

**PRÁCTICA DEL CIBERSEXO EN HOMBRES JÓVENES MODELOS WEBCAM,  
A TRAVÉS DE SUS NARRATIVAS SEXUALES**

**Herlen David Murieles Velásquez**

**Trabajo de grado para optar al título de antropólogo**

**Asesor: Aníbal Parra Díaz**

Antropólogo, Especialista y Magíster en Estética.



Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Departamento de Antropología

Turbo, Colombia

2015

**Resumen:** Bajo la globalización del mundo contemporáneo y las nuevas tecnologías que aceleran los procesos y las formas como los seres humanos nos conectamos e interactuamos particularmente a través del internet, aparecen prácticas vinculadas a la búsqueda del goce mediadas por el ciberespacio denominadas cibersexo. Dicha práctica está fuertemente vinculada a una lógica de consumo capitalista consolidándose así como una industria cibersexual. Del mismo modo, hay factores económicos, identitarios, sociales y sexuales que tienen incidencia en el acceso de hombres jóvenes a la industria cibersexual bajo la condición de modelos webcam lo cual pasa de ser un empleo a propiciar otras narrativas sexuales asociadas a la llamada cibercultura y que finalmente a través de la extensión de una sexualidad hacia el ciberespacio, termina consolidando al sujeto homociborgsexualis.

**Palabras claves:** Cibersexo, globalización, narrativas sexuales, homociborgsexualis, modelos webcam, hombres jóvenes.

**Abstract:** Under globalization of the contemporary world and new technologies that accelerate the processes and the ways humans we connect and interact particularly through the Internet, appear practices linked to the pursuit of pleasure mediated by cyberspace called cybersex. This practice is strongly linked to the logic of capitalist consumption, consolidating a cybersexual industry. Similarly, there are economic, identity, social and sexual factors that have an impact on the access of young men to cybersexual industry on condition of models webcam which changes from one job to encourage other sexual narratives associated with the call cyberculture and finally through the extension of a sexuality into cyberspace, ends consolidating the homocyborg subject.

**Keywords:** Cybersex, globalization, sexual narratives, homocyborgsexualis, webcam models, young men.

*Para mi madre Lucelly Velásquez Gaviria*

## Agradecimientos

Antes que nada doy gracias a Dios por haberme permitido usarle como referente para cuestionarme sobre mis resistencias como ser humano ante un paradigma dogmático. Sin él, nunca hubiese emprendido la búsqueda de otras alternativas de vida en las que pudiera sufrir menos.

Quiero agradecer con todo el alma a todas las personas que decidieron participar en este proyecto: a Kuro Chan, Marcos, Angie Torres, Frederic Lehman, Picapica Model, Haritol, García Sahari, Steven, Vivian, Fernando Príncipe, Yonathan, Fabo Alba, Latinhot, y mi queridísimo amigo y moderador Georg Boettcher, quienes muy amablemente decidieron confiarme sus temores, angustias, deseos y narrativas de sus vivencias sexuales; algunos con un poco de temor y otros más ansiosos, pero todos de algún modo vieron en mí un recipiente adecuado donde podrían depositar un poquito de sus vidas sin ser juzgados. De verdad, mil gracias.

Del mismo modo, quiero agradecer a mis docentes del pregrado (algunos más crueles que otros) por haberme facilitado un conjunto de herramientas teóricas y metodológicas que me han servido no sólo para entender la labor de un antropólogo, sino también para cuestionarme a diario ¿qué otro soy yo? y empezar a construirme y de-construirme las veces que sean necesarias en la búsqueda de un equilibrio armonioso entre mi ser y el ser de los otros, lo cual es una tarea muy difícil. Al profesor Darío Blanco, por echarle leña a mi fuego de guerrero y que aunque me esté desangrando no puedo rendir. A mi queridísimo profesor y asesor Aníbal Parra Díaz, quien ha logrado con mucha perseverancia, amor y respeto, sacarme de los momentos en los que me siento como una máquina imponente y destructiva para ayudarme a recordar que también soy humano, y que el sentido de las cosas están al final en disfrutar de las cosas que hacemos como humanos, por encima de las que hacemos como máquinas.

Gracias a todos mis compañeros y compañeros por haberme acompañado y tolerado durante nuestro proceso de formación. También, mil gracias a mi abuela y mi mamá, quienes sin su apoyo y su amor, no hubiese tenido la fuerza necesaria para levantarme en los momentos que me he sentido decaído. A todos y todas, mil gracias por ser partícipes de un capítulo del libro de mi vida que aún sigo y seguiré escribiendo.



Fotografia 1. OhMiBod. Archivo personal. 2015.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>1. RUTA METODOLÓGICA</b> .....	10
1.1. Planteamiento del problema.....	10
1.1.1. Antecedentes.....	12
1.1.2. Justificación.....	17
1.1.3. Objetivos .....	18
1.1.3.1. Objetivo general .....	18
1.1.3.2. Objetivos específicos.....	18
1.2. Tipo de investigación.....	19
1.2.1. Enfoque .....	20
1.2.1.1. Etnografía Digital .....	20
1.2.2. Población y muestra .....	22
1.2.3. Estrategias.....	23
1.2.4. Técnicas.....	24
1.2.5. Aspectos éticos .....	25
<b>2. REFERENTES CONCEPTUALES</b> .....	26
2.1. Ciberantropología.....	26
2.2. Antropología de las sexualidades .....	31
2.3. Antropología del Género .....	33
2.3.1. Masculinidades .....	35
2.4. Antropología del Consumo .....	37
<b>3. INFRAESTRUCTURA DEL SISTEMA CIBERSEXUAL</b> .....	39
3.1. Regulaciones legales para “mostrar el culo” frente a una webcam.....	41
3.2. Desde los Tokens hasta la quincena: un ciberviaje del valor.....	48
3.3. Decisiones y adecuaciones offline: Estudios webcam vs Independientes.....	53
3.4. Eficacia simbólica de la arquitectura informática sobre la ciberperformance porno.....	56

<b>4. FACTORES DE ACCESO A MODELOS WEBCAM</b> .....	63
4.1. Condenados a ciberperras: pobres, miserables y vagabundos .....	65
4.2. Los invisibles offline .....	68
4.3. Aborígenes construyendo tribus y transmáscaras .....	70
4.4. Narcisismo .....	74
<b>5. NARRATIVAS HOMOCIBORGSEXUALIS</b> .....	77
5.1. Actantes de deseo: desde consoladores de carne humana hasta pixeles.....	81
5.2. Educación e imaginación como técnicas cibersexuales.....	84
5.3. Valores: Otros códigos éticos y morales. ....	85
5.4. Conceptos: viajes del goce entre el mundo online vs offline.....	88
<b>6. CONSIDERACIONES FINALES</b> .....	99
REFERENCIAS.....	103
ANEXOS.....	106

### Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1. Referentes conceptuales .....	26
Ilustración 2. Infraestructura del sistema cibersexual .....	39
Ilustración 3. Lógica de mercado del cibersexo .....	50
Ilustración 4. Estudis webcam vs independientes.....	53
Ilustración 5. Áreas de la arquitectura informática de cibersexo.....	58
Ilustración 6. Simbología de participantes del cibersexo y tipos de chat.....	60
Ilustración 7. Factores de acceso a modelos webcam.....	63
Ilustración 8. Narraticas de homociborgsexualis .....	81
Ilustración 9. Estructura del goce sexual.....	90

## INTRODUCCIÓN

La antropología, conocida como la disciplina que estudia al ser humano en sentido holista y todos los factores que le constituyen, ha establecido desde los patrones estadounidenses unas ramificaciones o sectores del que hacer antropológico poniendo como pilares el ámbito cultural, lingüístico, arqueológico y biológico, cada una de éstas áreas están acompañadas de teorías, metodologías y estrategias específicas para responder a interrogantes sobre lo humano en dichas áreas del conocimiento, de las cuales hemos visto que se han derivado muchas otras ramificaciones que aparecen por la necesidad de responder de una forma adecuada a las prácticas que surgen por el carácter cambiante de lo humano, para lo cual, la antropología debe adaptarse con todas las herramientas de investigación que le estén al alcance y que le permitan tener una mayor comprensión de los fenómenos culturales por los cuales se pregunta y que dicho conocimiento logre representar lo más cercano posible la realidad por la cual se interroga.

En este sentido, somos conscientes que desde la última década del siglo pasado (S. XX) han aparecido nuevas tecnologías en materia de telecomunicaciones que han creado a nuevos sujetos antropológicos a los cuales denominamos *homociborg* y que responden a todas las esferas vinculadas a las dinámicas de globalización contemporáneas. Esta nueva especie es caracterizada por presentar una extensión del ser mental y simbólico, relegando la extensión física del sujeto a un segundo plano. Con el surgimiento de este nuevo sujeto en los dominios de saber, la antropología debe revisar críticamente y repensar las herramientas teóricas y metodológicas con las que ha venido generando conocimiento a fin de sobrevivir como disciplina útil para la humanidad del hoy. De lo contrario, sólo podrá generar violencia epistémica derivada del forzamiento de la realidad para que encaje en conceptos que sirvieron para explicar hechos en contextos diferentes y que en la actualidad pueden no tener el aval de prácticas humanas que los sostengan.

Por su parte, un nuevo sujeto en los dominios de saber presenta otras prácticas que trascienden de las que les han antecedido, conservando fragmentos de su sujeto anterior que la transición a otros espacios y otros tiempos no le lastimen tan fuertemente. Pues es evidente que todo cambio implica una muerte de un estado de subjetivación previo para dar paso a una resurrección. Sin embargo, la constitución de un nuevo sujeto no implica necesariamente una muerte permanente de lo previo, sino que por el contrario sigue estando allí como alternativa o



como esquema de vida que serán reproducidos por otros sujetos, partiendo de la idea de que realmente somos una unidad como humanos y como universo, y que la vida no termina donde un cuerpo biológico muere, pues el sujeto trasciende ya sea a través de una enseñanza o una práctica de la que fue partícipe y que replicará su grupo social como una realidad. Así como en el evolucionismo biológico compartimos caracteres físicos con otras especies de homínidos que nos han antecedido y donde aún conservamos herencias que se replicarán en un futuro aunque vaya presentando variabilidades, lo mismo pasa con la evolución cultural donde históricamente hemos heredado conceptos y términos que hemos dados como innatos y eternos que simplemente deben transformarse o caerán y morirán por su propio peso o por el estado de realización completa de sus utopías, ya que no hay violencia epistémica que pueda con el poder de prácticas y creencias de intereses mayoritarios, ni que pueden con el carácter cambiante de lo humano.

Del mismo modo, lo que hoy concebimos como sexualidad también ha sido producto de unos dominios de saber que han trascendido históricamente y que buscaban prohibir el cuerpo y condenar cualquier práctica que no contribuya a la idea de reproducción de la especie, sosteniendo así una fuerte arquitectura androcéntrica y heterosexual que se ve reflejado en las disciplinas sobre el cuerpo a fin de mantener intactas los sistemas económicos y políticos de cada época histórica. Es decir, que no existen esferas de conocimientos que no se relacionen con otras, porque somos una unidad donde las partes dependen del todo y viceversa, dejando en evidencia que el desenvolvimiento de la vida no camina de forma ascendente sobre una línea recta vertical, sino que más bien se parece a una banda de Moebius, donde vamos y venimos, morimos y renacemos, nos construimos y nos reconstruimos con los mitos que estén a nuestro alcance y que nos eviten caer en melancolías, sin embargo cualquiera que sea el mito, nos dará los elementos necesarios para ser sujetos vivos.

En este orden de ideas, la pregunta por las prácticas del cibersexo como fenómeno producto del homociborg, permite aportar a la desnaturalización de una sexualidad androcéntrica heteronormativa, mostrando otras maneras de narrar la sexualidad desde la perspectiva de hombres jóvenes modelos webcam a través de la entrevista como estrategia de investigación, la etnografía como enfoque y la ciberetnografía como técnica. Pretendiendo aportar a las corrientes teóricas de autores como Margaret Mead, François Heritier, Michael Foucault, Judith Butler, Beatriz Preciado, Esther Díaz y demás pensadores que a través de sus trabajos han dejado en

evidencia de que no existe una verdad única sobre la naturaleza o sobre el sexo o sexualidad, sino que son múltiples los agentes e instituciones que a través de las relaciones de poder, discursos, técnicas, tecnologías, disciplinas y demás, han sido mecanismos pensados para construir lo que tal vez hemos dado como dogma, impidiéndonos ser los directores de nuestros propios destinos, porque al nacer se hace una lectura de nuestros órganos reproductores definiendo no sólo nuestro sexo, sino también del devenir sujeto.

Mi inquietante necesidad de indagar por las prácticas cibersexuales, se orienta por la pregunta de saber cómo se narra o se constituyen el despliegue de sexualidades en el contexto del ciberespacio, por los factores, instituciones e ideales que están presentes a la hora de construir lo que llamamos cibersexo y cómo eso converge en otro sujeto antropológico. A continuación se hace un abordaje de la ruta metodológica empleada para la realización de dicho trabajo, después, se da a conocer el equipo teórico para responder a los objetivos planteados, los cuales se sustentan centralmente desde una ciberantropología, pasando por una antropología del consumo, del género y las masculinidades y una antropología de las sexualidades. Luego se describe toda la infraestructura que configura el fenómeno de la cibersexualidad. Posteriormente, se trae a colación los factores que inciden en el acceso a la industria cibersexual bajo el rol de modelos webcam en hombres jóvenes. Finalmente después de conocer la infraestructura y factores de acceso, se hace un abordaje de cómo ello constituye otras maneras de narrar las sexualidades, siguiendo el esquema en el que las prácticas llegan a los dominios de saber y despliegan otros actantes, técnicas, valores y conceptos sobre la especie homociborg.

## **1. RUTA METODOLÓGICA**

### **1.1. Planteamiento del problema**

El presente trabajo surge como producto de los interrogantes por un sujeto sexuado bajo la lógica de un mundo contemporáneo que es característicos por constituir una llamada cibercultura donde los avances en materia de telecomunicaciones a través del internet y los dispositivos electrónicos y digitales han cambiado la forma como los seres humanos nos relacionamos con el mundo de manera instantánea, presentando así una extensión mental y simbólica de lo humano a

un ciberespacio incluyendo su carácter sexuado y su necesidad de relacionarse con el mundo a través del intercambio de valores que en el cibersexo se da a través de la industria cibersexual que responde a unas dinámicas de producción capitalistas.

Dicha indagación, me permitió habitar y comprender los espacios que habita el homociborg que es caracterizado por dar primacía a su vida en internet donde puede representarse como el sujeto que desea a través de los códigos y plataformas proporcionados por la tecnología informática y digital. Esta experiencia me permitió comprender que bajo las tendencias contemporáneas de construir una vida dependiente a lo digital, el sujeto de estudio antropológico y exótico y extraño puede estar en frente de nuestras narices con tan sólo dar un clic, sin necesidad de emprender viajes que impliquen conocer al sujeto físico sino más bien a adentrarse en el sujeto simbólico que fácilmente se puede mostrar frente a una pantalla.

Las prácticas del cibersexo se pueden concebir básicamente como un conjunto de acciones que realizan los sujetos para desplegar una práctica sexual mediado por internet a través de dispositivos tecnológicos de *hardware* como lo son una computadora, una tableta o un celular, una cámara web y de *softwares* que van desde el sistema operativo hasta las páginas web que crean comunidades digitales. Al igual que las técnicas y tecnologías, se requiere de un cuerpo humano sexuado y una consciencia humana indispensables para que la práctica se lleve a cabo y es algo netamente de la especie homo sapiens, pues aún no se ha descubierto que otras especies no humanas de la naturaleza practiquen el cibersexo, ni siquiera, que puedan crear herramientas.

El fenómeno del cibersexo como práctica o producto es muy contemporáneo y tiene sus raíces en la historia de la informática desde la década de los 60's. Sin embargo, la proyección humana sobre la sexualidad se argumenta que ha estado presente desde el proceso de hominización (Lagarde, 2005, p. 186), por supuesto con una visión muy anatómica evidenciando así el carácter erotoliminal (Nieto, 2003, p. 4) que según Nieto, históricamente ha adoptado la antropología hasta aproximadamente la década de los 70's como relegada de otras disciplinas entre las cuales se puede mencionar principalmente a la medicina y la psicología. Esto se da precisamente según Nieto porque existe poco interés por parte de antropólogos a cuestionar una lógica de producción de saberes que les han permitido estar en una zona de confort y además para no arriesgarse a

perder su credibilidad como profesional o a someterse a los fuertes ataques que implican preguntarse por el carácter cultural en el área de la sexualidad.

En este sentido, el presente trabajo parte de identificar que existen unas prácticas llamadas cibersexuales que se desarrollan a través de una pantalla y que tiene unos efectos de estimulaciones placenteras, emocionales y sensoriales sobre los sujetos, agregándole los caracteres contextuales (lo discursivo, lo político, lo corporal, los roles de géneros, entre otros) de lo que consideran erótico, haciendo de la práctica otra de las tantas formas de narrar una sexualidad. Empero, dicha práctica no se entenderá separada del contexto bajo el que se mira, que en este caso hace referencia a poner una mirada crítica antropológica hacia lo occidental, hacia la comprensión del cibersexo como fenómeno de políticas neoliberales y del sistema de producción capitalista, sin desconocer que dicha práctica del cibersexo crea nuevos saberes sobre la sexualidad y toma elementos de los discursos heteronormativos (dominio de saberes sobre la sexualidad) más actualizados sobre lo sexual, para insertarlos en una industria y volverlo producto para el mercado, o en otras palabras más claras para hacer de ello un producto pornográfico.

De este modo, las narrativas derivadas de las experiencias porno de cada uno de los sujetos se ponen al mismo nivel en sentido horizontal a otras narrativas dentro de las sexualidades en su pluralidad como práctica y como discurso, pensándose así en un acto de resistencia y cuestionamiento sobre la sexualidad ideal heteronormativa que ha reducido lo porno al ámbito de lo perverso, o de la simple necesidad laboral, opacando así las narrativas sexuales y de goce que de allí se pueden desplegar y que no precisamente son iguales a los productos hegemónicos que se venden de una sexualidad heteronormativo androcéntrica.

### **1.1.1. Antecedentes**

Han sido muchísimos los trabajos realizados sobre sexualidad humana desde diferentes ámbitos y enfoques disciplinarios como la anatomía, psicología, medicina, artes, estudios religiosos, filosofía y demás. Por su parte, la antropología muy alimentada de un paradigma androcéntrico que ha predominado sobre su saber en los estudios de género y sexualidad, había abandonado el tema hasta ya entrados en los 70's, antes de este periodo había venido siendo

relegada como auxiliar de la psicología y medicina quienes han tenido el aval del Estado y un ejercicio de poder para recetar y controlar el destino de la sexualidad (Nieto, 2003, p. 21).

Desde la corriente antropológica de cultura y personalidad, la antropóloga Margarete Mead (1973) en sus estudios etnográficos y comparativos con las comunidades Arapesh, Mundugumur y Tchambuli, realizó una etnografía detallada sobre la vida de éstas comunidades, leyendo específicamente la relación entre los temperamentos y la dicotomía entre sexos. Lo cual contribuyó a desmitificar como verdad universal la idea occidental de que algunas actitudes temperamentales como la maternidad, la pasividad, debilidad, entre otros, como innatos de lo femenino, para lo cual su sexo opuesto adopta las otras condiciones, rudeza, fuerza, dominante, agresivo, y demás, como temperamentos propios de lo masculino. Para lo cual la autora señala que dichos temperamentos no están determinados por la distinción de los sexos, sino por la cultura.

Las diferencias entre individuos miembros de diferentes culturas, al igual que las diferencias entre individuos de una misma cultura, deben atribuirse casi por entero, a diferencias de condicionamientos, especialmente durante la primera niñez, y a la forma como estos condicionamientos son determinados culturalmente. (Mead, 1973, p.308).

En este sentido, logró evidenciar que los Arapesh tanto hombres como mujeres, presentan temperamentos similares a los que en occidente se acuña como femeninos, mientras en los Mundugumur, ambos sexos con temperamentos agresivos a lo que llamamos temperamentos masculinos, y los Tchambuli, sí presentan temperamentos diferentes entre hombres y mujeres pero los temperamentos de los hombres son similares a la feminidad y el de las mujeres al de la masculinidad.

