» (Hine, 2000: 30).

¿Qué es el cibersexo?

Dentro de la llamada comunicación mediada por computadora (CMC), la parte más revolucionaria de Internet, el cibersexo ocupa una parte importante de los flujos comunicativos. Si antes de la explosión mediática de la Red y del desarrollo masivo del uso de chats y foros hubieran pronosticado que el sexo a través de una pantalla, sin contacto físico, iba a ser una verdadera revolución, ¿quién hubiera apostado por su éxito? La definición de cibersexo resulta complicada, hay diferentes formas de enfocarlo pero ninguna parece definirlo en su complejidad:

– ¿Una opción sexual? Una nueva forma de relacionarse con el otro a nivel sexual, estimulando determinados aspectos de la persona que van más allá del contacto físico, sustituyéndolo o complementándolo. Constatando una vez más que el ser humano continúa siendo un animal emocional incapaz de prescindir de sus emociones para vivir y el cibersexo es una búsqueda más de emociones.

– ¿Autosatisfación sexual? Pero se parte de la existencia del otro que está «frente» a nosotros; se busca el estímulo externo. No es mera pornografía o juego sexual, es real en la medida que los sujetos que interactúan son reales y se comunican en un tiempo y un espacio virtual.

– ¿Sexo pensado? Sexo mental y emocional sin imperativos físicos, ¿pero no era el sexo una actividad básicamente física, el aquí y el ahora frente al amor que crece por encima del lugar y

Fundación Telefónica

del tiempo? La Red relativiza los lugares y los momentos. El sexo está más dentro de la cabeza que entre las piernas (Gubern, 2000: 183).

– ¿El miedo al otro? Un sexo sin contacto en los tiempos del sida. Una sociedad que avanza hacia el sexo ?limpio y seguro?.

– ¿El miedo a uno mismo? Tras la tiranía del culto al cuerpo nos podemos comunicar con extensiones tecnológicas que eliminan nuestras limitaciones de vejez, potencia, capacidad de satisfacer? Podemos olvidar que tenemos un cuerpo condenado a la decadencia y con ello el hombre olvida uno de los mayores miedos que arrastra y uno de los motivos de su infelicidad (Freud, 1998). Buscamos a través de la digitalización un cuerpo nuevo, un cuerpo transformado sin defectos (Yehya, 2001).

– ¿La demencia del hombre que abocado a separarse de la naturaleza está perdiendo su vínculo más real con ella, en un camino sin retorno donde la mente es el último residuo? El ciberespacio «se ha convertido así en […] el LSD de los años 90» (Nora, 1995: 69). Un sucedáneo de la realidad, el síntoma del «empobrecimiento de la experiencia humana o de la desrealización del sujeto» (Subirats, 2001: 14).

– ¿El reflejo de la soledad a la que estamos abocados en la era de la comunicación? La Red es un espejo de la vida real y navegamos por ella buscando el contacto que no tenemos en un mundo que se antoja cada vez más distante. En esta necesidad estamos creando una sociedad universal donde fluyen la comunicación, las ideas, el intercambio emocional, donde las distancias se eliminan, estamos juntos y podemos simplemente divertirnos (Rheingold, 1996). «La sexualidad puede entenderse en el hombre como una forma adaptativa de comunicación» (Kottak, 1994: 141) y la Red responde a esta necesidad con el cibersexo, abriendo expectativas, caminos y rituales.

– ¿El ascetismo del placer? La otra cara de un sexo sin cuerpo. Una forma más de expresión de una sociedad que impone el sacrificio del cuerpo. El cuerpo no está destinado al placer, hay que sacrificarse para estar bellos, delgados, jóvenes. Se exige una vida austera, hay que imponerse límites dentro de un discurso imperante de que el cuerpo no está destinado al placer (Onfray, 1999).

El cibersexo es una forma de relación sexual donde no sólo interviene el sujeto; implica por tanto una interacción aunque ésta sea a través de intermediarios técnicos. Supone un cambio en la forma de ser del hombre, en sus roles en comunidad. Si la civilización está basada en la subyugación permanente de los instintos humanos (Freud, 1998) la era de Internet abre un espacio paralelo, una «civilización virtual» que se mueve con otros condicionantes. La Red es la apertura a los instintos, dentro de la virtualidad, pero hasta ahora no se había dado rienda suelta a tantos juegos, contactos, relaciones, opciones sexuales, vivencias de otros géneros distintos al propio? a un número tan amplio de individuos. El potencial de llegar a tantas personas en tiempo real con la libertad que marca el anonimato cambia las normas. Casi todo vale en la Red.