Del mismo modo, el maestro en comunicación Edgar Gómez Cruz de la Universidad de Colima, señala en su libro *Cibersexo: ¿La última frontera del eros?* Describe la forma como las personas tienden a tener encuentros eróticos con el intercambio de material de contenido sexual a través del internet, donde señala que de cierto modo, es porque la vida real se los ha impedido, hace una separación entre la vida real y la vida virtual, haciendo énfasis en los efectos de lo virtual sobre lo real, y su trabajo está muy condicionada por la idea de que el cibersexo es una opción u alternativa para personas de cierto modo imposibilitadas socialmente a tener sexo real.

Una de las teorías sobre el tema con mayor tendencia ha sido la teoría psicosexual desarrollada por el médico y pionero del psicoanálisis Sigmund Freud (1905d), quien postula básicamente que la sexualidad es el encuentro con la sensibilidad fisiológica en relación a las zonas erógenas, que se desarrollan en diferentes etapas que van desde la niñez hasta la pubertad, identificando como principales fases de estimulación la zona oral, anal, fálica, latencia y genital. (Freud, 1905d). Del mismo modo, hace aportes conceptuales como la *libido* que es aquella pulsión o energía pasional que funciona como motor de los deseos sexuales. La *Meta Sexual* que hace referencia a la norma o el ideal de sexualidad en una sociedad, y a partir de allí, se derivan otros componentes como lo son los invertidos (homosexualidad) y el cambio del objeto de deseo (fetiche), describiendo con detalles las formas cómo se desarrollan las perversiones sexuales las cuales están ligadas a una norma sexual.

Otros de los grandes aportes a los estudios sobre sexualidad han sido brindados por el filósofo francés Michael Foucault quien escribe tres tomos sobre la historia de la sexualidad haciendo un abordaje conceptual y crítico partiendo desde la época victoriana, sobre la forma como los discursos dominantes construyen una verdad sobre la sexualidad que entran a normalizar ciertas prácticas que benefician los intereses religiosos, médicos, económicos y sociopolíticos en la sociedad occidental, donde entran en juego variables como la dominación y el poder a la hora de hablar sobre el tema. (Foucault, 1998)

Ahora bien, debido a que los estudios de sexualidad humana abarcan muchos otros temas como lo son el sistema de sexo-género, reproducción, dimorfismo sexual, violencia de género, erotismo, entre otros. Preferiría hacer un pequeño recorrido sobre el tema del cibersexo en particular, ya que desde su surgimiento como práctica desde la última década del siglo XX se ha convertido en un tema de estudio muy contemporáneo para diversas disciplinas como la psicología clínica, comunicación y antropología.

Desde la psicología clínica particularmente, cuyo el tema del cibersexo ha sido visto bajo la luz de un paradigma heteronormativo sobre la sexualidad, por ende, esta práctica es considerada como una patología que pertenece al grupo de las adicciones sexuales, enfatizando en las características de sus consumidores.

“Se trataría de un perfil caracterizado por una baja autoestima, presencia de disfunciones sexuales, una imagen corporal distorsionada, la presencia de otras adicciones y cualquier otro hecho que haga que la persona se sienta angustiada o insegura ante las relaciones sexuales directas o reales con otro individuo. Para estas personas, Internet puede parecer un lugar seguro donde experimentar con el sexo sin sufrir este tipo de angustias o inseguridades.” (Ballester, 2011)

En Colombia, el psicólogo Pablo Sanabria también hace una aproximación a las características psicológicas de los consumidores de cibersexo. Donde se concluye que el perfil preponderante de consumidores son jóvenes varones heterosexuales entre 20 y 39 años de edad donde en la mitad se presentan una moderación de depresión y ansiedad (Sanabria, 2004, p. 19). Estos argumentos, asocian el consumo de pornografía con características emocionales, para finalmente ponerles la etiqueta de anomalía dentro de una sexualidad ya normalizada. Por ende, este tipo de investigaciones incentivan a los psicoterapeutas a trabajar para regular estos comportamientos.

Por su parte, la licenciada en Artes de Taiwán, Josephine Ho (2003), también brinda importantes elementos para pensar sobre la cibersexualidad. En su conferencia *Cyber Sex: Sexuality, Youth, and Cyber Space*, menciona que el ciberespacio es un lugar donde se da explotación sexual y que fue un arma creada desde USA, para potenciar sus fines político-económicos, también que este espacio permite el anonimato y por ende la expresión de nuestros deseos sexuales más oscuros, el cual, el mundo físico nos ha quitado por cuestiones de edad, género, nacionalidad, etc... Allí se rompen estas fronteras que impiden una satisfacción sexual. Además señala que cada día los avances tecnológicos prometen una satisfacción cibersexual más gratificante gracias a los juguetes sexuales con temperaturas, sensores de sensaciones y demás elementos que hacen del cibersexo una gran experiencia.

Del mismo modo, la autora señala que el internet en el caso de Taiwán se ha convertido en el principal medio para politizar a las minorías sexuales (homosexuales y transexuales), donde han creado redes y contactos virtuales que pretenden establecer nuevas líneas de pensamiento sobre el género y en este sentido, cambiar el mundo "real", refiriéndose a lo que Lévy, (1999) llama actual. En el caso de Taiwán, éste se ha tornado un problema y se ha criminalizado y encarcelado

a personas que desde el internet se ven con los indicios de contratar un servicio sexual o explotación de indígenas, niños y adolescentes, aunque no hagan el acto, es decir que se castiga a la publicidad que promueva negocios sexuales con menores. Sin embargo, muchas de las iniciativas de hacer pornografía surgen de los mismos menores.

Ahora bien, el escritor e historiador español Román Gubern (2000), en su libro *el eros electrónico*, da a conocer desde una perspectiva de la comunicación ciertos elementos sobre variables como el erotismo, las afecciones, los deseos, la pornografía y demás, en la era digital. Donde señala que las prácticas que se desarrollan en el ciberespacio se ubican dentro del plano de la simulación ya que allí todo las parafilias, lo extravagante y lo transgresor está permitido debido a que no tiene consecuencias materiales (Gubern, 2000, p. 210). Sin embargo, este trabajo mostrará que no todo está permitido en el ciberespacio y que sí puede tener consecuencias sobre la vida material o sobre lo que él concibe como “real” diferenciándolo de la simulación. Sin embargo, esta investigación mostrará que la simulación de lo sexual no se explica por el medio o la técnica como lo cree el autor, sino por el hecho de que la práctica sexual esté subordinada a una lógica de mercado, llámese prostitución, pornografía o trabajo sexual. Es decir, que no todas las prácticas cibersexuales son simuladas, como no todas las prácticas de copula carne a carne son “reales”. Esto se argumentará con detalles en el capítulo quinto sobre las narrativas sexuales.

Del mismo modo, Gubern ejemplifica con casos concretos donde se experimentó con el programa alemán Cybersex la realidad del cibersexo con cuerpos distantes mediada por ordenador y tecnologías que estimulaban el cuerpo a través de impulsos eléctricos con aparatos emisores sensoriales, vibradores, emisión de calor y demás. Al final, los jóvenes expresaron que no fue una experiencia muy gratificante. Esto se debe principalmente porque se ha enfatizado en una satisfacción corporal por encima de la historia o las aventuras y el contexto de los participantes para llegar a tener una experiencia sexual gratificante. Es decir, porque se descuidó el carácter cultural y afectivo de la sexualidad. Por ende, las satisfacciones que se puedan obtener de un experimento sexual ya programado que enfatice en la reproducción de la cópula como pilar central de una sexualidad real no pasarán de ser un simple placer dentro la categoría de los placeres corpóreos como defecar, orinar o rascarse la nariz ante una comezón.



Este breve paralelo sólo pretende mostrar la forma como se han venido estudiando la práctica del cibersexo, y vale la pena resaltar que la visión que más resalta es la psicoterapeuta entendiendo a ésta práctica como una patología. Del mismo modo, los estudios de comunicación lo han visto como una forma de conectarse con otros sujetos a largas distancias y experimentar una satisfacción sexual pero con una tendencia de simulación o abrebocas a lo que se espera de una sexualidad ideal que privilegia el contacto carnal entre dos sujetos. Este trabajo toma elementos teóricos principalmente de una ciberantropología, la cual apoyada de teorías antropológicas sobre sexualidad, género (masculinidades) y consumo, permiten construir un panorama que responde a las experiencias humanas que sostienen la práctica del cibersexo.

### **1.1.2. Justificación**

Es de fundamental importancia indagar sobre las sexualidades humanas con una mirada antropológica, ya que la comprensión cultural de lo sexual permite desmitificar algunas imaginarios, percepciones, concepciones y “verdades” sobre la sexualidad que se conciben como naturales, innatas o eternas como lo es el caso de la asociación entre órgano reproductor con cualidades asignados a lo masculino y femenino construido por un paradigma androcéntrico y patriarcal, que no sólo da a conocer una verdad sobre una sexualidad que privilegia lo heteronormativo, sino que además se convierte en una estrategia de reproducción y dominación sobre el ideal hegemónico de vivir dicha verdad, negando la experiencia de los sujetos cuyo goce sexual no logra entrar en la arquitectura dominante de una sexualidad.

Este trabajo indaga por la práctica de lo que se conoce como cibersexo partiendo de las narrativas sexuales de hombres jóvenes modelos webcam a fin de sembrar en nuestros pensamientos un mínimo de inquietud sobre nuestro papel en los dominios de saber preponderantes que desempeñamos cada uno de nosotros como individuos a la hora de construirnos como sujetos sexuados reconociendo los diferentes mecanismos que inciden en nuestros estados de subjetivación y de producción de goce. Del mismo modo, que incentive a interrogarnos por nuestro nivel de agencia para transformas nuestras propias realidades.

De la misma manera, la pregunta por la extensión de un sujeto sexuado en el ciberespacio como parte de las dinámicas globales contemporáneas implican un repensar del que hacer antropológico que nos obliga a realizar revisiones teóricas y metodológicas que responda a las dinámicas de cambios acelerados que vivimos en la contemporaneidad. Ya que posiblemente la forma como describimos un fenómeno social hoy, posiblemente mañana presenta variaciones en sus manifestaciones, para lo cual debemos equiparar a la etnografía con todas las técnicas y conceptos de investigación socioculturales más actualizadas, al igual que unos métodos de socialización y difusión que puedan servir para incentivar a proyectos e intervenciones que respondan a las necesidades humanas en el campo de las sexualidades en el momento que lo requieran.

También, este trabajo pretende motivar a los investigadores sociales a que se aventuren a cuestionar constantemente cada concepto, cada teoría y cada dispositivo de poder que parece estar en calma y que se concibe como innato o eterno, porque es allí en los dominios de saberes y especialmente en el campo de las sexualidades donde fácilmente se entra a violentar las diversidades y subjetividades pretendiendo dominar los goces humanos, donde está la raíz de la pulsión que nos permite activar las energías y construir los discursos con el quehacer cotidiano. Porque es allí en los pequeños actos críticos donde generamos agencias de transformación o reproducción de verdades.

### **1.1.3. Objetivos**

#### **1.1.3.1. Objetivo general**

Explorar la práctica del cibersexo en hombres jóvenes Modelos Webcam a través de sus narrativas, con el fin de interrogar etnográficamente otras maneras de enunciar las prácticas sexuales en un mundo contemporáneo.

#### **1.1.3.2. Objetivos específicos**

- Describir la infraestructura del sistema cibersexual sobre hombres jóvenes Modelos Webcam.

- Dar cuenta de los factores socioculturales que inciden en el acceso y práctica del cibersexo por parte de los y las jóvenes trabajadores de Modelos Webcam.
- Dar cuenta de las narrativas sexuales originadas de las experiencias de hombres jóvenes Modelos Webcam en el contexto de la industrial cibersexual.

## **1.2. Tipo de investigación**

Este trabajo se desarrolló bajo una investigación social de tipo cualitativo. Indagó sobre aspectos culturales de la sexualidad en hombres jóvenes trabajadores de Modelos Webcam de páginas web (por políticas de privacidad no se hará mención a páginas web), como lo son un conjunto de variables que dan cuenta de los factores socioculturales que inciden en el acceso y permanencia en la industria del cibersexo, y la forma como ello conjugado con una infraestructura cibersexual desemboca en otras variables cualitativas ligadas a la experiencia de cada sujeto y que se agrupan en sus narrativas sexuales. Se adoptó este tipo de investigación porque permite comprender el fenómeno desde una forma inductiva (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p. 29), y en este sentido, permite aproximarse a una mayor comprensión de la sexualidad que privilegia la visión de los participantes. La idea no era forzar las categorías y la investigación cualitativa lo permite.

Del mismo modo, debido a que los estudios sobre el ciberespacio son relativamente nuevos en la disciplina antropológica no hay muchas herramientas conceptuales que permitan preguntarse y explicar de la manera más acercada las dinámicas o prácticas del homociborgsexuales, además porque una característica que presentan la cibercultura es su constante cambio, por ende, si se han usado conceptos para explicar las prácticas del cibersexo, en tiempos y espacios particulares, pues serán muy débiles para someterlos a que deduzcan una realidad en base a esos conceptos, para lo cual, la investigación cualitativa que se caracteriza por su eficacia en la inducción y conceptualización partiendo de la evidencia y experiencia empírica, permite explicar la realidad del fenómeno cibersexual más acercada a la práctica misma y con el esfuerzo máximo de análisis por parte del investigador.

### **1.2.1. Enfoque**

La etnografía fue la metodología protagonista en esta investigación ya que es el método por excelencia de la disciplina antropológica para dar cuenta de fenómenos culturales. Además fue de gran utilidad para la indagación sobre el tema la sexualidad en los hombres jóvenes Modelos Webcam a través de sus narrativas sexuales, predominando los datos empíricos dados desde sus experiencias particulares dentro la industria cibersexual.

El trabajo etnográfico permitió desarrollar un ejercicio de reflexividad para el investigador como integrante de la cultura, la del investigador como investigador y la reflexividad sobre los actores participantes, justo como lo postula antropóloga Rossana Guber (2001). Además, se incluyó los métodos y técnicas necesarios que permiten entender el fenómeno desde la vivencia de los actores como la observación participante y entrevistas. También permite poner en función todos los sentidos y las herramientas tecnológicas preponderantes del momento (internet) para la comprensión de un fenómeno en una relación horizontal de sujeto a sujeto. Empero, el enfoque metodológico sin perder el sentido del trabajo etnográfico, adoptó los paradigmas más contemporáneos sobre etnografía digital, pues se consideró la metodología más apta para la indagación de un fenómeno que se desarrolla en el internet.

#### **1.2.1.1. Etnografía Digital**

Según la etnografía clásica, es necesario un espacio físico como materia prima para la simbolización de las relaciones sociales; es decir, es imposible encontrar un campo semántico sin una base territorial. Pero, con poco que naveguemos en Internet observaremos que una comunidad virtual es un locus perfectamente simbolizable, donde miles de individuos se buscan, se encuentran, entran, salen, se presentan, se conocen, dejan regalos y los reciben, se agradecen, se insultan, se lamentan, se despiden enojados o regresan contentos, nada que un contemporáneo Marcel Mauss no pudiera reconocer como un lugar de intercambio simbólico. (Ruiz, 2008, p. 126)

La etnografía virtual, en este caso se refiere a una etnografía meramente en internet. En la sociedad contemporánea, es indiscutible que los avances tecnológicos en materia de comunicación han trasladado elementos característicos de la humanidad a una dimensión virtual o al ciberespacio. En este sentido, la socióloga Británica Christine Hine (2004) pone como centro al internet para referirse a una investigación sobre lo virtual, brindando elementos teóricos y metodológicos, y enfatizando en que el internet puede ser entendido como cultura o como un artefacto cultural (Hine, 2004).

En la primera acepción, se han presentado discusiones conceptuales porque considerar a internet como cultura indica que es una forma de vida que se activa cuando se está online y se desactiva cuando se está offline. Sin embargo, en la vida física pasa algo similar, los seres humanos activamos las relaciones sociales cuando estamos despiertos e interactuando y éstas se desactivan al dormir. En la segunda acepción, del internet como artefacto cultural, se le quita importancia al internet y se le ve sólo como un complemento de la comunicación, es ésta la tendencia con la que las ciencias de la comunicación han entendido el fenómeno del cibersexo, donde se enfatiza en que el internet no reemplaza lo que concebimos como vida real, (material) porque sólo de interacción virtual no se vive y si no existieran sujetos fuera de la pantalla que la controlaran, éste no funcionaría.

En la puesta metodológica de esta investigación no se hizo una distinción radical de uno de estas vertientes de concebir el internet, sino más bien que se pusieran a prueba ambos enfoques, siendo el primero el más adecuado para la ejecución de esta investigación. Del mismo modo, estos elementos permitieron entender cómo se va reconfigurando la concepción de comunidades, cultura, y la definición de lo que es “real” frente a lo que no lo es (lo simulado). En este orden de ideas, la etnografía adentrada en el ciberespacio resalta la visión y definición de realidad de quienes están inmersos en el internet y consideran ésta como una cultura o cibercultura, bajo un mundo mediado por los avances tecnológicos en materia de comunicación.

De este modo, este tipo de etnografía se puede desarrollar en un espacio virtual, en un entorno físico o abarcar ambos (Hine, 2004, p. 54). Empero, para cumplir con los objetivos de este proyecto fue necesario enfatizar en el internet como cultura más que como artefacto cultural, después de haber puesto a prueba ambas concepciones, por lo cual, las técnicas empleadas para

ejecutar esta investigación se desarrollaron en el ciberespacio y aunque la autora plantea que una de las dificultades para investigar netamente en el ciberespacio es que la mayoría de los sujetos navegan desde la privacidad de sus casas y el anonimato, y por ende, sería muy difícil acceder a sus conversaciones, eso no fue un impedimento para desarrollar la investigación, por el contrario se solucionó un problema ético, como lo es acceder a contenidos que los interlocutores prefieren no brindar porque de algún modo les afecta o atenta contra sus relaciones familiares y/o sociales.

Aunque, varias teorías sobre el ciberespacio, sostienen que es en internet y las redes sociales donde los grupos subalternos pueden expresar una identidad que quizás en la vida “real” no lo pueden hacer (lo cual he denominado en este trabajo como antisocialidad offline, el cual se abordará con detalles en el capítulo sobre factores de acceso). Se pudo realizar una conexión con los interlocutores, donde en varias ocasiones se logró tocar sentimientos sensibles de los participantes en su condición de Modelos Webcam, a través, de la entrevista abierta y a profundidad con las herramientas proporcionadas por el chat.

La etnografía virtual, permitió poner en análisis conceptos como identidad, espacios, cultura, realidad, ideologías, significados, dominación, otredad, realidad, simulación y demás términos apadrinados por la disciplina antropológica donde se sumergen los seres humanos, ligados a un contexto global mediado por grandes avances tecnológicos en cuestión de comunicación. Esta metodología, no se desconectó de las realidades sociales, sino que más bien, permitió evidenciar las transformaciones que están presenciando dichas realidades y además dota a la etnografía de nuevas herramientas tecnológicas para pensar fenómenos contemporáneos que serían imposibles de entender con técnicas de una etnografía tradicional que se desarrollaron entendiendo a las culturas a partir de delimitaciones geopolíticas.

### **1.2.2. Población y muestra**

La investigación se realizó principalmente con hombres jóvenes trabajadores de Modelos Webcam y con usuarios hombres consumidores y/o visitantes de la misma página.

Se entrevistó en total a 15 personas divididos de la siguiente manera:

- 10 Sujetos biológicamente hombres, jóvenes entre 18 y 26 años de edad trabajadores de Modelos Webcam. Para esta población se tomó una muestra de 10

hombres, de los cuales 3 son transexuales (hombre-mujer), 2 se definen heterosexuales, 1 bisexual y 4 gais. Dos de ellos extranjeros y los otros nacionales, principalmente habitantes de la ciudad de Cali.

- 5 sujetos hombres biológicos extranjeros mayores de 26 años, consumidores o espectadores, de los cuales 1 es administrador gay fanático de modelos, 2 de ellos casados heterosexuales de los cuales 1 de ellos también transmite ocasionalmente. Los otros 2 son consumidores definidos gais.

### **1.2.3. Estrategias**

La entrevista semiestructurada fue la estrategia seleccionada para la realización de esta investigación cualitativa de enfoque etnografía digital, pues permite establecer unas preguntas guías flexibles, es decir, que se pueden ajustar acorde al contexto bajo el que se desarrolla la entrevista haciendo de ésta un tipo de conversación, en la que se acude a formular generalmente preguntas abiertas que le permitan al interlocutor expresarse con mayor opciones.