Identidad, sexo y género en la Red

Fundación Telefónica

¿Quiénes somos en la Red? Internet nos ha transformado en sujetos asexuados biológicamente. La biología se diluye, no hay elementos físicos, se rompe la rígida relación entre sexo como concepto biológico y género como concepto flexible que «varía con los factores culturales, sociales, políticos y económicos. La variabilidad del género en el tiempo y en el espacio sugiere que continuará cambiando. La biología de los sexos no es un cerramiento estrecho que limite a los humanos, sino una amplia base sobre la que puede construirse una gran variedad de estructuras» (Kottak, 1994: 329). La división entre femenino y masculino se diluye en los entornos virtuales, el tema de la identidad sexual adquiere otras connotaciones, las contradicciones desaparecen o se desarrollan en su máximo esplendor. Sin el cuerpo del otro como referente más que imaginario perdemos nuestro determinismo biológico, intuimos en función de experiencias vividas desde el pensamiento y no desde el contacto. Es la igualdad perfecta entre hombres y mujeres.

Los imperativos biológicos han determinado una diferenciación desde los principios de la humanidad entre el papel a cumplir por hombres y mujeres, sobre todo por la asociación entre mujer y maternidad, hombre y fuerza física. Cuando la mujer puede separar el sexo de la maternidad y la fuerza de la máquina sustituye a la del hombre, las bases sociales cambian. Es de prever que con esta transformación en seres sin cuerpo que deambulan por la Red estamos perdiendo los determinismos inevitables que nuestras características físicas tienen para relacionarnos, interactuar y entablar relaciones sexuales. No importa el contacto físico, sino la capacidad de emocionarse. El hombre digital ha pasado de verse como un animal racional a sentirse como una máquina emotiva (Turkle, 1984). Pero incluso en entornos virtuales, los referentes físicos juegan un papel importante, se parte del traspaso de la idea de ?lo material? a un entorno virtual. Estos referentes son claves en los estímulos.

Más que nunca la variedad es la norma. Cualquier costumbre, tendencia, gusto, uso o abuso de la sexualidad tiene margen en Internet. La biología plantea unas bases y tiene su importancia, pero las capacidades del cuerpo y la mente sólo adquieren significado en las relaciones sociales (Weeks, 1998) que en este caso son mediadas por la tecnología y adquieren fuerza como recreación interior, como búsqueda de lo que somos desde nosotros mismos hacia nuestra proyección exterior. No existen imposiciones externas, sólo condicionantes internos, las imposiciones externas, tabúes y normal culturales ajenas a la Red no existen explícitamente.

En Internet es habitual el cambio de género en personas que no han usado otros roles diferentes al suyo en la vida real. ¿A qué necesidad de catarsis responde? Un estudio efectuado entre 400 participantes de Australia y Estados Unidos, que no era más que un juego de personificación de sexos por la Red, evidenció que el 40 por ciento prefirió un cambio cibernético de sexo (Sánchez, 2001). El sexo, visto desde este prisma queda enteramente desprovisto de cualquier valor ontológico y prediscursivo no «hay identidad más allá de las expresiones de género y sexo. Esa identidad se construye performativamente» (Butler, 1997). El travestismo, el juego, las opciones más diversas son algo habitual, probablemente porque en «la vida real hay un precio a pagar [?] Obtenemos algunos de los beneficios de las malas experiencias sin tener que pasar por ellas» (Walton, 1990: 68).

El personaje y la persona

Fundación Telefónica

Somos lo que somos como fruto de la propia autoconstrucción de nuestro ser en interacción con los otros y con el contexto donde nos comunicamos. «La identidad propia emerge de quien uno conoce, de nuestras asociaciones y conexiones» (Turkle, 1997: 258). Nuestros determinismos biológicos suponen una base amplia y flexible sobre la que estructurar, más allá de ello el hombre se nutre de lo externo como ser social. Cuando pasamos a entornos virtuales, intangibles, estamos partiendo de una capacidad adaptativa del ser humano, pero en esa adaptación dejará parte de su ser anterior y desarrollará aptitudes y capacidades que le hagan superar su vulnerabilidad en una primera etapa de desarraigo.