Ardévol, Bertrán, Callén, & Perez, 2003 quienes se preocupan por las aproximaciones metodológicas para investigaciones en internet, proponen a la entrevista semiestructurada como una de las herramientas que mejor se adecua para el contexto, haciendo énfasis en el chat como una manera que permite establecer una comunicación y contacto humano a través de un canal que está condicionado por los códigos lingüísticos del chat en internet, para lo cual los autores se preocupan por tres aspectos en la entrevista como lo son la textualidad, el ritmo de la conversación, el contexto y la transcripción.

En cuanto a la textualidad, señalan que es una característica principal de la entrevista a través del internet por medio de chat, donde se enfrentan al reto de establecer comunicación sin ver caras, para lo cual mencionan que otras características, viñetas, códigos y demás codifican y transmiten sensaciones o emociones del momento. Es decir, que los que nos puede comunicar una gesto facial, un olor, una mirada o un movimiento, en el internet pasan a ser reemplazado por emoticones, símbolos o imágenes que pretenden expresar lo que el sujeto siente detrás de la pantalla.

Por su parte en el ritmo de la conversación hace referencia a la relación entre preguntas y tiempo de respuesta, pues es común que en los chats, el receptor no responda inmediatamente a la pregunta, pueda distraerse en su mundo offline y responder con 5 minutos de retraso, 1 hora, o incluso un día, para lo cual la conversación puede perder el sentido que lleva. En este trabajo fue común los retrasos en las respuestas, para lo cual, les daba a entender a los interlocutores que podríamos posponerla o divirla la entrevista en sesiones, de tal modo, que no se agotaran escribiendo una hora de entrevista constante.

El contexto durante las entrevistas semiestructuradas en internet hace referencia a las circunstancias offline (fuera de línea) que pueden incidir en las respuestas de los interlocutores, su estado de ánimo, espacio de trabajo, y demás. Para lo cual, se llegó a acordar citas en las que preferiblemente los interlocutores no tuvieran intervención a su alrededor, algunos manifestaban que estaban libre, sin embargo, el ritmo de respuesta era lento, para lo cual, nuevamente les resaltaba que podríamos posponer la entrevista para un momento en el que se sintieran cómodos y sin interrupciones y de ese modo, se pudo entablar una entrevista más conversacional.

Finalmente, en cuanto a la transcripción, gracias a la metodología de chat, se reduce el reduce el tiempo en la transcripción, pues sólo hay que pasar el formato de chat al formato de codificación que se use, en este caso al RTF para codificación en Atlas Ti, conservando los emoticones, el ritmo de la conversación, íconos correspondientes al canal digital bajo el que se desarrolla la entrevista.

#### **1.2.4. Técnicas**

Las técnicas utilizadas en la fase de trabajo de campo fueron la implementación de entrevistas abiertas vía chat, que al final terminaban adoptando un carácter conversacional, observación participante y el registro de diario de campo, revisión teórica y documental. Posteriormente en la fase de codificación de información, se realizó una conversión de las entrevistas a documentos primarios en Atlas Ti para su codificación textual y conceptual, de donde surgieron muchas variables de análisis que no estaban contempladas en un primer momento en el diseño de la investigación, éstas se darán a conocer en los capítulos 3, 4 y 5.



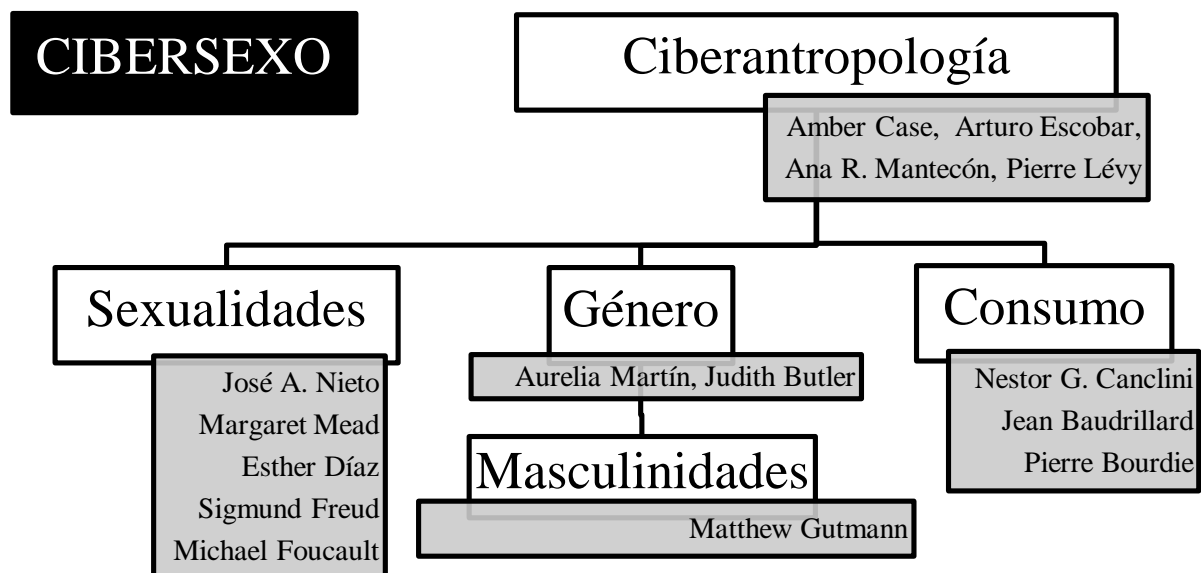
La estrategia consistió básicamente en entablar relaciones de sujeto a sujeto con quienes fueron mis interlocutores para que las entrevistas vía chat fuesen más fluidas y mejor expresadas como vivencias que un amigo le expresa a otro. Es de fundamental importancia que el entrevistado tenga claro que va a ser escuchado sin ser juzgado, porque de este modo, se evitan reproducciones en las que los sujetos expresen o narren algo que en realidad no viven, ni sienten. Por ende, al verme como sujeto partícipe activo de la comunidad de modelos webcam fue de gran ayuda, porque la mayoría de interlocutores lograron leerme como parte de ellos.

Desde un enfoque metodológico que emplea una etnografía virtual, el cual como se compone de dos acepciones del internet ya sea como cultura o artefacto cultural. Se usaron como estrategia ambas concepciones para poner a prueba cuál era mejor para indagar sobre la práctica del cibersexo en hombres jóvenes modelos webcam del portal X, para lo cual se realizaron una serie de búsquedas pre-campo principalmente de los estudios Webcam en la ciudad de Cali, de los cuales se visitaron 3 y en todos la posibilidad de interactuar cara a cara con los participantes.

#### **1.2.5. Aspectos éticos**

Cabe resaltar, que el tema aún es un tabú para varios de los interlocutores que decidieron colaborar en la investigación. Sin embargo, se realizó un consentimiento informado digital en donde aceptan participar bajo la condición de que sus identidades no fuesen reveladas. Por ende, se utilizarán pseudónimos en los casos que se requiera referenciar una cita de alguno de los interlocutores para ejemplificar. Del mismo modo, debido a las políticas de privacidad del portal X, no se usarán imágenes o capturas de pantallas de la práctica dentro de la industria dentro de este trabajo. Por ende, se acudirá al dibujo o fotografías propias en caso de que se requiera ilustrar algún argumento.

## 2. REFERENTES CONCEPTUALES



*Ilustración 1. Referentes conceptuales*

Este trabajo está guiado principalmente por 4 ejes teóricos que son la ciberantropología, antropología de las sexualidades, antropología del género y masculinidades; y antropología del consumo, donde se rescatan aportaciones de teóricos como Amber Case, Arturo Escobar, Ana R. Mantecón, Pierre Lévy, José Antonio Nieto, Margaret Mead, Esther Díaz, Sigmund Freud, Michael Foucault, Aurelia Martín, Judith Butler, Matthew Gutmann, Francois Héritier, Nestor G. Canclini, Jean Baudrillard y Pierre Bourdieu. Algunos de ellos pertenecen a la antropología, otros a otras disciplinas del área de ciencias sociales, y cada uno de ellos brinda los elementos teóricos necesarios para una comprensión más holística de la práctica del cibersexo.

### 2.1. Ciberantropología

Como bien es sabido, la creación de herramientas es una característica esencial del ser humano. Desde el proceso de hominización la tecnificación, creación y uso de herramientas han permitido a los humanos tener un dominio sobre el entorno que le rodea. En el mundo contemporáneo, los avances tecnológicos no sólo dan respuesta a las necesidades humanas, sino

que además configuran nuevos paradigmas de vida, donde incluso al parecer las tecnologías ya no están al servicio de los sujetos, sino más bien los sujetos al servicio de las tecnologías.

Después del dominio de la era industrial, se puede decir que la hegemonía contemporánea está en la llamada era digital. Donde el desarrollo de ciencias como la comunicación, la computación, ingeniería de sistemas y afines, han creído y creado una infraestructura en una dimensión digital cuyas estructuras funcionan con códigos y nomenclaturas numéricas a través del flujo de redes codificadas en *bytes* y representadas a través de una pantalla, generando efecto así un espacio apto para que las características del sujeto como sus pensamientos, información, incluso emociones naveguen a través de esta infraestructura.

El antropólogo Arturo Escobar en *Bienvenidos a Cyberia (2005)* menciona que los avances en biotecnología y la información computarizada (digitalización) “están produciendo una transformación fundamental en la estructura y en el significado de la cultura en la sociedad moderna” (Escobar, 2005, p. 15), lo cual considera como una oportunidad para emprender el proyecto antropológico en miras a la comprensión de sociedades humanas desde puntos de vistas estratégicos (ibíd.)

“El punto de partida de este cuestionamiento es la creencia de que cualquier tecnología representa una invención cultural en el sentido de que ésta contribuye a formar un mundo nuevo. Toda tecnología emerge de unas condiciones culturales particulares y de forma concomitante ayuda a producir otras. Los antropólogos podrían llegar a estar bien preparados para entender estos procesos si están abiertos a la idea de que la ciencia y la tecnología son campos cruciales para la creación cultural en el mundo contemporáneo. La entrada a este mundo podría permitir a los antropólogos renovar su interés en el carácter político del cambio cultural y de la diversidad cultural.” (Escobar, 2005, p. 15)

Del mismo modo, la apuesta hacia una ciberantropología es derivada de esta nueva era de vida en donde los avances tecnológicos son protagonistas, por ende, la antropología debe armarse de todas las herramientas técnicas, metodológicas y teóricas necesarias para indagar y dar cuentas sobre nuevas prácticas humanas derivadas de los dominios de saber del hoy en un mundo globalizado. Por lo menos, la antropología ha reconocido que hemos vivido unos periodos de globalización acelerados desde los 80's, que no sólo ha permitido una expansión con

tendencia homogeneizadora en la economía con el sistema de producción capitalista, sino que además, se han dado unas transformaciones desde las dimensiones culturales donde se resaltan principalmente un distanciamiento entre tiempo y espacio, desterritorialización, resurgimiento de identidades locales, nacimiento de culturas globales e hibridación. (Mantecón, 1993, p. 81). Por ende, las herramientas de una antropología tradicional que enfatiza en la estrecha relación entre territorio y cultura, se vuelve poco competente a la hora de dar cuenta de fenómenos globales, transnacionales, cibernéticos y biotecnológicos que cada vez van construyendo nuevos sujetos antropológicos.

Esta lógica de vida digital, es una ingeniería social que le apuesta a una separación entre cuerpo y sujeto, esto no significa que el cuerpo biológico desaparezca, sino que su importancia como materia pasa a un segundo plano o a ser relegado como servidumbre de la expresión del sujeto dentro de la plataforma digital que es lo realmente importante para quienes se incorporan en una o varias culturas digitales. En la cibercultura el cuerpo como materia muere para renacer como representación. Del mismo modo, el sujeto periférico no es determinado por la ubicación geográfica de su cuerpo, sino por aquellos que se rehúsan a adoptar las nuevas formas de vida dentro de lo cibernético, pues de algún modo, llega el momento en el que se siente desconectado de su entorno social, precisamente porque habitan en otros espacios de los cuales el sujeto periférico desconoce y los demás dejan de reconocerle como sujeto precisamente porque no está sumado al sistema, convirtiéndose en algún tipo de sujeto muerto, porque al final no sólo somos lo que creemos que somos, sino que también somos la lectura de los otros sobre nosotros.

La ciberantropología o antropología cyborg es conocida como una rama de la antropología que fue introducida en 1993 en el encuentro anual de la *American Anthropological Association* (AAA) donde se quería establecer una rama de estudio que pensara las relaciones de poder, la política y las interacciones entre las máquinas y las personas como parte de una red entre actores y actantes humanos y no humanos siguiendo el trabajo de Bruno Latour con su Teoría del Actor Red (TAR) (Case, 2015, p. 21). Amber Case es una antropóloga estadounidense que en la contemporaneidad se dedica a realizar estudios Cyborg, quien argumenta que la creación de herramientas en los primeros homínidos implicó una extensión y modificación física del humano para adaptarse al entorno, para lo cual, la informática ha acelerado los procesos de comunicación o extensión mental de lo humano. Para esto, el objeto de estudio de la antropología ciborg es el

homo ciborg, que básicamente significa organismo cibernético, el cual es un organismo que combina elementos biológicos y componentes artificiales para poder existir. (Case, 2015, p. 23).

Por su parte, el antropólogo tunecino Pierre Lévy, quién resalta que lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual y quién concibe a lo virtual como una elevación a la potencia de la entidad considerada (Lévy, 1999, p. 12). Del mismo modo, señala que “la especie humana ha emergido a raíz de tres procesos de virtualización que son el desarrollo del lenguaje, la abundancia de técnicas y la creciente complejidad de las instituciones” (ibíd. P. 56). En este sentido, lo virtual no se puede entender como sinónimo de digital, sino como un “conjunto de fuerzas o potencias que acompañan a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” Sin embargo, en la actualidad es tan grande la fuerza que ejerce la informática para la aceleración de procesos que conllevan a una actualización que se ha popularizado el término de lo virtual como sinónimo de digital, lo que al autor llama potencialización.

Ahora bien, a la hora de hacer ciberantropología, también se renueva su metodología por excelencia pasando de una etnografía tradicional a una ciberetnografía, donde el internet funciona como espacio y medio donde se desarrollan culturas, o el palabras de la socióloga británica Christine Hine (2004), se puede concebir como cultura o artefacto cultural. En la primera se le da primacía a los hechos que acurren en el internet y que tienen efectos simbólicos sobre la experiencia material del sujeto, mientras que la segunda se entiende más como un medio por el cual los sujetos virtualizan sus culturas físicas. Ambas versiones son muy válidas y la discusión no está en cuál es mejor o peor, sino en cuál es más apta para comprender de manera más acercada un fenómeno específico, por ejemplo si se quiere comprender la regulaciones de género en la comunidad Emberá Katío, pues habrá que acudir a una etnografía tradicional si en la clasificación de dicha comunidad no existe la computadora o el internet. Mientras que si se pretende indagar sobre el impacto de las redes sociales sobre la voluntad de votar en las elecciones de alcaldes, habría que acudir a una etnografía que conciba al internet como medio; y si por otro lado, pretendemos indagar sobre el racismo y discriminación en la comunidad digital X, pues hay que concebir el internet como cultura, porque todos sus rituales se desarrollan en este contexto de descorporeización del sujeto.

En este sentido, la ciberetnografía se nutre de técnicas de investigación con las herramientas proporcionadas por el internet, como el seguimiento y análisis de redes de comunicación, grupos digitales, redes sociales, chat, ciberconferencias, memes, emoticones, y toda una gama amplia de cultura visual. Cualquier etnógrafo clásico está en la capacidad de dar cuenta de una cibercultura, pues tiene la preparación necesaria para aprehender otra realidad desligándose en lo máximo posible de sus prejuicios y predisposiciones personales, sólo basta con que aprenda informática básica para sumergirse en un nuevo viaje no en el sentido clásico donde lo extraño se tiende a buscar en un pueblo muy lejano, sino que eso extraño y exótico puede estar ante nuestras narices pero nuestra disposición conceptual sobre la noción de viaje tal vez nos lo impide. Personalmente creo que los mejores viajes para cualquier etnógrafo son aquellos donde el sujeto se moviliza de una lógica de vida a otra totalmente diferente, y en la contemporaneidad nuestros cuerpos pueden estar en lugares diferentes pero estrechamente conectados, por lo cual hay que buscar eso exótico en otros espacios que trasciendan el determinismo territorial.

La tarea de indagar sobre la cibercultura nos obliga a repensar la forma de concebir conceptos fundamentales en la disciplina antropológica como comunidad y relaciones sociales. En este orden de ideas, en la antropología tradicional el concepto de comunidad se concibe como un grupo de personas que habitan un territorio delimitado geopolíticamente y que comparten un mismo mundo simbólico que les permite vivir de forma particular. Actualmente debido a los avances tecnológicos en la sociedad occidental, la concepción de comunidad se ajusta a las realidades contemporáneas donde no se puede forzar ciertos fenómenos que trascienden una delimitación geopolítica, pues, a pesar de que muchos cuerpos habiten en un mismo territorio físico, su mundo simbólico se conecta a través de internet con sujetos cuyos cuerpos habitan en otros países o continentes, viviendo nuevos mitos y ritos con los códigos que el internet permite.

Debido a esta forma de vivir la vida donde las interacciones cara a cara se ven disminuido, ha habido muchas resistencias y activismo por parte de científicos sociales que llegan al punto de “satanizar” el internet, esto es debido a las resistencias frente a los cambios y dichas tendencias neofóbicas eliminan la voluntad de resignificar conceptos y por ende, muchos científicos sociales también se han convertido como una especie reproductores de verdad desde sus escritorios con la pretensión de que las realidades encajen en las idealizaciones de conceptos que tal vez ayer les dieron cierto status de poder y que en la realidad contemporánea ha disminuido de valor.

## 2.2. Antropología de las sexualidades

Las sexualidades, siempre han estado presentes desde el proceso de hominización. Es un fenómeno característico de los seres humanos que lo diferencian del resto de las especies de la naturaleza, porque no se reduce a un carácter biológico – reproductivo instintivo, sino que además de unos componentes biológicos incluye otros elementos ubicados dentro del plano de lo sociocultural y lo psicológico. Del mismo modo, la sexualidad como concepto es una invención cultural que establece unas verdades que son sostenidos por prácticas humanas. Por esta razón, como invención cultural, construyen sujetos en épocas y espacios diferentes.

Un hombre o una mujer medievales se diferencian de un hombre o una mujer contemporáneos tanto por sus mentalidades como por sus contexturas físicas. Las de ellos se formaban desde las verdades religiosas, desde el enfeudado material y mental; desde las prácticas guerreras, para los varones; y las de exclusión, para las mujeres. Las nuestras se forman desde la mundialización de los medios masivos, desde las verdades científicas, desde las culturas psi, desde los desarrollos tecnológicos y desde una tendencia hacia la plurisexualidad. (Díaz, 2011, p. 17)

Por su parte, una de las pioneras sobre los estudios de sexualidad en antropología es Margaret Mead quien en su obra *Sexo y temperamento en las sociedades primitivas (1973)*, permite un contraste de la sociedad que llamamos “civilizada” sobre la imaginada y construida diferenciación sexual en la sociedad occidental ligado a las pautas comportamentales o temperamentos como ella le llama, asociadas a lo masculino y lo femenino como algo derivado de una verdad biológica sobre una dicotomía sexual.

La autora realiza estudios etnográficos comparativos entre las comunidades de los Arapesh, los Mundugumor y los Tchambuli sobre sus pautas temperamentales, donde descubre que no hay asociación natural entre una condición biológica y sus comportamientos o temperamentos, algo que en los estereotipos de occidente se concibe como innato de un sexo determinado, dejando como legado que no existen determinismos biológicos a la hora de construir y vivir una realidad, sino que más bien existen múltiples significaciones y experiencias de vidas sobre una realidad material, lo cual se ubica dentro del plano de lo culturalmente aprendido.

Descubrí a tres tribus dentro de un área de un centenar de millas. En una de ellas, tanto hombres como mujeres se comportaban como consideramos que deben hacerlo las mujeres: con reacciones paternas y amorosas; en la segunda, ambos actuaban como consideramos que deben hacerlo los hombres: educando con brutalidad; y en la tercera, los hombres se comportaban de acuerdo con el modelo estereotipado que tenemos de las mujeres: eran astutos, se rizaban el pelo e iban de compras mientras las mujeres eran compañeras enérgicas, decididas y no usaban adornos (Mead, 1973, p. 10)

Del mismo modo, el antropólogo español José Antonio Nieto en *Antropología de la sexualidad y diversidad cultural* (2003), presenta muy claros debates sobre las tendencias que ha habido en los estudios antropológicos de sexualidad humana. Donde menciona que después de clásicos como Malinowski y Mead, la antropología se alejó un poco los estudios sobre sexualidades, de tal modo que la biomedicina y las psicoterapia fueron quienes más trabajaron desde sus enfoques este área de estudio, quienes ejercían una tendencia heteronormativa y adoptaban una erotoliminalidad frente a sus trabajos, es decir, que sólo se limitaban a los aspectos biológicos de la sexualidad como la reproducción, dimorfismo sexual, ITS, anatomía de genitales y demás.

El autor le llama erotofobia a ese carácter donde los antropólogos se resisten a indagar sobre el tema, precisamente por temor al rechazo, la exposición, un suicidio profesional al cuestionar la gran verdad estereotipada de unas sexualidades heteronormativa que no sólo regulan la vida sexual de los sujetos, sino que también se conectan con una regulación de economías y políticas dominantes. Por ende, desmitificar dichas verdades dominantes de un paradigma heteronormativo sería a su vez iniciar una tarea de desmontar un monopolio político, económico e ideológico de dominación. En este sentido, quienes hacían estudios de sexualidad humana se ajustaban a los lineamientos erotoliminales haciendo mención de lo cultural como algo folclórico y no como una estructura de vida, o se arriesgaban a un tipo de suicidio académico y profesional, en un campo que en realidad no les prometía mucho, tal vez porque el sistema heteronormativo ya les brindaba una zona de confort.

Posteriormente, según Nieto (2003) ya desde entrados a la década de los 70's y reforzados en los 80's con la aparición y evolución del SIDA se produce un resurgir de los estudios de



antropología de la sexualidad que desde un paradigma de construccionismo social rescatan el carácter cultural de la sexualidad, alejándose del enfoque de influjo cultural que lo había caracterizado, el cual consistía en hacer mención de lo cultural como adorno en los estudios de sexualidad humana, siendo el carácter biomédico la tendencia dominante en dichos estudios.

Ahora bien, este trabajo pretende ser un aporte más para la antropología de las sexualidades con una fuerte de lo cultural en miras hacia prácticas contemporáneas que hacen de la cotidianidad de muchos sujetos que sumergidos dentro de una lógica dominante de mercado evidencian otras maneras de narrar la sexualidad hoy, y que a pesar de que logra desmitificar ciertos productos heterosexuales sobre la sexualidad ideal, sigue sosteniendo una lógica dominación capitalista. Sin embargo, es una buena herramienta para comprender que nada está completamente ya dado como innato, sino que aún hay mucho construir, deconstruir y revolucionar. Sólo es cuestión de que un grupo de sujetos decidan ¿cómo quieren vivir o cómo quieren ser?

### **2.3. Antropología del Género**

Cada sociedad acorde a sus sistemas simbólicos establecen múltiples formas de relación con su entorno, múltiples lecturas, y por ende, múltiples formas de ser. En este sentido, las relaciones entre géneros no es una excepción, pues, aunque en la sociedad occidental se establezcan patrones de normalización que responden a la dicotomía entre naturaleza/cultura, sexo/género, masculino/femenino, no significa que ese mismo orden aplique para todas las sociedades; aunque por supuesto, dicha mirada dicotómica puede llevar a forzar discursivamente a que toda relación diferente con respecto a una lectura sociocultural de una realidad biológica diferente, sea concebida como una anomalía.

La sociedad occidental ha establecido históricamente una verdad sobre las identidades de género que responden a un orden del mundo de forma dicotómica y correlacionada, en donde se establece que en la realidad existen dos sexos opuestos hombres/mujeres que son producto de una realidad biológica derivada de una lectura anatómica y fisiológica de un cuerpo visible, y específicamente de los órganos reproductores pene/vagina, dicha dicotomía no sólo se refleja en la diferenciación sexual, sino que además de ella se deriva el género que hace referencia a una realidad social en donde el sujeto acorde a su sexo debe comportarse y relacionarse con el mundo

que le rodea, para esto se establecen leyes culturales que se transmiten de generación tras generación y que gracias a la educación que inicia en el grupo familiar, la escuela, la iglesia y demás instituciones, se propagan y se reafirman como verdad absoluta.

Ahora bien, bajo este esquema de diferenciación sexual, la antropología ha realizado múltiples estudios, que no sólo presentan un sesgo condicionado por el pensamiento androcéntrico que ha caracterizado a la disciplina, sino que además ha invisibilizado la realidad de las mujeres en datos etnográficos (Martín, 2008). Posteriormente en los movimientos feministas se empezó a notar dicho sesgo, en los cuales Martín identifica tres formas de manifestarse el androcentrismo en la antropología, por un lado por parte del antropólogo, por el otro, por parte de los interlocutores y finalmente por la episteme androcéntrica del pensamiento científico occidental.

Una vez reconocido dicho sesgo que parte de una necesidad política de la visibilización de las mujeres en el quehacer científico, se empieza a desmitificar la idea occidental de la diferenciación sexual como verdad natural que regula géneros y los roles que cada sujeto acorde a su género asume en su vida cotidiana. Allí entra a jugar un papel muy importante la teoría Queer, que es una teoría feminista crítica que más allá de establecer regulaciones de género, las cuestiona, identificando los dispositivos e instituciones que construyen a los sujetos. En este sentido “el género es el aparato mediante el cual tienen lugar, la producción y la normalización de lo masculino y lo femenino, junto con las formas intersticiales hormonal, cromosómica, psíquica y performativa que el género asume” (Butler, 2004, p. 11). A su vez, Butler afirma que la categoría de género se tomó como categoría lingüística para separarse de la categoría de sexo, dividiendo así lo natural de lo cultural.

Estas discusiones en torno al género son de fundamental importancia para este trabajo, pues a partir de allí, independiente de los ideales feministas, se pretende entender la forma como se ha construido la categoría de masculinidad en occidente, para entender hasta qué punto hombres jóvenes modelos webcam sostienen un ideal de masculinidad dominante, hasta dónde repele o incluso preguntarnos si ¿existe realmente una masculinidad?

### 2.3.1. Masculinidades

Los estudios sobre masculinidades en antropología también presentan una pluralidad ligadas a la diversidad cultural y sexual característica de los seres humanos. De este modo, el antropólogo Matthew Gutmann, hace una revisión documental sobre los estudios de masculinidades, donde identifica tres grandes tendencias a la hora de conceptualizar la masculinidad:

El primer concepto de masculinidad sostiene que ésta es, por definición, cualquier cosa que los hombres piensen y hagan. El segundo afirma que la masculinidad es todo lo que los hombres piensan y hagan para ser hombres. El tercero plantea que algunos hombres, inherentemente o por adscripción, son considerados más “hombres” que otros hombres. La última forma de abordar la masculinidad subraya la importancia central de las relaciones masculino-femeninas, de tal manera que la masculinidad es cualquier cosa que no sean las mujeres. (Gutmann, 1998, p. 49)

Ahora bien, en esta investigación se concibió la categoría de hombre desde la diferenciación biológica dicotómica de sexo asociado a los órganos reproductores pene/vagina. Ya que es la lectura dominante que se hace sobre el sistema de sexo y género y que aún se maneja en un portal web. Por ende, al hablar de hombres también se incluyeron algunas posturas de las llamadas chicas transexuales que se han mal concebido como tercer género, quienes aunque culturalmente se acercan más a la categoría de feminidad dentro de los imaginarios performativos de lo que significa en occidente ser mujer, han lidiado en sus vidas con la tensión de ser clasificados como hombres por los esquemas hetero-reguladores de la sexualidad y por ende, muestran una visión que a pesar de intentar ser revolucionaria frente a la dicotomía en la diferenciación sexual, ellos también son productos de una heteronormalización, pues se explican como *trans* partiendo de un referente de lo que no lo es, que es su asignación sexual dada al nacer.

En este trabajo se trae a colación dicho abordaje antropológico sobre la masculinidad, precisamente porque la población de estudio está delimitada a hombres jóvenes Modelos Webcam, (incluido la transexualidad masculina) no porque sea una práctica netamente de los hombres, sino que bajo el pensamiento androcéntrico se ha entendido y se ha popularizado a cuerpos femeninos como únicos objetos proveedores de deseo sexual a sujetos consumidores

dentro de trabajos sexuales, lo cual resalta nuevamente la tendencia heteronormativo donde se crea porno principalmente para el consumo o goce del hombre como sujeto soberano. Del mismo modo, se mostrarán datos que dejan claro que la tendencia en el consumo de pornografía se da precisamente en hombres con penes, independientemente de sus preferencias sexuales.

Ya trabajado y popularizado con algunos tintes de lástima, sobre las prostitutas, actrices porno, y demás, contribuyendo a los imaginarios dominantes de que el trabajo sexual es algo que pertenece inherentemente al cuerpo femenino. Parte del propósito de este trabajo como ya se ha mencionado, está en desmitificar la sexualidad construida bajo un paradigma heteronormativo y mostrar que lo que se concibe como hombre también son objeto de deseo desde una mirada erótica (sean mujeres, hombres, heterosexuales, homosexuales, sapiensexuales, lumbersexuales y todas las formas de nombrar el deseo) y que hace parte precisamente de un activismo pornocrático. Además, Gutmann identifica una precariedad documental sobre el trabajo sexual ejercido por hombres (Gutmann, 1998, p. 67) En este sentido, esta investigación estaría complacida de ser parte de los precarios materiales etnográficos sobre trabajo sexual, prostitución masculina en la era digital o como se le quiera llamar, donde el cuerpo del hombre también se concibe como objeto de deseo.

Es difícil establecer qué es lo masculino en sentido universal, partiendo de que es una construcción cultural, y que lo que una sociedad puede considerar masculino en el caso de oposición a lo femenino, vemos en los estudios realizados por Margaret Mead que el ideal de masculino en cuanto a lo temperamental, ligado a una lectura occidental del ser hombre en oposición al ser mujer, es decir, a la diferenciación sexual, queda desdibujado y sólo responde a la concepción de ser hombre en el ideal occidental. Para lo cual, se habla de masculinidades en plural cuyo fin, es entender cuáles son las variables, instituciones, normas y demás elementos que están presentes a la hora de definir lo masculino.

En la práctica del cibersexo se ha identificado que la noción de masculino está mayormente asociado al cuerpo, a una fisiología, más allá de los pautas comportamentales de los sujetos, pues en el trabajo sexual lo que se busca es conseguir una experiencia erótica que esté ligada a los actantes de deseo del cliente, para lo cual, lo primero que se acude es a leer el cuerpo. Por esta razón en las páginas web, las principales divisiones se dan en las categorías de hombre, mujer,

transexual, más allá de la orientación sexual, del rol que cumple en la sociedad, o de la división sexual del trabajo, es por una evidencia simbólica de que sea hombre, principalmente por que posea un órgano reproductor pene/vagina y pene con senos en el caso del transexual.

Las categorías de género que se puedan derivar, como homosexual, lesbiana, bisexual y demás, responden más bien a la lectura que haga el cliente del modelo o porque este mismo lo aclare. Para lo cual, en este trabajo se delimitó a estudiar la categoría de hombre partiendo de la clasificación de los portales web e incluyendo a lo transexual para explicar la transgresión. Esto no significa que una categoría en el ciberespacio se puede inventar como quiera, aunque técnicamente es posible, dichas categorías responden a los ideales occidentales dominantes de lo que es ser un hombre, que implica básicamente poseer un pene que pueda erectarse, ni siquiera tener temperamentos asociados a lo masculino es un requisito para entrar a la categoría de hombre, aunque en algunos casos quienes presenten caracteres asociados a los femeninos se le pone la etiqueta de homosexual pero no es el determinante en la cultura global dominante para definir a un hombre.

Ahora bien, del mismo modo, la pregunta por la masculinidad en la cultura global digital, es también se da también con el fin de ver al cuerpo del hombre como un objeto de deseo. Pues Gutmann cita a Hezfeld (1985, p. 66) quien afirma que las mujeres son “pasivas, indecisas e incapaces de controlar su sexualidad y sus temperamentos”. A su vez, Brandes (1991), hace mención a que las mujeres no son consideradas pasivas, sino seductoras y poseídas por apetitos lujuriosos insaciables. En este sentido, este trabajo muestra a la vez, que tanto hombres como mujeres son objeto de deseo. Sin embargo, muestra a su vez, que quienes mayormente participan como clientes son hombres, lo cual manifiesta que a pesar de que tanto hombres como mujeres sean actantes de deseo, quienes toman posesión a la hora de conquistar o comprar deseos siguen siendo los hombres.

#### **2.4. Antropología del Consumo**

En la antropología del consumo se discuten los temas que giran alrededor de la adquisición e intercambio simbólico de bienes. Por esta razón, es de fundamental importancia darle una mirada

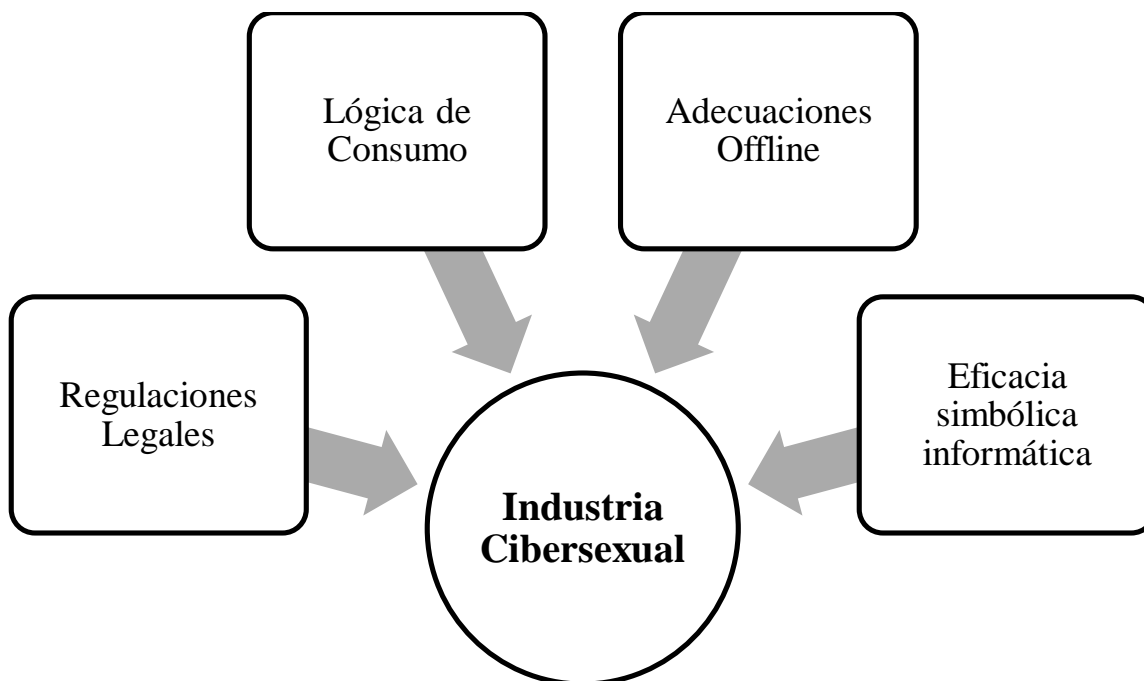
económica a la lógica del cibersexo en hombres jóvenes modelos webcam, y desde allí hacer múltiples lecturas que pasan desde la esfera económica o lo político, lo legal, lo tecnológico, y cómo ello constituye otro sujeto antropológico con códigos morales y éticos particulares. Para esto, hay que entender al consumo más allá de la visión generalizada de adquirir o gastar un bien o servicio, como si fuese la última etapa dentro de un sistema de producción, sino más bien, entendiendo las relaciones que se estableces entre sus procesos considerados diferentes como la producción y la distribución, ver el papel que juegan loa humanos en todo su bagaje simbólico dentro del toroide del consumo.

El consumo no es, pues, únicamente el acto final gracias al cual el producto se convierte en producto sino también el acto en virtud del cual el productor se hace productor. Por otra parte, la producción engendra el consumo, creando el modo determinado de consumo, creando el atractivo del consumo y a través de éste la capacidad misma de consumo convertida en necesidad. (Marx, 1984, p. 43)

Este trabajo toma elementos de autores como Bourdieu para explicar la relación del campus y habitus dentro de la lógica de la industria cibersexual y de esta manera entender qué papel juega los sujetos dentro de ella. También se toman argumentos de Jean Baudrillard para ver más allá de los procesos establecidos de la economía clásica o el funcionamiento de una economía dentro de un sistema capitalista. Es decir, para que hay más allá de las monedas, el billete, el dinero, es decir, para leer desde una lógica general del valor, y cómo cambia, circula y mantiene conectada las redes o sistemas culturales. De igual modo, Néstor García Canclini, nos dará aportes para ver en la lógica del cibersexo todo el bagaje de la distinción simbólica de bienes, las jerarquías y la reproducción de un sistema de dominación.

Partiendo de que el cibersexo es una industria y negocio, cabe preguntarse sobre ¿qué se comercializa?, ¿cuáles son los bienes y servicios? ¿Cómo se pasa de ser un sujeto a ser un producto? ¿Cuáles son los códigos simbólicos que codifican el valor en el comercio electrónico? ¿Cómo se dan las distribuciones desiguales de bienes?, ¿cómo la esfera política se relaciona con la económica y permite la propagación de la desigualdad? Entre otras.

### 3. INFRAESTRUCTURA DEL SISTEMA CIBERSEXUAL



*Ilustración 2. Infraestructura del sistema cibersexual*

Los seres humanos creamos los contextos bajo los cuales funcionan una o varias lógicas de vida, construimos los caminos en los que queremos andar, las casas en las que queremos vivir, modificamos la naturaleza a nuestras necesidades y demás. Sin embargo, hemos tenido contextos históricos que han construido paradigmas de vida a los cuales pasivamente somos adheridos a ella, o también tenemos la opción de escrudiñar la información y las armas necesarias para tomar el control de nuestras propias realidades y aportar hacia nuevos paradigmas de vida. En la contemporaneidad vivimos un acelerado proceso de globalización neoliberal, estamos entre la transición histórica de la revolución industrial a la era de las microtecnologías, biotecnologías y telecomunicaciones.

La constitución del mundo como un todo –que continúa en permanente transformación– ha sido producto de múltiples procesos globalizadores, entre los que destacan la expansión del capitalismo y con él la del imperialismo occidental, la consolidación de una nueva división mundial del trabajo, el desarrollo del sistema global de medios de comunicación, la formación de sociedades nacionales, el sistema de

relaciones internacionales, así como la difusión de las concepciones ilustradas de individuo y de humanidad... El impulso fundamental a la fase de globalización acelerada provino de lo que se ha considerado como la cuarta revolución en la historia de la humanidad (las otras tres fueron la neolítica, la demográfica y la industrial-urbana), esto es, la de la microelectrónica, la biotecnología y las telecomunicaciones. (Mantecón, 1993, p. 79)

Se puede afirmar que la infraestructura del cibersexo como industria es producto de esta nueva revolución biotecnológica, microelectrónica y de telecomunicaciones, la cual se construye por los acelerados procesos de globalización y neoliberalización, por unas regulaciones legales-administrativas, por un marco de consumo que beneficia al sistema de producción capitalista, por unas adecuaciones o preparaciones materiales de las herramientas de transmisión y por una arquitectura técnica-informática que hace las veces de eficacia simbólica sobre el actuar del sujeto.

La práctica del cibersexo, como cualquier otra práctica humana no surge repentinamente de la nada, sino que hay toda una infraestructura que la sostiene y a su vez, ella requiere de la práctica para sostenerse, es un conjunto de relaciones donde “todo” está de algún modo relacionado con “todo”. Al final de cuentas es evidente que lo humano no se explica por sí sólo, sino que son múltiples los agentes que lo componen, al igual que sus prácticas. Por ejemplo, podemos argumentar que lo humano es básicamente la complementación entre una realidad biológica y una realidad cultural que entiende a éstas como entidades separadas.