El concepto de lo que somos, la visión de nosotros mismos y del mundo están siendo influidos por nuestro ir y venir dentro de la nueva realidad en la que nos movemos. «Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del Yo que caracterizan la vida posmoderna. En su realidad virtual nos autocreamos» (Turkle, 1997: 228-229). A modo de teatro virtual representamos un papel en esa vida simulada, ¿seleccionado o adjudicado? En la cotidianidad de los entornos materiales también representamos; consciente o inconscientemente somos diferentes según con quien hablemos, con quien estemos. «Los seres humanos representamos ante los demás» (Goffman, 1987: 268), pero en cada papel que representamos somos un poco nosotros mismos, nos fundimos con el personaje y terminamos siendo parte de él. Somos un ?otro? conquistado. De ahí el peligro de vivir personajes. «En nuestra sociedad, el personaje que uno representa y el ?sí mismo? propio se hallan, en cierto sentido, en pie de igualdad» (Goffman, 1987: 268). El gran teatro de la Red puede terminar devorando nuestra entidad material porque nos deja elegir personaje en la obra sin condicionantes. Adicciones que empiezan a estar a la orden del día.

Vivimos la cultura del simulacro. «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; es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias.» (Baudrillard, 1984: 9-10). En la Red podemos vivir cualquier experiencia de la vida real, acceder a cualquier fantasía sexual sin referentes físicos pero de gran impacto emocional. El abanico de posibilidades es más amplio que el que nos ofrece el limitado contexto inmediato. Multitud de experiencias han demostrado lo adictivo de estos procesos de interacción que requieren de la participación desde el interior de las personas, provocando procesos virtuales placenteros que en ocasiones hacen perder el interés por las relaciones reales. Pero la Red no deja de ser un simulacro, una realidad paralela que en ocasiones resulta engañosa (Gwinnell, 1999), donde podemos perdernos en el personaje o dejarnos arrastrar por actores inexistentes, de gran capacidad adictiva porque responde a necesidades del hombre como ser emocional y a sus carencias más íntimas.

Concepto de cuerpo

«La tecnología informática transforma no sólo nuestras vidas, sino también el imaginario en el cual vivimos, incluida la manera en la cual nombramos y pensamos nuestros cuerpos» (Levis, 1997: 27). ¿Cuál es la noción de cuerpo en el ciberespacio cuando las características

Fundación Telefónica
Telefónica

biológicas que determinan la sexualidad desaparecen y con ellas su asociación cultural al género? En el mundo real, el cuerpo se construye como realidad sexuada y como depositario de principios de visión y de división ?sexuantes» (Bourdieu, 1998: 22). El cuerpo en el ciberespacio es un cuerpo libre que pretende eliminar todo sesgo de diferenciación más allá de la deseada.

El ordenador «ha redefinido la función y la esencia del hombre» (Yehya, 2001: 11); dentro de él poseemos un cuerpo digitalizado, mediatizado por la técnica, ajeno a sus características naturales y biológicas. En Internet lo exhibimos y miramos sin el pudor de los entornos materiales, nuestra intimidad queda reducida a datos superfluos, el resto podemos mostrarlo sin miedo, crearlo o recrearlo. Somos lo que enseñamos, vemos lo que nos muestran. El cuerpo se relativiza en un juego de interacciones que lo hacen posible, nacemos ante el otro, con la ilusión de estar presentes, existiendo en el instante que nos comunicamos, desapareciendo cuando no tenemos ante quién mostrarnos. Exhibicionismo y voyerismo son dos elementos distintivos de nuestra época en una cultura de masas mercantilizada, donde se ha liberado el culto a la anatomía humana (Gubern, 2000: 173) y hemos pasado al culto a lo imaginado, lo pensado, lo sentido, lo recreado.

Pero pese a esa sensación de libertad frente a las imposiciones de lo corporal, ese mundo ideal sin limitaciones a los instintos, donde podemos tener lo que deseamos, esté o no a nuestro alcance, exista o no exista, no podemos olvidar que el referente de la virtualidad es la propia materialidad y sus cánones. El hombre sólo puede construir elementos nuevos con materiales antiguos. «No podemos sin embargo olvidar que estas construcciones icónicas se elaboran sobre la base de nuestra experiencia pasada y presente con este mundo y con este universo» (Maldonado, 1999: 76).

El mundo se ha convertido en algo mucho más amplio de lo que nuestras capacidades físicas pueden abarcar (Turkle, 1995) y ello nos ha obligado a construirnos un cuerpo digital para poder comunicarnos con el otro, un alma digital, instintos virtuales. El hombre en su interacción con una pantalla no es más que el resultado de las nuevas condiciones sociales y urbanísticas con el desarrollo de los nuevos medios de comunicación (Gwinnell, 1999). Autopistas por las que no puede desplazarnos ningún vehículo, continentes que no se cruzan en avión, espacios abiertos y a la vez sumamente restringidos. El hombre se ha introducido en el ciberespacio sin conocerlo, explorando sus rincones. Su cuerpo queda más allá del monitor y la pérdida inicial del sentido de la gravedad le hace creer que es más libre, que no puede perder nada porque deja todo fuera, ¿o no?