Del mismo modo, otra característica principal de lo humano es su carácter social y en este campo la Teoría del Actor Red (TAR) propone que lo social debe concebirse como las asociaciones entre agentes tanto humanos como no humanos los cuales dan pie al hecho social como un ensamblaje de todos los agentes o actantes. (Latour & Zadunaisky, 2008). Por esta razón, al hablar sobre la infraestructura o contexto del cibersexo como una industria haré primero un esbozo panorámico de sus condiciones políticas y legales (condiciones legales para mostrar el culo frente a una cámara); luego, una descripción de su lógica de consumo (Desde los Tokens hasta la quincena); posteriormente, un abordaje sobre la preparación offline o fuera de línea del sujeto y del espacio físico que convierten al sujeto en mercancía (Decisiones y adecuaciones



offline) y finalmente, una descripción de la eficacia de la arquitectura informática sobre el sujeto—mercancía durante su performance pornográfico.

### **3.1. Regulaciones legales para “mostrar el culo” frente a una webcam.**

Existen diferentes términos legales y derechos bajo los cuales la industria de la pornografía (que es la categoría más cercana para explicar las condiciones legales de cibersexo) se cobija, como lo son el derecho al entretenimiento adulto, a la libertad de expresión, a la imagen, a la intimidad, las normas de policía, el derecho administrativo, el derecho a los negocios y a la propiedad intelectual. (Tobón & Varela, 2010). Ahora bien a pesar de que cada país o Estado establecen sus propias normas, leyes y derechos, el fenómeno del cibersexo se mueve ágilmente dentro de cada regulación específica, siendo eficaz para el sistema capitalista, el neoliberalismo y los acelerados procesos de globalización, que hacen de este fenómeno una cibercultura transnacional sobreviviente y fuertemente resistente frente a cualquier política de carácter local.

Por su parte, en USA (país dominante en materia de audiovisuales y entretenimiento adulto y capitalismo) en 1997, Se dio el caso Reno vs ACLU (American Civil Liberties Union), en donde se negó la propuesta de Ley de Decencias de Comunicaciones (CDA) que se gestó desde 1996, la cual pretendía restringir de manera extrema el acceso a contenidos de adultos por parte de menores. Sin embargo la corte suprema de Estados Unidos apeló esta propuesta debido a que atentaba con uno de los derechos humanos fundamentales como lo es "la libertad de expresión", además porque al gobierno le resultaba imposible ejercer control frente al internet, la cual no tenía parámetros estrictos para determinar la edad de quienes acceden, y por ende, no podía vigilarlo como a la radio o la televisión pública (Pearson Education, 1997).

Cabe resaltar que hasta el momento no existen leyes de carácter público que apliquen directamente sobre la regulación de la industria del cibersexo, precisamente porque ésta es de carácter privado, y se acobija principalmente por el derecho público de libertad de expresión, consagrada a nivel internacional en el artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, donde se dice que “Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.” (ONU, 2015).

En este sentido la abogada colombiana Natalia Tobón, postula que la libertad de expresión no se limita a la difusión del pensamiento ya sea a través de la opinión o la prensa, sino que además, trasciende a la manifestación artística, la cual en el caso colombiano se refugia bajo el artículo 71 de la constitución política que menciona que “la búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres...” Es decir, cada quién es libre de expresar o de crear contenido artístico, y la decisión de verlo o consumirlo ya queda a decisión del espectador.

¿Entonces la pornografía son obras artísticas? Bajo la clasificación legal, sí lo es, y es dentro de la pornografía donde se inserta esta modalidad de cibersexo, la cual con su carácter de interacción online es muy difícil encasillarle ya sea en una concepción cultural de prostitución (práctica donde un sujeto A recibe dinero o bienes de B a cambio del consumo de actos sexuales) o en una definición popular de pornografía como producto (todo aquella obra sexual explícita) Ahora bien, como menciona el antropólogo Bernal Arcand (1993:24) a la hora de definir la pornografía se cae en el sofismo del elefante “(creer que existen en el mundo ciertas cosas muy difíciles de describir pero que al mismo tiempo son perfectamente reconocibles como el elefante)”. Del mismo modo, el autor señala que el término tiene por lo menos tres tendencias como lo son una visión analítica del fenómeno en la cual se trata de llegar a su esencia, sin embargo siempre se cae en confusiones y tautologías; la visión del mercado que entiende a la pornografía como un objeto de consumo (vídeos, revistas, audios, imágenes y demás contenido de carácter sexual explícito con el principal objetivo de ser comercializado) y finalmente una visión conservadora e inclinada a una visión estatal que defiende el buen orden social y la moral, que define a la pornografía por su valor como algo obsceno y pernicioso para la sociedad.

Ahora bien, este trabajo no entra a discutir la definición de la pornografía, sino que hace este pequeño abordaje para contextualizar al fenómeno del cibersexo, el cual actualmente bajo los parámetros legales está inmiscuido como una modalidad de pornografía y ésta amparada bajo los derechos de la libertad de expresión y el libre mercado. Cabe resaltar que esta práctica se puede dar incluso fuera de una lógica de mercado, pero no fuera de una lógica del valor. Es decir, se puede tener cibersexo sin intercambiar directamente dinero, sino afecto, como en la vida offline (fuera del internet) Es decir, dos personas que se gustan y sus cuerpos habitan en territorios distantes, usan las redes de informática para intercambiar contenido erótico que les produce satisfacción a ambos sin que el dinero esté mediado. Lo que pasa con el fenómeno del cibersexo

desde una lógica de mercado es que los espectadores compren la satisfacción erótica o el placer sin ellos devolver lo mismo, es decir no hay un intercambio directo de la práctica sino intercambio de valores, esto se explicará con detalles en el próximo apartado sobre el ciberviaje del valor.

En este orden de ideas a pesar de que la libertad de expresión permite difundir información y obras artísticas sin censura alguna, esa libertad llega hasta donde otras condiciones legales lo permiten. Actualmente a nivel internacional, hay cero tolerancias sobre la llamada “pornografía infantil” y que los menores de 18 años de edad sean expuestos a ello, para esto los medios de comunicación de cada país establecen horarios en los que los niños estén durmiendo y espacios sólo aptos para mayores de 18 años donde se puede disfrutar de los derechos de entretenimiento. Ahora bien, como cada país tiene sus códigos penales para sancionar la pornografía infantil, esto no garantiza que los menores accedan a contenido pornográfico, porque en la actualidad el mayor contenido de esta industria es a través de internet donde no hay mucho control para saber quién es menor de edad o no, para esto los realizadores evitan cualquier tipo de sanción con el simple hecho de poner una advertencia de contenido adulto al ingresar a la página. De este modo, queda a responsabilidad de los padres en vigilar o establecer controles parentales o bloqueo de páginas para que sus hijos no accedan a dicho contenido.

Después de una indagación etnográfica sobre el tema y como el fenómeno del cibersexo es relativamente muy reciente, se pueden escuchar debates desde diferentes actores humanos donde clasifican al cibersexo como una nueva forma de prostitución, porque las personas clasificamos los fenómenos que parecen extraños dentro de las categorías que conocemos. Es decir que pasan por el filtro de nuestra estructura de pensamiento. Sin embargo, la mayoría de los modelos entrevistados manifestaron que no son “prostitutas” a pesar de que muchas personas les traten como tal, porque no tienen cópula física de carne a carne con nadie, sólo uno de los interlocutores (trabajo de campo, 2015) manifestó que no debemos engañarnos, que sí es una prostitución porque *de todos modos estamos vendiendo un servicio sexual a cambio de dinero*. Personalmente, considero que el cibersexo como tal no se encasilla solamente como pornografía, ni como prostitución, sino que recoge de ambos para consolidarse como categoría aparte, pues, debido a su modalidad de tiempo real, trasciende los límites de la pornografía tradicional, permitiendo de este modo, que haya una interacción más directa entre el cliente y el consumidor,

como también, por su mediación digital le impide ser una prostitución a pesar de que haya interacción en tiempo real. Por suerte, repito, está amparado desde una perspectiva legal dentro de la pornografía, pues, si se concibiera como prostitución no estarían permitido en uno sus países productores como Estados Unidos, donde la prostitución es ilegal.

Ahora bien, cada página web de cibersexo y pornografía en general establecen sus propios reglamentos online sin desligarse de los derechos y políticas offline. En este trabajo se observó a los jóvenes Modelos Webcam de una página web de Estados Unidos, que tiene la segunda página de cibersexo más visitada a nivel mundial según el ranking Alexa.com después de una página web de Luxemburgo. Así mismo, existen varios portales web de las cuales cada una de ellas establece normas específicas acorde a los objetivos y funcionamientos de cada industria. Después de que se cumplan los lineamientos offline que es básicamente la No pornografía infantil, y en el caso de Colombia se le anexan la prohibición a la propaganda de guerra, la apología al odio, la apología a la violencia y al delito, la pornografía infantil y la instigación pública y directa al genocidio (Tobón & Varela, 2010, p. 12).

Va la pena resaltar que parte de una filosofía discursiva de unas páginas web, es que son 100% gratis y en teoría así lo es, y sus ganancias se centran en propinas, éste será explicado en el siguiente apartado, por lo pronto, continuemos analizando sus términos y condiciones:

Inicialmente, se aclara que el contenido es sólo para adultos (mayores de 18 años) y que hay cero tolerancias hacia la pornografía infantil, a pederastas y pedófilos, la cual debe ser denunciada al ASACP (Association of Sites Advocating Child Protection). Sin embargo, no hay mecanismos preventivos sino reactivos. Es decir, el único filtro de control para evitar que menores accedan a la página ya sea como transmisores o simples espectadores es una advertencia donde se le aclara al visitante de que si es menor de edad debe abandonar la página, pero queda sólo en la voluntad y responsabilidad del visitante, no hay ninguna verificación a la hora de ingresar en este ciber mundo. Luego, si los usuarios detectan a algún menor dentro de la página lo pueden reportar con Soporte a los usuarios, quienes tomarán medidas para bloquear el perfil del usuario menor de edad, de todos modos, esto no impide que los menores de edad sigan accediendo pues también puede tener acceso a la página de forma anónima sin pasar por un registro. De la misma forma, en el registro, el menor de edad puede poner que es mayor de 18

años aunque no los tenga. Por ende, se expone al reporte de los usuarios sólo si pone su cámara en transmisión y aparenta para los espectadores ser un menor de edad. Incluso se ha dado el caso de que cuentas verificadas se reportan a diario porque el mayor de edad aparenta para los usuarios ser un menor, se da mucho en el caso colombiano donde la mayoría de modelos lucen muy jóvenes en comparación a la mayoría de jóvenes gringos y europeos, tal vez, porque nuestro estado nutricional y de desarrollo corporal es diferente, lo cual es un criterio muy poco fiable para determinar la edad legal de una persona a través de las webcam.

Ahora bien, existen dos tipos de usuarios: los transmisores o Modelos Webcam, y los espectadores que pueden ser clientes, visitantes. También se puede ser transmisor y espectador a la vez. En cuanto a la verificación de edad para el registro de un usuario y acceso, la verificación no trasciende de la sinceridad de quien accede. Sin embargo, para quienes desean ser Modelos Webcam, es decir, para quienes quieren ganar dinero transmitiendo sus cuerpos a través de un performance erótico, deben adjuntar una fotografía de DNI (tarjeta de identidad nacional) o una licencia de conducción, o pasaporte, con el fin de verificar que efectivamente es mayor de edad. Del mismo modo, deben adjuntar una foto de su rostro sosteniendo el DNI, para corroborar que el transmisor es su dueño. Ahora bien, esto tampoco garantiza que un menor de edad no pueda transmitir, pues después de que la cuenta es verificada, otra persona que tenga acceso a ella puede entrar ya sea menor de edad o no, por lo cual sólo depende del reporte de algún usuario para que la página tome sus respectivas medidas. Adicional a ello deben escribir un nombre con su teclado en el contrato que hace las veces de firma digital. Después de esto hay que esperar a que la página le dé respuestas de que su verificación ha sido válida para que el usuario se convierta en transmisor Modelo Webcam y pueda iniciar a ganar dinero con ello.

Realmente no hay ningún interés humano en “proteger” a los menores de edad frente al acceso a la pornografía, o mejor dicho puede que exista, pero éste está subordinado al interés principal de proteger el mercado, porque de lo contrario se tomarían medidas más estrictas como bloquear toda página web pornográfica o crear espacios donde ésta sólo se venda, incluso en el internet accediendo a un espacio físico donde se verifique la edad de quienes acceden. Pero eso no pasará, primero porque sería muy costoso y segundo porque representaría una pérdida gigante de dinero en el comercio pornográfico, porque quienes acceden a él lo hacen principalmente desde la comodidad y privacidad de sus casas, son pocos quienes se expondrían a hacerlo en

algún colectivo, y de ser así, perdería el sentido y el morbo que tiene, y tercero, porque varios de los funcionarios públicos e incluso fieles protectores y defensores de la NO pornografía infantil, verían reducidas toda esperanza repentina de satisfacer sus fantasías más allá de lo que la norma impone.

En cuanto a normas de convivencia se tiene que “no se puede utilizar el Servicio para participar en cualquier forma de acoso o comportamiento ofensivo, la publicación o distribución de cualquier mensaje, imagen o grabación, cuyo contenido pueda ser injurioso, calumnioso, acosador, abusivo o difamatoria o lenguaje racista, obsceno, ofensivo u otro que no coincide con las leyes locales y las normas de la comunidad” (traducido desde X, 2015). Sin embargo, hay un gran intercambio de palabras que tal vez en el mundo offline son obscenas y ofensivas, pero que en dicha comunidad se resignifican y pasan a ser palabras comunes como: *rica verga, ano delicioso, me lo quiero lamer todo, etc.* Esto puede ser ofensivo y obsceno para muchas personas, pero en el contexto no se interpreta así, sino que hace parte del escenerio donde se dice, por ende al igual que los reportes para menores de edad, lo ofensivo y lenguaje abusivo se juzga no por palabras en concreto sino por las reportes que hagan los usuarios y luego el soporte evaluará para tomar medidas, por ende, la definición de lo ofensivo está predeterminada por lo que el usuario considere como tal. En este caso concreto se considera algo ofensivo al acto de que un usuario insista en que el modelo haga algo que ya ha respondido que no lo hará, como el *selfsuck* y el modelo no puede hacerlo, o lanzando palabras racistas que desprestigien al modelo, porque no hace algo que el cliente quería, como dar información de su contacto y cualquier otro acto que el modelo establezca como ofensivo y no se respete. Para esto, los mismo modelos tienen la opción de expulsar y bloquear de sus salas a éstos usuarios.

También está prohibido dormirse frente a la transmisión o hacer la simulación, hacer actos explícitos extravagantes ya sea con mascotas u objetos que no estén dentro del mercado de los sex-shop, consumir o aparentar el consumo de alcohol, alguna droga ilegal mientras se está en trasmisión, y aunque no está directamente prohibido dar información de contacto personal, se recomienda no hacerlo por seguridad. Del mismo modo, está prohibido hacer incesto en los performances. Se puede transmitir en dúos, tríos u orgías, siempre y cuando no aparenten estar en un espacio público y todos los miembros participantes estén verificados. No se puede obligar a nadie a hacer algo a cambio de la moneda virtual porque la filosofía de la página es ganancia

por propinas y la voluntad del cliente. Sin embargo, veremos en el próximo apartado (*un ciberviaje del valor*) que aunque el discurso es relativamente libre, su estrategia filosófica económica y tecnológica incentivan a dar las propinas, ya que en ello se encuentra un morbo o tipo de fetiche donde el sujeto se ve en la necesidad de explorar o explotar todos los rincones y límites de consumo que su estado como miembro de paga le permitan. Es decir, se crea un tipo de fetiche donde el gastar por parte de gente muy adinerada se vuelve una satisfacción o un goce más allá del hecho de ver un culo o una verga erecta frente a una cámara. Es eso a lo que incentiva la filosofía de la página y al parecer ha tenido mucho éxito. Esto, es particular en unas páginas, en otras se prohíben por ejemplo la exhibición de genitales o acto erótico en un chat público, donde primero se requiere de que el cliente pague para acceder a una página privada y allí iniciar a consumir todo el acto del cibersexo.

En cuanto a las políticas de privacidad, todo contenido que se suba a las páginas como fotos o vídeos, son propiedad de la página la cual inserta una marca de agua que le permite hacer denuncias para derribar cualquier otra página donde encuentre contenido con dicha marca de agua, lo cual es posible y aplica para terceros que infrinjan con los derechos de propiedad intelectual. Sin embargo, el ser humano es tan eficaz para explorar más allá de lo permitido, que incluso hay expertos en robar contenidos y eliminar las marcas de agua, por ende, la privacidad de los participantes se reduce a una utopía, y muchas de las demandas son difíciles de efectuar porque no existe un sistema judicial online para estos temas y los cuerpos biológicos de sus integrantes habitan en diferentes rincones del mundo. Por ende, sólo se puede llegar a reportar un contenido por *copyright* siempre y cuando se demuestre en archivos que el demandante tiene propiedad sobre dicho contenido. Sin embargo, viajar a otro país a emprender la búsqueda de páginas pornográficas, puede resultar más costoso de lo que se pueda ganar.

Por otro lado, existen Studios Webcam, que son casas adecuadas para trabajar como Modelos Webcam, son muy comunes en países como España, Rumania y Colombia, éstas además de adherirse al marco legal de la industria de entretenimiento adulto, postulan unas normativas acordes a sus studios. Por ejemplo, en el caso Colombiano, existen Studios Webcam principalmente en Cali, Medellín y Bogotá, los cuales establecen sus normativas, como el establecimiento de roles laborales (modelos, director general, secretaría) y un horario de trabajo (normalmente un mínimo de 6 horas diarias). Se hablará más sobre los Studios Webcam en el

apartado sobre decisiones y adecuaciones Offline. Por lo pronto, es dejar en claro que estas casas studios se acobijan legalmente por los mismos derechos de libertad de expresión, libre comercio y entretenimiento adulto.

### **3.2. Desde los Tokens hasta la quincena: un ciberviaje del valor**

En varias situaciones he hecho mención del fenómeno de la cibersexualidad como una industria, ligada a un sistema de producción capitalista. Sin embargo, hay personas que dicen practicar el cibersexo por fuera de la industria o por fuera del consumo porque no venden o compran un servicio cibersexual a través de la lógica de mercado de páginas hechas específicamente para practicar el cibersexo, sino, que más bien usan otros softwares de transmisión webcam como lo son Skipe, Feistame, Tangu, (nombres reales alterados por privacidad) o incluso el mismo portal webcam, pero sin la idea de comprar o vender, sino más bien de intercambiar goces. Por ejemplo, cuando dos personas son pareja en mundo offline y se distancian por un tiempo, usan las herramientas de telecomunicaciones para llevar un cabo un acto de excitación mutua ya sea a través de chat, videollamadas o intercambio de imágenes con el fin de estimularse con la simulación de un acto sexual, allí no hay intercambio directo de dinero, pero sí hay intercambio de valores, y es ello lo que diferencia el cibersexo como industria del cibersexo como práctica no industrial. Sin embargo, en ambos hay una lógica de consumo que aunque precisamente no se codifican en la moneda o el billete, se manifiestan en el intercambio simbólico de bienes.

Para describir el funcionamiento económico del cibersexo se debe primero entender el concepto de consumo más allá del acto de comprar o vender a través de dinero, porque esa forma de consumir particular y muy generalizada responde a un sistema actual de producción capitalista pero no siempre ha sido así a lo largo de la historia, ya que cada sistema de producción económica establece sus formas de circulación de productos y servicios ya sea por su valor de uso o valor de cambio. Para ésto, el antropólogo Néstor García Canclini (2004, p. 255) propone entender al consumo como “el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos. En este sentido, debemos preguntarnos primeramente cuál es ese bien que se comercializa en la industria cibersexual.



La mercancía o bien en el sistema cibersexual es principalmente la producción en masa de voyeurismos por performances morbo – sexuales, es importante señalar el morbo, ya que no puede dejarse sólo en lo sexual porque muchos grupos sociales conciben la sexualidad teniendo como referente principal la reproducción. En la industria cibersexual éste no es su motor principal de funcionamiento, sino el atractivo que despierta en la privacidad e intimidad del sujeto los actos o cosas que públicamente son desagradables, prohibidas, censuradas, crueles y que de alguna manera va en contra de una ética establecida.

Del mismo modo, no se puede reducir sólo al morbo, porque éste puede abarcar muchas otras prácticas que se salen del orden de lo sexual y que están prohibidas en el sistema cibersexual. Sin embargo, también hay comercialización de otros servicios como escuchar, leer, sentir a alguien que tal vez se siente sólo, todo esto es posible a larga distancias gracias a las prótesis tecnológicas o en ideas de Pierre Lévy (1999), por una virtualización de los sentidos y extensión de lo humano. También, hay comercio de publicidad pornográfica, conocidas en la industria bajo el nombre de programas de afiliados, donde la industria paga a quienes hagan publicidad de sus negocios en otras páginas web y se dan 10 *tokens* por usuario registrado y 500 por usuario en transmisión. Antes de explicar detalladamente el funcionamiento de los llamados *tokens*, explicaré la lógica de trabajo ya que a fin de cuentas es por ello que se da el intercambio simbólico de bienes.

El trabajo básicamente es un acto o esfuerzo humano que se usa para transformar la naturaleza (Boivin, Rosato, & Arribas, 2004, p. 205). En este sentido, todo lo que hay en la naturaleza (incluido al homo-sapiens) es esencialmente gratis. Los productos y servicios que se venden son el reflejo de ese esfuerzo humano para transformar la naturaleza en dicho producto, el cual codifica el valor que se le determina al trabajo. Un ejemplo sencillo, sería que un sujeto A le da a B una manzana a una persona que le gusta, eso significa un esfuerzo, un desgaste o un consumo de energía a lo que el sujeto A sube al árbol y toma la manzana, el sujeto B valora el esfuerzo que hizo A y por ello, le da un beso, lo cual ha sido valorado por A porque sabe que es un esfuerzo para B darle un beso porque implica un desgaste de su valor como sujeto. De este modo, un sistema de producción tiene sentido en la medida en que sus productos y servicios son valorados socioculturalmente, pues, en caso tal de que la cosmogonía del sujeto B no reconociera el valor de la fuerza de trabajo de A, posiblemente no le devolvería un beso, ni nada, o tal vez, el

sujeto consciente de que su esfuerzo de treparse al árbol para obtener la manzana no será valorado por B, posiblemente no se lo daría y se comería la fruta, en este caso la manzana que es el producto que tiene un valor de uso, en el primer caso haría las veces de valor de cambio.

En este sentido, los llamados *tokens* que traduce a *fichas* en español, son números digitales que hacen las veces de propinas o dinero simbólico digital que pueden ser convertidos quincenalmente a dólares a través de monederos electrónicos después de cumplir el monto mínimo de pago que en algunas páginas es de \$50 dólares y en otras de \$100 dólares, cuyos fondos pueden ser retirados en billetes en cualquier cajero electrónico que acepte la marca de tarjeta de crédito o débito a la que esté vinculada dicho monedero. Si al cerrar la quincena, no se tienen el monto mínimo para recibir el pago, éstos se acumulan para el próximo periodo. Los *tokens* se compran en las páginas de cibersexo vinculando la tarjeta de crédito del consumidor, al cual se le hace un cargo a su cuenta bancaria que corresponde al paquete de fichas compradas,

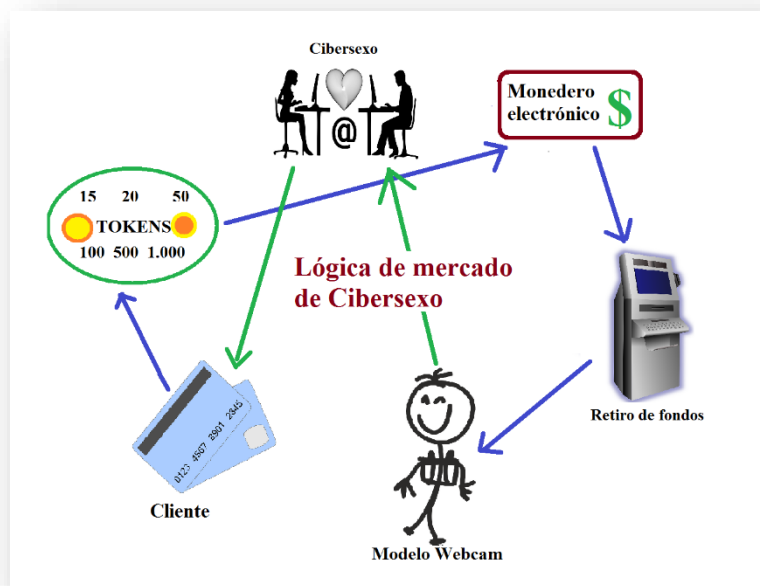


Ilustración 3. Lógica de mercado del cibersexo

donde por ejemplo, un paquete de 200 *tokens* puede costar unos 20 dólares para el consumidor. Por su parte, si el modelo recibe esos \$200 *tokens* eso se traduce a \$100 dólares de ganancias para el modelo, es decir, sólo recibe un 50% de lo que el cliente paga, el otro 50% se convierte en ganancias económicas para la empresa que permite la infraestructura de la página de cibersexo.

Los precios y porcentajes varían en cada página, pero en todas, las ganancias para los administradores de la empresa son mayores con referencia a la de los modelos, en ese campo se manifiesta claramente lo que Bourdieu llamaría la lucha en el campo por la adquisición de capital simbólico, que en términos empresariales se miden con la posición que ocupa a nivel mundial las páginas web, medidas por

el tráfico de visitantes e ingresos monetarios, lo cual incentiva a que los administradores constituyan un hábito que reproduce sus posiciones en el campo.

Ahora bien a nivel de los Modelos Webcam, la lucha por el capital simbólico en el cibersexo está estrechamente ligado al campo económico, específicamente por el valor que tiene el dinero en el sistema capitalista, lo cual le permite invertir ya sea en el personaje que interpreta online, en su distinción de su sujeto offline, o en ambas. En el caso online, se mide con la cantidad de seguidores o fans de los Modelos Webcam en su sala de chat o redes sociales, lo cual aumenta el tráfico y del mismo modo, sus ganancias monetarias, que pasan primeramente por la codificación de los *tokens*, luego al monedero electrónico y que finalmente puede ser gastado ya sea por compras Online que manejen el mismo sistema de monedero electrónico o ser retirado en papel billete con el cual se establecen relaciones de consumo con la adquisición de productos y/o servicios, lo cual significó previamente un consumo de la energía de trabajo por parte de los Modelos Webcam, un desgaste de la energía del cuerpo por el gran esfuerzo físico que implica masturbarse, bailar u actuar frente una cámara. Sin embargo, aunque el sistema cibersexual establece unas relaciones de consumo a través de un sistema económico capitalista se sigue las distinciones simbólicas de bienes que se dan por las regulaciones políticas administrativas no son equitativas, pues, con los altos porcentajes que cobran las empresas por usar sus plataforma para trabajar y adicional por las comisiones que cobran quienes prestan el servicio de Studios Webcam, realmente son distribuciones de bienes desiguales como lo menciona Canclini.

Empero, muchos Modelos Webcam no ven dicha desigualdad en la distribución de las ganancias, porque la mayoría de los casos, éstas son mayores a los que su sistema de vida Offline en un país “tercermundista” les puede brindar, por ende, la distinción simbólica en el caso de Latinoamérica se da principalmente en el mundo Offline con los ganancias del mundo online que a pesar de ser desiguales resulta ser una de las mejores ofertas para quienes su Estado territorial no da muchas garantías, esto se discutirá con detalles en el capítulo sobre factores de acceso a la industria cibersexual.

La ley mercantil del valor en la industria del cibersexo viaja por las redes informáticas, en los códigos de compresión y aceleración de información, de una extensión mental y simbólica de lo humano, los *tokens* son su significante que se intercambian por la virtualización de un valor. La

lógica de producción capitalista quien ha venido dominando el mundo offline, se extiende al mundo online. En este sentido, cuando Baudrillard (1980, p. 17) menciona que el trabajo ya no es productivo sino reproductivo de la asignación del trabajo como habitus general de una sociedad que ni siquiera sabe si quiere producir o no, que sólo le espera la muerte al capital, yo diría que no es una muerte completa como principio de realidad que nos regula, sino más bien una transformación, el papel moneda pasa a ser reemplazado por el valor que se le da a los *tokens* o el *monedero electrónico*. Tampoco podemos afirmar radicalmente que el fin de la tecnología es acumular ganancias por medio de la reproducción del trabajo como fin último de toda realidad y que por ende sólo entramos en simulación, porque también hay casos en los que las personas usan la plataforma digital sin ánimo de lucro, aunque sí, con ánimo de intercambio de valores en términos de goce sexual más que económicos.

Además te comento que me conecto y hago shows con mi cámara sin mostrar la cara, claro, -y ¿qué sientes cuando transmites tu cuerpo? – Pues placer y la verdad me olvido de los problemas cuando estoy en el chat. -y ¿sabes que se puede ganar dinero mientras transmites? –Sí, pero tendría que mandar una identificación y no quiero revelar mi identidad, no quiero correr riesgos de ningún tipo y en internet nada se esconde para siempre. (Entrevista a hombre transmisor, 2015)

En la cita anterior se representa uno de los muchos casos donde los sujetos usan la plataforma web para transmitir pero su fin no es trabajar para la industria, sin embargo, involuntariamente lo hacen porque genera tráfico a la página y a mayor tráfico mayor es la venta de anuncios publicitarios que vende la página. Ahora bien si lo llevamos a una ley del valor por encima de una ley mercantil del valor que responde a un sistema de producción capitalista, podemos decir que hay lógica marxista de producción independiente de que el sujeto se conciba como involucrado en una industria cibernética de aceleración de goces de índole sexual, porque aunque no sigue el hábito lógico principal del sistema económico del cibersexo, contribuye a él con su participación, con su inserción como *exhibicionista* que es el nombre que tienen aquellos que no ganan dinero pero de todos modos transmiten, sin embargo obtienen un placer una satisfacción de una necesidad humana, lo cual en el caso de los modelos que se vuelven expertos en simulación o performances obtienen el dinero que es el símbolo del valor, pero el dinero por sí mismo no tiene un valor de uso, sino un valor de cambio que luego lo puede intercambiar por

la obtención de algún bien, producto o goce que se rija del mismo valor simbólico para ser intercambiado, lo que en el caso de los exhibicionista está siendo un consumidor para sí mismo y un productor para el sistema cibersexual, lo cual deja en evidencia que las esferas de producción, distribución y consumo, no están separadas, sino que finalmente unas dependen de la otra para llegar a su fin, pues sin fin se llega a un simulacro de reproducción de realidad y al borde la muerte del sistema.

En un sentido esencial de intercambio simbólico de bienes, el internet lo que hace es acelerar los procesos, es un viaje cibernético de valores que se traducen en satisfacción de necesidades o en palabras de Canclini en la objetivación de los deseos (Boivin, Rosato, & Arribas, 2004, p. 211), los cuales permiten a su vez que se lleve a cabo la producción de dichos deseos.

### 3.3. Decisiones y adecuaciones offline: Estudios webcam vs Independientes.

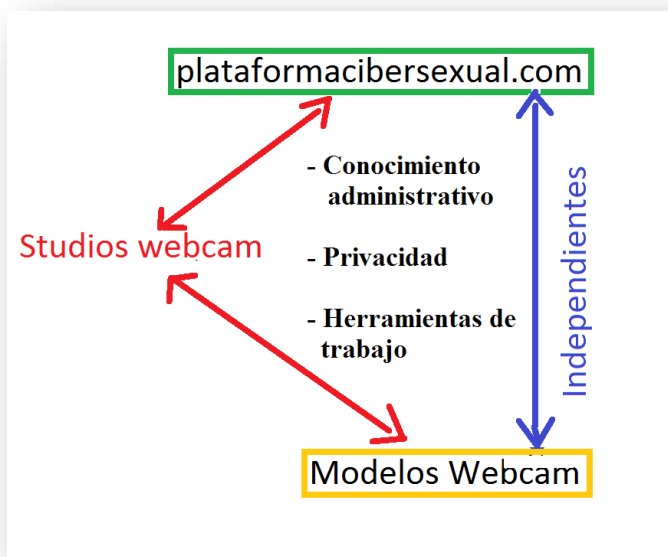


Ilustración 4. Estudios webcam vs independientes

En la industria existen dos modalidades a las cuales quienes deseen ser Modelos webcam pueden adherirse, conocidas como estudios webcam e independientes. En los primeros hay una relación intermediada entre la plataforma de la industria cibersexual, mientras que en la segunda hay una relación directa entre el modelo y la plataforma web. Cada una de estas modalidades representa las múltiples formas como una plataforma web

permite crear nuevos campos y nuevos hábitos humanos que al final sostienen y reproducen las nuevas estructuras pensadas desde los dominios de saberes que responden a una nueva era de vida donde la globalización es posible gracias a los avances en materia de telecomunicaciones, informática y biotecnología. Los estudios webcam son casas que se dedican al negocio del cibersexo y que tienen total o parcial control de las cuentas de usuario sobre sus trabajadores, generalmente tienen entre 2 a 6 habitaciones adecuadas para el trabajo, pero legalmente no

existen regulaciones para establecer el tope mínimo o máximo, en caso de Colombia esto se da porque muchos estudios funcionan sin estar registrados ante la Cámara de Comercio, precisamente porque es una práctica relativamente nueva. Algunos estudios contratan sólo a mujeres porque consideran que tienen más demanda, además porque siguen alimentados del discurso de que el objeto de trabajo sexual es en mayor medida para mujeres, otros contratan sólo transexuales y hombres que en el caso colombiano generalmente se definen como gais, pero esto se da por la simpatía que establecen los dueños de los estudios webcam con sus trabajadores. Del mismo modo, hay estudios más grandes, registrados como negocio ante la cámara de comercio, que prestan servicios de salud a sus trabajadores quienes firman un contrato comprometiéndose a laboral con un horario establecido.

En este sentido, los estudios webcam aparecen entonces como una demanda a unas dinámicas globales sostenidas por la práctica del cibersexo lo que ha permitido generar unos dominios de saber que han actualizado la virtualización de objetos (dildos con sensor de sonido y un cuerpo-objeto performativo), conceptos (cibersexo, tokens, camboy, etc), técnicas (Control de aplicaciones, reacción ante los tokens) y valores (lo que se puede hacer y no hacer mientras se transmite). Sin embargo, los estudios no tienen una plataforma propia de transmisión webcam, sino que se encargan de reclutar a los modelos a quienes registran en varias páginas web con el fin de obtener múltiples ingresos. Esta demanda de estudios por parte de los modelos webcam se da por tres factores principales que son: el desconocimiento administrativo, la carencia de privacidad en el hogar y la carencia de las herramientas de trabajo.

El desconocimiento administrativo es la ignorancia del modelo webcam frente al funcionamiento de la industria cibersexual, se da principalmente en países latinoamericanos. “— *Pues como yo no sé del tema, en el estudio era que manejaban las cuentas*” (*joven caleño Modelo Webcam*). Este desconocimiento se debe a que la mayoría de trámites administrativos, especialmente la vinculación a sistemas de pago son en inglés y también porque el caso de los monederos electrónicos, éstos provienen de países como Estados Unidos y Canadá, para lo cual hay que subir una serie de documentos electrónicos que muestren la residencia offline del sujeto, como una factura de un servicio público, al cual envían por correo físico la tarjeta débito o cheque del pago, éste puede tardar hasta 2 semanas en correo pago para países latinoamericanos, en el caso del monedero *payoneer* que envía las tarjetas gratuitas, y en muchos casos la tarjeta se

pierde en el envío si el sujeto vive en una zona rural y porque no tiene un código de rastreo de los que proporcionan los envíos pagados. Entonces, aunque hay muchos modelos que saben cómo ganar tokens y cómo trabajar, no han vinculado un sistema de pago o no tienen cuentas bancarias para hacer transacciones internacionales desde los monederos, además los existentes que son *Paxum* y *payoneer* quienes están vinculados a la mayoría de páginas de entretenimiento adulto, sólo hacen transferencias bancarias a cuentas de USA, para lo cual, los jóvenes modelos webcam no ven otra alternativa que trabajar para un estudio webcam el cual les cobra un buen porcentaje por un conocimiento que tiene y de los cuales los modelos carecen. Incluso, hay quienes trabajan para estudios webcam desde sus casas, el estudio les hace todos los trámites administrativos y el modelo solo se encarga de ganar *tokens* desde su casa.

“- Sí, es de Medellín. Manejan varias cuentas... pagan el 70%. Es decir, te cobrarán por el uso de la tarjeta y el cambio de moneda, pero sale en el 5% más o menos... el resto sería como la ganancia de la empresa.

-no entender

- jajaja, si decides trabajar con mi pequeño estudio, yo te pagaría el 80%, te pagaría en efectivo o por GANA.

- Ajá y porque no me habías dicho eso antes (u.u') ¿qué tengo que hacer? \*-\*

- Bueno, yo no tengo habitaciones, es decir que necesitas un espacio donde puedas transmitir con internet de mínimo 2mg.

- Mi casa mi cuarto \*-\*" (Conversación personal vía chat con un Modelo Webcam)

La carencia de privacidad en el hogar, hace referencia a que algunos modelos viven con familiares y no tienen la comodidad necesaria para permanecer desnudos en sus casas o para emular sonidos eróticos, por lo tanto, encuentran en los estudios webcam el espacio necesario para transmitir con comodidad. Y aunque en un estudio también puede no haber privacidad en cuanto a audio por la cercanía de las habitaciones, esto no es un problema, porque todos los allí presentes saben muy bien a lo que van.

Del mismo modo, la carencia de las herramientas de trabajo es otro de los factores que demandan los modelos webcam. Quienes pueden tener el conocimiento administrativo, y tal vez la privacidad en sus casas, pero no tienen las herramientas necesarias como una buena velocidad

a internet (un mínimo de 500kbps), una cámara webcam de alta definición, una tarjeta vinculada a un monedero electrónico para recibir el pago y lo que es básico una computadora actualizada, para la cual, varios estudios webcam ofrecen este servicio al igual que la adecuación necesaria en cuanto a decoración de la sala, juguetes eróticos, y todos los elementos necesarios para iniciar la ciberperformance porno.

Por su parte, los llamados *independientes* son aquellos modelos webcam que trabajan directamente con la plataforma de cibersexo sin ningún intermediario. Es decir, realmente no son 100% independientes porque dependen de la plataformas web de las que no son dueños, pero no dependen de un estudio webcam para desempeñar su labor, pues cuentan con el conocimiento administrativo, la privacidad, y las herramientas de trabajo necesarias para transmitir, lo cual se traduce en términos de relaciones y jerarquías en trabajar sin un jefe directo y en términos económicos en un ahorro de porcentajes, el cual los estudios webcam cobran a sus modelos que en algunos casos llegan a ser desiguales al cobrar el 50% del servicio que prestan sobre las ganancias de los modelos. En este sentido, los *independientes*, pueden llegar a convertirse en estudios webcam si reclutan a algún otro modelo webcam y le presta su cuenta débito para recibir el pago, descontando un porcentaje del servicio y pagándole ya sea en efectivo o cualquier otro método de pago local.

### **3.4. Eficacia simbólica de la arquitectura informática sobre la ciberperformance porno.**

Para entender la arquitectura informática bajo la cual se desarrolla la industria de Modelos Webcam se debe hacer un breve recorrido por el origen de las redes en informática. En 1962 se inician a hacer las primeras investigaciones en DARPA donde Licklider piensa en el concepto de red galáctica como varios ordenadores interconectados (Internet Society, 2014), luego, en 1969 se crea la red ARPANET en los Ángeles, California. Sin embargo, la pornografía en las redes aparece por la creación de Tom Truscott y Jim Ellis, de USENET por donde se transmitían imágenes porno en formato ASCII ya entrados en los 80's (Maheu, 2014).

En 1991 se crearon dos elementos que potenciaron la transmisión de lo que se ha llamado pornografía. Primero, la Red Informática Mundial WWW, la cual facilitaba a través de



hipertextos y contenido multimedia una mayor interacción. Segundo, aparecen las primeras cámaras web, que permiten comunicaciones en tiempo real. Por ende, se puede decir que es en la última década del siglo XX donde surge la práctica del cibersexo y quizás aunque no hubiese páginas específicas dedicadas a esta industria, las posibilidades de que dos o más sujetos detrás de una pantalla se comunicaran con sus imágenes en tiempo real, eran altas, y aunque no se intercambiara dinero, podían intercambiar valores en términos de afecto a través de la codificación de sus cuerpos y performances por el ciberespacio.