Conclusión

Internet ha trastocado el mundo de lo tangible, llevando a las personas a poder optar entre las alternativas más extrañas, como la establecer vínculos sexuales y afectivos con personas a las que jamás ha visto y a las que no verá. Si el hombre se crea en sociedad y en su relación con los otros conforma su propio ser, el alma de este nuevo hombre creada en mundos irreales es un alma inventada. La digitalización de los entornos ha desarraigado al hombre de su mundo natural, dejándolo en un espacio que no conoce y en el que navega a la deriva buscando una tabla de salvación. El sexo como instinto más primario le devuelve a sus orígenes.

Fundación Telefónica

Bibliografía

PERRY B., J.: «A Cyberspace Independence Declaration», *Electronic Frontier Foundation,* Estados Unidos, 1999. Disponible en la web: www.eff.org/pub/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration.

BAUDRILLARD, J.: *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1984.

BONDER, G.: *Las nuevas tecnologías de información y las mujeres: reflexiones necesarias*, CEPAL, Chile, 2002.

BOURDIEU, P.: *La dominación masculina*, Anagrama, Barcelona, 1998.

CASTA-ROSAZ, F. : *Histoire du flirt*, Grasset, Paris, 2000.

CASTELLS, M.: *La galaxia Internet*, Plaza & Janés, Barcelona, 2001.

CLINTON, W. J. y GORE, A.: «Technology for America´s Economic Growth: A New direction to Build Economic Strength», Informe del Presidente y Vicepresidente de EEUU, Washington D. C., 3 de febrero de 1993.

ECHEVARRÍA, J.: *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*, Destino, Barcelona, 1999.

————-: *Un mundo virtual*, Plaza & Janés, Barcelona, 2000.

FREUD, S.: *El malestar en la cultura*, Alianza, Madrid, 1998.

GOFFMAN, I.: *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Amorrortu, Madrid, 1987.

GUBERN, R.: «Del rostro al retrato», *Anàlisi*, núm. 27, Barcelona, 2001.

————-: *El Eros electrónico*, Taurus, Barcelona, 2000.

GWINELL, E.: *El amor en Internet. Intimar con desconocidos a través del ciberespacio*, Paidós, Barcelona, 1999.

HINE, Ch.: *Virtual Etnography*, Sage, Londres, 2000.

KERCKHOVE, D. de: *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona, Gedisa, 1999.

————: *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*, Barcelona, Gedisa, 1999.

Fundación Telefónica
Telefónica

KOTTAK, C. P.: *Antropología*, McGraw-Hill, Madrid, 1994.

LEVIS, D.: *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Paidós, Barcelona, 1997.

LÉVY, P.: *¿Qué es lo virtual?,* Paidós, Barcelona, 1999.

LOMAS, C.: *El espectáculo del deseo. Usos y formas de la persuasión publicitaria*, Octaedro, Barcelona, 1996.

McLUHAN, M.: *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964.

MALDONADO, T.: *Lo real y lo virtual*, Gedisa, Barcelona, 1999.

MARCUSE, H.: *Eros y civilización*, Ariel, Barcelona, 2002.

NEGROPONTE, N.: *El mundo digital*, Ediciones B, Barcelona, 2000.

NIETO, J. A.: *Cultura y sociedad en las prácticas sexuales*, UNED, Madrid, 1989.

NORA, D: *La conquista del ciberespacio*, Andrés Bello, España, 1995.

ONFRAY, M.: *Política del rebelde. Tratado de la resistencia y la insumisión*, Perfil libros, Buenos Aires, 1999.

RHEINGOLD, H.: *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras,* Gedisa, Barcelona, 1996.

SÁNCHEZ, A.: *La era de los afectos en Internet*, Océano, México, 2001.

TURKLE, S.: *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*, Ediciones Galápago, Buenos Aires, 1984.

———: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Touchstone, EEUU, 1995.

———: *Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality. Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Timothy Druckrey, Aperture, New York, 1997.

WALTON, K.: *Mimesis as Make-Belive*, Harvard University Press, Cambridge, MA, 1990.

WEEKS, J.: *Sexualidad*, Paidós, México, 1998.

YEHYA, N.: *El cuerpo transformado*, Paidós, Barcelona, 2001.

Fundación Telefónica

Telefónica

Fundación Telefónica
Telefónica