En este sentido, la arquitectura informática o el diseño de páginas web, se encarga de crear la estructura digital y el conjunto a los cuales los modelos webcam responderán para la realización de sus performances porno, a eso se le llama programación web, donde una acción implica una reacción, para lo cual, el software y hardware ya programados se encargan de orientar a los modelos sobre el deber ser, sobre el hábitos, enviándole señales a los sentidos humanos, es una ingeniería biónica a la inversa donde no son las máquinas quienes reciben señales biológicas para simular un comportamiento humano, sino que la máquina ya programada por el sujeto dan las órdenes de reacción frente a los símbolos que evidencia la programación, haciendo del cuerpo humano un objeto, es como si en el momento de transmisión los modelos webcam se convirtieran en una especie de títere que realizará un acto pornográfica o sexual performativo, el cual es manipulado por los símbolos de la informática donde el cuerpo biológico interioriza los mensajes por los sentidos programados para reaccionar a los símbolos y del mismo modo, los modelos webcam tienen la opción de programar sus reacciones. Es decir, no es que la máquina haga al sujeto, o el sujeto a la máquina, sino que más bien somos parte de un todo, la máquina no puede ser sin sujeto, como el sujeto no puede ser sin la máquina. Es como si fuesen una sola cosa, parte fundamental del homo ciborg.

La arquitectura informática de la industria cibersexual es pues, el diseño de software o páginas web que funciona con la interconexión de varias páginas con hipertextos en código *http* (protocolo de transferencia de hipertexto). Algunas páginas web crean softwares particulares para transmitir los espectáculos de los modelos que requieren una instalación ya en sistema operativo del ordenador, otras, no requieren de dichos softwares sino que directamente en la página web pueden iniciar la transmisión, sin embargo, se necesitan de los controladores necesarios que son básicamente un navegador web actualizado, una extensión de reproducción

*player* y los controladores de dispositivos de cámara, micrófono y audio. Las páginas web tienen unas estructuras que vendría siendo el campo cibernético que permite el desarrollo de hábitos homo-ciborgs.

En la ilustración 5, se representa un ejemplo de página web principal de cibersexo, el cual contiene un área de transmisión (donde se observa el ritual principal de cibersexo), de encabezado y clasificaciones (donde se categoriza y se aplican filtros como géneros, localización, etiquetas, salas destacadas, etc.), de usuario (donde se puede registrar, acceder y salir de una cuenta de usuario), control de aplicaciones (donde se configuran las metas, se configura la transmisión y se realizan procesos de transferencia de tokens y demás) y publicidad (que es la zona destinada a vender anuncios donde la empresa gana dinero por clic de sus visitantes, también se conoce como programa de referidos). Tanto las áreas como las posiciones son muy variantes en cada página web, algunas no venden publicidad, pero todas las páginas de industria cibersexual cuentan como mínimo con un área de transmisión, de chat y de configuración. Toda la arquitectura informática vendría siendo lo que Bourdieu denomina el campo en esta era digital, y justo allí en medio de códigos cibernéticos también se desarrollan



Ilustración 5. Áreas de la arquitectura informática de cibersexo

hábitos y del mismo modo, luchas por un capital simbólico que se puede medir en seguidores, *likes (me gusta)* y ganancias de tokens.

Ahora bien, la idea de la industria del cibersexo es emular con la ayuda de actantes no humanos, una experiencia sexual gozosa y económica, donde se puedan conectar los sentidos de forma veloz y a larga distancia que respondan a las nociones de separación de tiempo y espacio, desterritorialización, la hibridación y la transculturalidad que fundamentan la era de globalización y que la permiten los desarrollos científicos en telecomunicaciones, biotecnología, informática y demás. Paradójicamente nos encontramos en un círculo que a la final no hace más que llevarnos a indagar sobre los límites de lo humano, sustentado en un mito de origen y final como dominio de saber, pero realmente no vamos evolucionando en sentido unilineal, sino más bien como en un tipo de círculo, donde pasamos de lo simple a lo complejo y cuando agotamos las posibilidades de lo complejo, o en palabras de Baudrillard (1991) cuando el sistema llega a su cumbre, muere, y esa muerte implica el renacer de algo nuevo, y ese renacer tiende a ser lo que un día consideramos simple sólo que con la idea de que es complejo porque en nuestra ontología no se piensa en un retroceso al pasado sino como un avance con un final muy lejano, pero al parecer después de extasiarnos de lo trans (transpolítico, transexual, transeconómico, etc), de los post, (postmoderno, postconflicto, postdoctorado), de los post-post- que vendrán, y de todas las ramificaciones que involucren un fin y una nueva etapa, no quedará más alternativa de que otros sujetos u objetos repitan una historia pasada, o por el otro lado dejar que la angustia nos extermine, pero eso es casi impensable porque siempre estarán los mitos que responderán a todas las angustias de las especies humanoides que han existido, que existimos y que existirán.

La estimulación sexual por emulación de los sentidos en el cibersexo se dan principalmente a nivel visual, auditivo y muy recientemente se ha incursionado el tacto con la incorporación de dildos, los cuales reaccionan a los símbolos de la arquitectura informática, que permiten actualizar una virtualización de una performance erótica. Es decir, que existe una eficacia simbólica que aunque ya no sea un tótem de águila voladora, una culebra, o cualquier representación simbólica de una comunidad tradicional romantizada de la antropología, siguen existiendo los símbolos a los cuales los sujetos responden y que se puede encontrar en la arquitectura informática.

Las reacciones frente a los símbolos cibersexuales varían para el modelo y para el espectador. Pues generalmente, el modelo no ve al cliente o a los clientes, ya que el primero puede transmitir en varias modalidades como lo son el chat privado (donde solo hay interacción entre el modelo y el cliente), el chat público (donde hay interacción entre el modelo y varios espectadores, de los cuales algunos pueden dar propinas y contribuir a las metas, mientras que otros disfrutan del espectáculo y contribuyen con su tráfico) o el chat en grupo (donde algunos colaboran con sus aportes en partes de tokens para comprar una meta y disfrutar del show de forma grupal y privada).

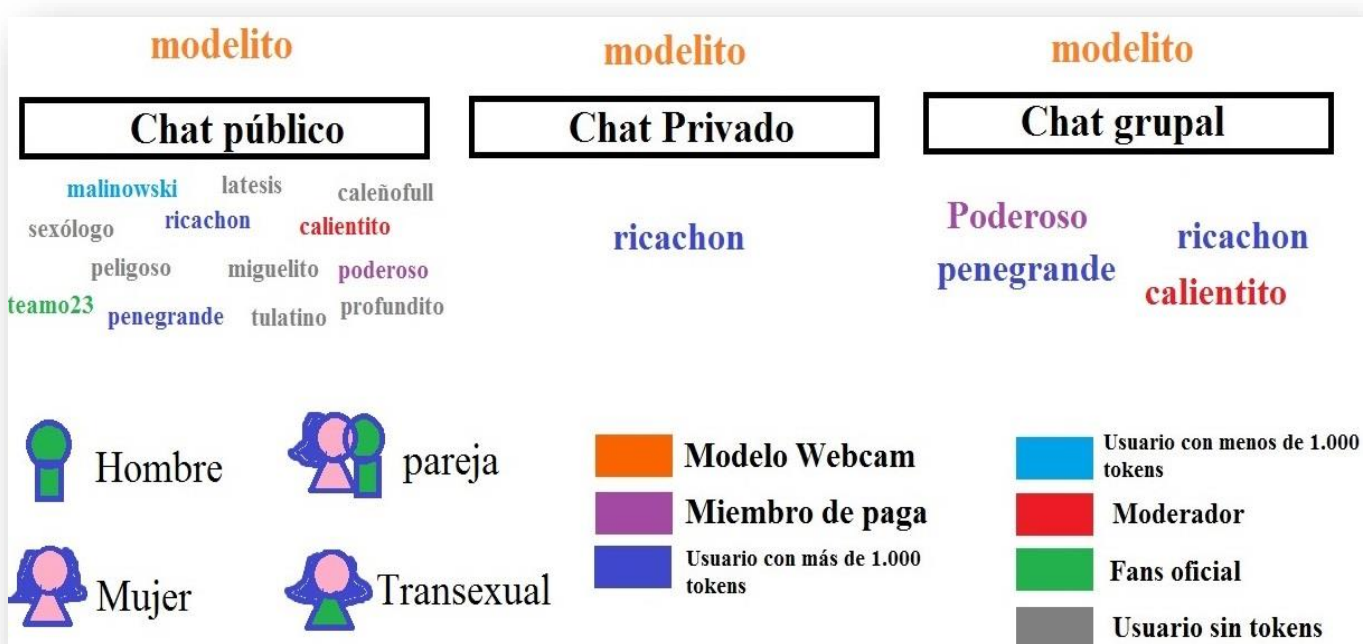


Ilustración 6. Simbología de participantes del cibersexo y tipos de chat

Cada página webcam establece sus métodos de distinción de los tipos de participantes del cibersexo. La ilustración 6 responde a la distinción de integrantes de una página web que tienen en común los interlocutores, representa una simbología de distinción de género y de estatus de unos participantes frente a otros. En cuanto a género, básicamente se clasifican en hombres, mujeres y transexuales de un modo técnico. Pero también se puede encontrar la modalidad de pareja, que responde más a una demanda de performances de cópula o como le llaman en las páginas *duoshows*. Del mismo modo, la clasificación en estatus es representado en la arquitectura de software por el nombre de usuario con colores diferentes, cada uno de esos

nombres representa a un sujeto detrás de la pantalla que se codifica en letras y colores para sumergirse en una experiencia cibersexual. La distinción de los participantes del cibersexo influye en las relaciones dentro del campo, pues la lógica es que el modelo webcam trate con mayor atención a un usuario que puede darle tokens y con mayor ignorancia a uno que identifica como visitante sin tokens. Sin embargo existen puntos de fuga dentro de esa lógica y es allí donde se desarrollan los goces de tipo sexual.

En este sentido, el naranja representa al modelo webcam o transmisor exhibicionista, el violeta a los miembros que tienen una suscripción mensual de paga y que pueden enviar mensajes privados a los modelos y cerrar los avisos publicitarios, el azul oscuro son los usuarios que tienen más de 1.000 tokens y el azul claro menos de \$1.000 tokens, el rojo es el moderador, es decir quien le ayuda al modelo a configurar las aplicaciones, silenciar a usuarios molestos y demás ayudas que necesite el modelo durante la transmisión, éste es asignado por el modelo, no tiene ninguna paga en términos monetarios, pero por lo general disfruta de los shows que son programados por las metas asignadas para miembros de paga, los fans oficial son los de verde quienes pagan una cuota de alrededor de 3 dólares mensuales como aporte al modelo, sólo son comunes en modelos con más de 20.000 seguidores, y finalmente, los grises son los más comunes más del 50% de los usuarios del cibersexo y son aquellos que no tienen tokens y que sin embargo visitan las páginas y disfrutan gratuitamente de los shows que pueda proporcionarles el chat público. Sin embargo, su presencia contribuye al tráfico de la página por ende a mayor venta de publicidad y sube de ranking a la página web.

Por la vista, entran las primeras estimulaciones sexuales de la industria cibersexual a las cuales el modelo webcam responde con un acto. Los modelos ayudados de unas aplicaciones de control (App control) proporcionadas por las arquitecturas de software de las páginas web, establecen la reacción o ritual que se realizará al momento de actualización del símbolo virtualizado, el cual llega a su manifestación gracias al sistema económico. Es decir, sin una lógica de consumo, no habría una potencia que llevara a la actualización de un símbolo virtualizado, por ende, no se realizaría el ritual de la práctica del cibersexo. Los modelos webcam configuran sus salas de transmisión estableciendo metas, que puede ser por ejemplo, mostrar el culo por 50 tokens, o hacer un espectáculo de eyaculación (*cumshow*) por 1.000 tokens, o cualquier otro ritual al precio que el modelo webcam establezca. Cuando establece sus metas,

está virtualizando los símbolos, es decir, está a la espera de que su sentido visual lea en la pantalla la realización o actualización del símbolo que virtualizó. En otras palabras, su cuerpo físico está a la expectativa de mostrar el culo cuando vea los 50 tokens en la pantalla y hacer el *cumshow* cuando vea los 1.000, mientras tanto, puede ir haciendo otras cosas como un baile o *strepse* para incentivar a los espectadores de un chat público a que contribuyan con sus tokens para llegar a las metas.

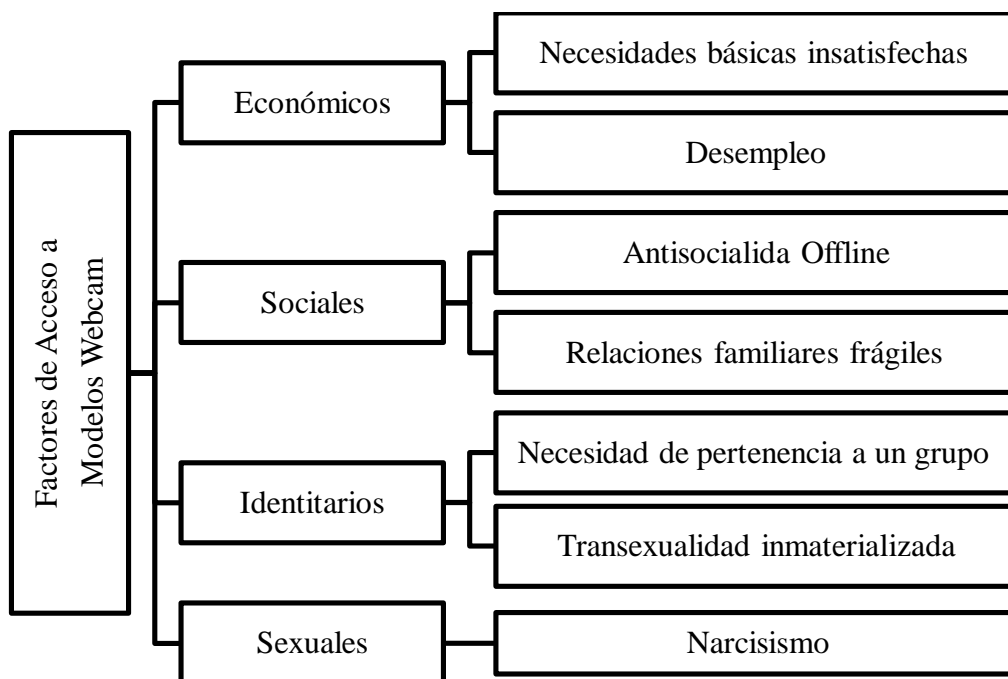
El otro de los sentidos es el audio, el cual se activa cuando los oídos de los participantes del cibersexo escuchan los símbolos sonoros que son tonos diferentes que sirven para distinguir la cantidad de tokens dados por el espectador, para lo cual el modelo reacciona con gestos faciales, corporales o sonidos, que hacen sentir al cliente su interacción, su participación o su presencia en el ritual cibersexual, el cual le produce un goce o estimulación al sujeto. En una de las páginas en las que transmitían los interlocutores de este trabajo; los sonidos, varían acorde a la cantidad de tokens dados, por ejemplo de 1 a 14 tokens el sonido es de un solo tono simple, corto e instantáneo, similar al *do* de un xilófono, de 15 a 99 como una alarma de despertador de 3 tonos instantáneos, de 100 a 499 como un puñado de monedas cayendo sobre un saco de monedas, de 500 a 999 el saco de monedas un poco más prolongado y más fuerte, finalmente, de 1.000 tokens en adelante, es el mismo sonido de las monedas acompañadas del grito *yiiiija!* de un vaquero.

Posteriormente, el sentido del tacto se emula gracias a los juguetes eróticos más modernos del mercado principalmente proporcionado por la empresa *OhMiBod*, la cual cuenta una oferta de dildos vibradores que se activan con sensor de sonido y que reemplazan a los dildos tradicionales que funcionan con una activación manual. Estos dildos pueden ser conectados a la salida de audio del computador por cable que contiene un conector a auriculares, ya que los sonidos que emita el computador una vez conectado al dildo, dejarán de sonar en las bocinas incrustadas en el ordenador, pero dicho sonido se traducirá en una vibración del dildo acorde a la intensidad del sonido. Es decir, que cuando el cliente paga y dependiendo el monto, sentirá de algún modo que está tocando en tiempo real a su objeto de deseo con las vibraciones, donde toma el control de las sensaciones dactilares que le brindan un imaginario de que tiene el papel de dominante.

En este orden de ideas, un cliente no solo transfiere tokens, sino que además envía parte de su ser sexuado para contribuir a la estimulación anal de su objeto de deseo, acercándose en la

medida de lo posible, junto con la vista y el oído a una follada idealizada culturalmente. “#OhMiBod, has vibrar mi dildo con el sonido de tus tokens y hazme mojar” (traducción personal de una de las metas comunes en el cibersexo), el patrón de comportamiento común por parte de los clientes es enviar constante, rápida y repetidas veces tokens de a 1 o 15 que son los 2 niveles de reacción por sonido más baratos a los que pueden someter al modelo webcam, cuando se sube a un nivel 3 o nivel 4, las reacciones performativas por parte de los modelos tienden a ser de sufrimiento anal, gritos fuertes o una impresión que los deja paralizados. Sin embargo, aún no se ha virtualizado en la industria del cibersexo una emulación del olfato y el gusto, que brinden la sensación de estar besando y oliendo el cuerpo y zonas erógenas del objeto de deseo. Aunque la empresa IBM se ha proyectado en este 2015 para la emulación de los sentidos con su proyecto *5in5* (IBM, 2015), de los cuales posiblemente la industria del cibersexo se las ingenie para incorporar nueva tecnología en sus sistemas.

#### 4. FACTORES DE ACCESO A MODELOS WEBCAM



*Ilustración 7. Factores de acceso a modelos webcam*

Los factores de acceso a la industria cibersexual bajo la condición de modelos webcam en hombres jóvenes se presenta en sentido económico, de donde se han identificado las necesidades básicas insatisfechas y el desempleo. También de índole social donde se perfiló a algunos sujetos que dicen ser antisociales o solitarios en sus vidas cotidianas, al igual que relaciones familiares frágiles. En cuanto a factores identitarios, se encontró que hay jóvenes que acceden a las webcam por la necesidad de pertenecer a un grupo y también hay quienes se congregan bajo la identidad de transexuales pero no han logrado materializar sus ideales de ser *trans* en sus cuerpos. Finalmente, hay otros factores de índole sexual donde por un lado está la rutina sexual o la zona de confort y el narcisismo por el otro.

Cada una de las categorías identificadas (económicas, sociales, identitarios y sexuales), no son un determinismo a la hora de acceder a la industria del cibersexo como modelos webcam o transmisor exhibicionista, pues todas las personas presentan de algún modo, carencias inscritas en algunos de estas categorías y sin embargo no están inmersos directamente en la industria del cibersexo ya sea porque no tiene noción de la existencia del fenómeno o porque su código sociocultural y simbólico le ofrecen otras opciones para responder a sus privaciones que estén enmarcadas ya sea en el área económica, social, identitarios y/o sexual. En este sentido, el acceso a modelos webcam después de tener noción de la existencia de modelos webcam, está condicionada por las relaciones como mínimo de dos categorías. Por ejemplo, la necesidad de un empleo junto con un narcisismo, hacen del cibersexo una buena opción para el sujeto, después de que esté decidido ser un modelo webcam.

Del mismo modo, vale la pena resaltar que dichas categorías se relacionan unas con la otra, y que dichas relaciones se construyen acorde a cada caso particular que conllevan a los modelos a ser parte de la industria cibersexual, por ejemplo, un sujeto cuya principal necesidad era pertenecer a un grupo, para lo cual, requiere de un empleo para comprar lo que necesita para ser parte de un grupo, allí se da una relación entre necesidad de pertenencia a un grupo y el desempleo, para lo cual vio en el cibersexo un medio para llegar a sus fines. Sin embargo el cibersexo puede ser pensado como un medio o como un fin por parte de los modelos webcam, o en algunos inicios como un medio y termina como un fin, o viceversa. A continuación se explican los factores de acceso separados en económicos (condenados a ciberperras: pobres,



miserables y vagabundos), sociales (Los invisibles offline), identitarios (Aborígenes construyendo tribus y transmáscaras) y sexuales (Narcisismo).

#### **4.1. Condenados a ciberperras: pobres, miserables y vagabundos**

El factor económico es el principal que salta en el discurso de los factores que llevan a hombres jóvenes a insertarse en la industria de modelos webcam, y teóricamente eso es cierto, pues cuando alguien va en búsqueda de un empleo espera recibir a cambio un salario que le sirva para satisfacer sus necesidades. Sin embargo, aunque la industria del cibersexo permite a muchos sujetos incorporarse a un empleo como cualquier otro, no se puede pasar por alto que realmente tiene unos valores históricos que le han convertido en un tema “tabú”, aunque realmente la pregunta sería ¿tabú para quién?, ya que quienes llevan mucho tiempo trabajando en la industria pornográfica y todas sus ramificaciones, no conciben sus prácticas como un tabú, sino un negocio más con el cual aprenden a vivir y a incorporarlo como parte de sus vidas.

Sin embargo, algunos jóvenes que recién se insertan en el mundo de modelos webcam o que llevan menos de dos meses laborando, consideran discursivamente al trabajo del cibersexo como algo denigrante, vergonzoso y que será pasajero en sus vidas porque era la única opción que encontraban para solucionar a sus problemas económicos. Cabe recordar que no siempre el discurso logra abarcar lo que el sujeto realmente siente, lo cual puede ser por la falta de confianza entre el interlocutor e investigador para un tema que les puede resultar sensible, o por otro lado, porque es lo que consideran como respuesta adecuada ya que han aprendido a reproducir lo que un sistema heteronormativo dominante desea escuchar “por dinero” (hombre modelo webcam), pues, desde los códigos morales heteronormativos valora como positivo al hecho de que a pesar de estar inmerso dentro de la pornografía o trabajo sexual en general, que el sujeto reconozca que es porque “no había otra opción y que con el dolor en el alma, el sujeto se vio obligado a trabajar en el cibersexo” resaltando así la lástima y el pesar, y el simple hecho de reconocerse como individuo con una desgracia, le da cierto nivel de tranquilidad a un sujeto que aún no logra comprender sus propios códigos morales, ni la ética de una industria cibersexual. Por ende si encuentra cierta tranquilidad moral al hecho de victimizarse por su carencia de recursos económicos para cumplir sus fines le da cierta, posiblemente no rendirá o durará mucho tiempo dentro de la industria cibersexual a menos que se someta a ciertos niveles de violencia

subjetiva mientras adopta nuevos códigos morales y se construye como un nuevo sujeto, esto se explicará con detalles en el próximo capítulo y en el apartado dedicado a otros valores.

Del mismo modo, muchos de los que se negaron a participar en mi investigación, me dejaron en claro sus razones, al decirme que no quieren ser descubiertos por nadie o que les avergüenza su trabajo, la deducción que hago es que aún no logran asumirse como modelos webcam para lo cual, no se sienten en la condición apta para hablar del tema con un nivel mínimo de fluidez. Del mismo modo, se podría deducir que es porque realmente su situación económica le ha llevado a sumergirse en algo que considera en un principio vergonzoso. Cuando el sujeto reduce su participación en el cibersexo al hecho de que haya sido la única opción para obtener los ingresos que necesita para satisfacer sus necesidades básicas, estaría eliminando del discurso otros componentes que también hacen parte del acceso y que pertenecen al ámbito de lo social, lo identitario o lo sexual, sin lo cual no sería posible tener el suficiente valor para hacer parte de la industria cibersexual, o tal vez, aunque sólo mencione los elementos económicos, puede que prefiera ocultar por razones personales otro tipo de información perteneciente a otra categoría no económica y que posiblemente está orientado hacia lo sexual, porque dentro lo que resulta más morboso para el sujeto suele ser ocultado o simplemente no encuentra en sus códigos lingüísticos las palabras necesarios para expresar su goce.

- Ahora cuéntame sobre tu trabajo, ¿cuánto tiempo llevas trabajando en las páginas?
- Voy a cumplir dos meses.
- Dos meses, ¿apenas?
- Primero no soy dedicado, y tampoco me gusta, si lo hago es porque, para no quedarme en la casa, como no ando trabajando para no quedarme en la casa haciendo nada.

(Entrevista a joven caleño modelo webcam)

En cuanto al desempleo como factor económico que condiciona al acceso como modelo webcam dentro de la industria cibersexual, en algunos casos se hizo mención al estado de “estar en la vagancia”, o de no tener nada que hacer, sin que se enfatizara al hecho de no satisfacer lo que el sujeto considere necesidades básicas. Es decir, en términos de Baudrillard como una reproducción del trabajo sin fin, sin que los sujetos ni siquiera sepan si es productivo o no, sino

como la aceptación o confirmación del trabajo como fin último de lo humano más que un medio para cualquier otro fin específico, producto de una lógica de producción capitalista que enfatiza en el dinero como dinero, más que dinero como símbolo del valor.

En este sentido, aunque las variables de necesidades básicas insatisfechas y el desempleo se presentan como separadas, realmente están muy relacionadas, ya que el empleo es una opción para obtener el dinero necesario que se requiere para satisfacer las necesidades básicas de los modelos webcam entre las cuales se mencionaron la vivienda, alimentación y en algunos casos educación superior. Sin embargo, no se pueden reducir los factores sólo a lo económico porque existen muchas personas quienes aun teniendo noción de la existencia de la industria del cibersexo y con carencias de tipo económico, nunca verían al empleo de modelos webcam como un medio para responder a sus necesidades ya sea porque no cumplen con los requisitos administrativos y técnicos o porque su código moral y ético es incompatible con el código moral que se construye en la pornografía, para lo cual primero desearían estar muertos a estar trabajando en algo en lo que no presentan ni un mínimo de goce. Con esto, no pretendo descalificar la cuestión de necesidades económicas como un factor de acceso, sólo quiero señalar que el factor económico no es determinante y que no tendría sentido como factor de acceso a la industria de modelos webcam si no está acompañada de otra categoría ya sea necesidad de pertenencia a un grupo, la transexualidad como fin, el hedonismo, problemas familiares o cierto nivel de antisocialidad fuera del internet.

A quienes trabajan solo “por necesidad económica” los términos de ciberperras, ciberputo, prostituta virtual y demás palabras que se usen para describir a los modelos webcam con una carga valorativa negativa, muy fácilmente les ofende, porque no solo está atacando a su trabajo, sino a una condición económica que vive el sujeto y por la cual se siente desgraciado, pero de algún modo aprende a vivir con esa condición mental y simbólica de miserable, por lo menos, desde el discurso. Pero como ya he explicado, no es posible, o el sujeto cambia de código moral o no durará mucho tiempo como modelo webcam. A quienes se apropian de su empleo, dichos palabras que les dicen con el fin de ofenderles realmente no les afecta y en muchos casos se apropian del insulto para reafirmar su identidad y vivirla con gozo.

## 4.2. Los invisibles offline

Otro de los factores más comunes que inciden en el acceso a la industria cibersexual están en el ámbito de lo social, para los cuales se identificaron principalmente lo que denomino antisocialidad offline o también conocido popularmente como soledad y por otra parte, la condición de tener relaciones familiares frágiles. La primera fue expresada directamente por varios modelos, mientras que la segunda aunque no fue directamente mencionada como un factor por parte de los interlocutores es una característica que tienen en común algunos modelos webcam.

“Mi mamá vive en Buenaventura y mi papá en la costa... yo aquí (Cali) vivo solo, mi abuela vive aquí pero yo no (no vive con ella)... He sido un pela'ito muy de casa, he sido muy tímido... yo era muy antisocial... a mí no me gusta estar reuniéndome con todo el mundo y no me gusta hablarle casi a nadie, o sea, en el trabajo le hablo, a los que ya somos amigos así. Pero de resto... Mi personalidad siempre es así. Desde pequeñito”  
(Joven modelo webcam en Cali)

La antisocialidad offline es aquella sensación de soledad fuera del internet que da a conocer el modelo webcam. Es decir, una cualidad de poca interacción social con encuentros presenciales (cara a cara, de piel a piel). Es una condición muy común del homo ciborg, donde se le da primacía a las conexiones o relaciones a través del internet por encima de las interacciones físicas, consolidando así las llamadas ciberculturas. Con esto no pretendo argumentar que el mundo del internet esté primero que el mundo físico o viceversa, sino más bien que se complementan para dar sentido a la vida del homociborg, pues, el ser humano no se conforma sólo con respirar, comer y dormir que hacen parte de necesidades biológicas básicas para la existencia de los sujetos, sino que además establece otras necesidades de índole cultural que se da a través de las interacciones humanas.

Sin embargo, muchos sujetos conciben al internet como algo suplementario o subordinado a lo que llaman “vida real” refiriéndose a una vida fuera del internet, y esa visión tan arraigada de lo humano a lo material o lo tangible les impide ver de cierto modo sus condiciones actuales y cotidianas donde los dispositivos electrónicos son parte fundamental de sus vidas. Es decir, el hecho o la práctica ya están dadas, pero aún no se apropian de los discursos y conceptos

contemporáneos que les permitan aceptar con “dignidad” su condición de homociborg, encerrando o forzando dicha práctica al mito que separa al “hombre real del hombre virtual”, cuando en realidad somos una sola cosa que depende de las partes para ser.

- Hehehe! en vida real, no suelo hablar mucho de mí.
- Lo supuse. Nos da un poco de temor. Y entonces ¿qué vida te gusta más, la de internet o la física?
- la de internet. hahaha no suelen hablarme mucho en la vida real, pero en internet sí, me dan likes, comentan, me hablan mucho por chat. (joven caleño modelo webcam)

Por otro lado, si desmitificamos la idea de separación de real/virtual como entidades separadas y lo pensamos como actantes que configuran al humano, podemos darnos cuenta que realmente no es que haya sujetos antisociales, porque el ser humano es social por esencia, lo que vemos es más bien que sus formas de socializar se alejan un poco de la norma o el “ideal” de un ser social. Como en el caso del joven caleño modelo webcam que argumenta en la vida “real” (física) no suelen hablarle mucho, pero en internet sí, pone en evidencia que es en el ciberespacio donde logra extender su sujeto simbólico y mental e interactuar con las maneras que siembra una lógica cibercultural. Por ende la sociabilidad offline se sustenta en el mito de la separación virtual/real que en términos de Pierre Lévy, es una forma herrada de sembrar dicha distinción, ya que lo virtual no se debe entender como sinónimo de digital, sino de potencia para realizar algo a lo cual le llama actualización una vez se realiza. Por ende, lo que los sujetos realmente abogan es por una distinción de lo online/offline, de este modo podrían en mayor medida comprender que realmente no son antisociales porque tanto lo online como lo offline son espacios reales en los que habita el homo ciborg, simplemente deben reconocer que sus nivel de sociabilidad están fuertemente marcados en la cibercultura, lo cual no les hace menos real frente a una interacción fuera del internet.

Por otro lado, las relaciones sociales frágiles como se mencionó en un principio, no es que haya sido mencionada directamente por los interlocutores como una carencia de unión o fortaleza familiar, sino que a través de la pregunta por los miembros del hogar, se logra evidenciar que algunos modelos webcam no viven con familiares, algunos viven solos o con

amigos, y quienes sí viven con ellos, no tienen una fuerte influencia en la toma de decisiones sobre la elección de ser modelos webcam por parte de los sujetos participantes quienes de todos modos ya son políticamente adultos y por ende, tiende a buscar sus propias formas de obtener ingreso para costearse sus vidas o también, para colaborar a sus familiares.

Por ende, la variable de relaciones familiares frágiles, no hace referencia a que los modelos webcam tengan problemas con sus afines que haya influido en su personalidad lo cual desemboque en su participación como modelo webcam, sino más bien, que no existe una fuerte presión familiar para que el modelo webcam acceda a desenvolverse dentro de la industria cibersexual. Sin embargo, en algunos casos, principalmente en quienes están iniciando a adentrarse en la industria, prefieren mantener en secreto frente a sus familiares su empleo como modelos webcam, lo cual se les facilita porque no transmiten desde sus casas, sino en estudios, o porque cuentan con privacidad en sus cuartos y guardan silencio para mientras transmiten para que sus familiares no se enteren.

Vale la pena resaltar que aunque este factor es muy débil para influir en el acceso a modelos webcam, sí está presente en la mayoría de casos, pero más como requisito de privacidad y confidencialidad, que por incentivo a las ganas de trabajar como modelo. En otras palabras, la falta de fuertes lazos familiares no influye directamente en el deseo o las ganas de trabajar para quienes desean adentrarse en la industria cibersexual, pero sí aparece como una condición necesaria para transmitir, pues, no se puede trabajar cómodamente si se vive con familiares, ya sea por privacidad para transmisores desde el hogar o si argumenta que tiene un trabajo externo, siempre estará la inquietante pregunta por parte de los familiares de saber realmente ¿en qué trabaja?. Cuya duda se sostendrá hasta descubrir realmente lo que hace en caso de que se esté encubriendo.

### **4.3. Aborígenes construyendo tribus y transmáscaras**

Dentro de los factores que inciden en el acceso a modelos webcam por parte de hombres jóvenes, se pudo identificar a la necesidad de pertenencia a un grupo y el aceleramiento de una transexualidad como parte de los factores identitarios que hacen de la industria cibersexual un

escenario contemporáneo relativamente apto para satisfacer estos aspectos de carácter identitarios. Para esto, se entiende a las identidades como aquellas formas de definirse y ser en el mundo, que son posibles gracias a un conjunto de elementos simbólicos que le permiten a un sujeto o una comunidad diferenciarse de otro u otros, construyendo así su ser o participación dentro de un sistema cultural.

En este sentido, se identificó que los hombres jóvenes modelos webcam, además de buscar beneficios monetarios con la inserción en la industria cibersexual, también buscan sentirse parte de una comunidad con la que puedan construir una identidad, donde por un lado, se encuentra a una comunidad de modelos webcam enlazados en las ciudades que cuentan con estudios webcam y por el otro, una necesidad de perfilar y construir una transexualidad de “hombre” a “mujer transexual” idealizada; es decir, con altas inversiones en estética corporal como cirugías plásticas, maquillajes, ropa y accesorios. Para lo cual, acceden a la industria del cibersexo, porque le ven como un medio para sentirse parte de una identidad colectiva y como una forma más de identificarse como transexual, donde ser modelo webcam hace parte de prácticas características, ya que lo transexual no surge sólo por el deseo de transgredir un cuerpo sobresaltando los límites de la norma, sino que además por la necesidad de transgredir una norma de lo sexual, pues allí encuentra su goce, y del mismo modo, cabe resaltar que el mundo de la pornografía el cual a pesar de sentar sus propias normativas, sigue estando discursivamente en los lindes de una sexualidad heteronormativa.

En el primer caso, de quienes quieren identificarse y consolidar un grupo sin necesariamente concebirse como transexual, se ve que logran formar una comunidad de hombres con orientaciones sexuales variadas pero principalmente orientadas a lo que una arquitectura de género heteronormativa dominante denomina gay y bisexual. Quienes logran hacer de las casas estudio un espacio adecuado para convivir y tomando el referente de modelos webcam como enclave para forjar sus identidades y su espacio en comunidad. En otros casos, simplemente a prolongar en el estudio webcam las relaciones de amistad previas a su inserción en la industria cibersexual. “-¿Qué te motivó a unirse al estudio? - El dinero, y mis amigos que ya trabajaban en eso.” (Joven caleño modelo webcam, 2015, trabajo de campo). Del mismo modo, logran establecer una comunidad laboral en la cual logran convivir como grupo social y establecer relativamente buenas relaciones.

La relación con mis compañeros pues puedo decirte que mira yo he sido muy abierto con la gente he sido una persona chévere que puedo decir yo y lo pueden decir mis compañeros que es muy bueno la relación la llevo muy bien con todos porque pues, no sé, a ellos les gusta mi personalidad yo he mostrado una personalidad desde que empecé a trabajar en esto, con toda la gente he sido una persona muy fresca muy sincera, muy noble, muy sencilla, muy recochera y eso a la gente le gusta, al menos a ellos les gusta y soy muy abierto con las personas, desde que yo empecé a trabajar en esto, con estas personas nos hemos entendido muy bien; y bueno hasta ahora no he tenido ningún rose, ni problema con ninguno de ellos y la gente que va llegando nueva también de una como que les gusta eso que expreso yo, ese sentimiento, esa emoción, esa alegría, o al menos esa energía que uno transmite, entonces les gusta mucho eso y bueno gracias a Dios. (Joven caleño modelo webcam).

En el caso de quienes buscan acelerar su proceso de transexualidad, el hecho de estar en la industria del cibersexo les permite conjugarlo perfectamente con su identidad de *trasn* ya que el mismo sistema cibersexual también es *trans*, en el sentido de que transgrede o trasciende de la prostitución y pornografía tradicionales para consolidarse como una modalidad aparte derivada de fragmentos de sus antecesores. Y del mismo modo, en términos de Baudrillard (1991) es transpolítico y transeconómico, porque ya las formas tradicionales de hacer pornografía o de hacer prostitución han sido globalmente objetivadas por el discurso, de tal modo que hablar de dichos temas se ha vuelto un sentido común y por ende, nos encontramos en un periodo de reproducción de lo que en su momento tenía un nivel de morbo elevado (y que aún lo sigue teniendo). Según esta lógica, podríamos encerrar al cibersexo dentro de categorías reinventadas que podríamos llamar transpornografía o transprostitución, porque el carácter de transmisión en vivo lo alejó de la pornografía clásica que es pregrabada ya sea en cómics, imágenes o vídeos; del mismo modo, aunque adquiriera la condición de transmisión en vivo, se separa de la prostitución tradicional, ya que no hay contacto directo de cuerpos biológicos, sino reacciones corporales a los estímulos provocados por la manipulación de los dispositivos electrónicos y el sistema simbólico digital.



Este carácter *trans* que caracteriza a la industria del cibersexo, hace que el sujeto transexual, encuentre allí una cultura ideal para desplegar otras maneras de transgredir sus concepciones de sexualidad normal ya sea a través de sus actos performativos o de los puntos de fuga que presenta el cibersexo y de los cuales se hará mención en el próximo capítulo. Para esto es importante señalar que lo que caracteriza a la identidad transexual no es un simple gusto por una peluca, unas tetas de silicona o unos tacones por parte de sujetos biohombres, sino el gusto por lo que culturalmente significa que un sujeto nacido con pene use unos tacones, pelucas y siliconas, por esta razón al preguntarle a algunas transexuales por los motivos que le impulsaron a convertirse en modelos webcam, hacen hincapié en que es un buen medio para obtener los ingresos necesarios para acelerar su construcción identitaria como transexual. “...pagando mis caprichos y transformándome. Si sabes trabajar, tienes éxito si sabes hacer las cosas. Sí, es un buen ingreso de dinero y si te va bien, lo necesario para comprar y hacer los cambios” (joven transexual de Medellín)

La sensación de goce que les produce transgredir normativas es lo que les impulsa a cambiar constantemente, aunque argumente con orgullo el discurso de que ha desarrollado un gusto por la cosa *sui generis*; sin embargo, la cosa no puede ser nada sin el contexto que le da sentido dentro de lugares y tiempos determinados. Por ende, ese gusto de ser transexual por ser transexual, sin más, realmente es un gusto que en términos de Nieto (1993, p. 5) ha sido creído y creado.

En términos más sencillos, si nuestra sociedad occidental no hubiese construido una dicotomía sexual tan radical que diferencia a hombres de mujeres como sujetos totalmente opuestos no sólo en sus órganos reproductores complementarios para la reproducción, sino también como un manifiesto en los colores, comportamientos y vestuarios, posiblemente lo que concebimos como un “hombre heterosexual normal” no usaría ningún adorno “femenino” si su fin fuese construir una identidad transexual, precisamente porque al hecho de que no existiera el mito de la diferenciación sexual pues simple y sencillamente el sujeto sexuado no tendría un referente de normalidad para transgredir. En caso tal, de que dicho sujeto reconocido con pene usara caracteres de lo que creemos “femenino”, sería por otras razones de cualquier otra esfera simbólica dentro de su sistema cultural, menos de lo transexual.

Vale la pena resaltar que lo *trans* no refleja la cumbre de una evolución unilineal, por ende, no acaba directamente con mitos tradicionales aunque ese sea su propósito violento, precisamente porque no todos los seres humanos responden de la misma forma a las dinámicas globales cuyas tendencias están orientadas hacia lo *trans*, (transcultural, transpolítico, transeconómico, transnacional, transexual, etc.), aunque esta sea la tendencia dominante dentro del proyecto de globalización, pues aún siguen habiendo mitos tradicionales que no se encuentran subordinados a lo *trans*, sino que dicha relación es horizontal y dependiente, pues no puede haber una identidad *trans*, sino que existe el referente de otredad al cual transgredir.

Ejemplificando un poco, la utopía del evolucionismo era de cierto modo eliminar el oscurantismo creacionista, pero lo que vemos, es que le da energías para reforzarle y ambos paradigmas funcionan paralelamente aunque el evolucionismo desde una perspectiva desarrollista pretenda violentar simbólicamente creando una pirámide imaginaria del conocimiento científico que le ha permitido posicionarse como un dominio de saber. Lo mismo pasa con la transexualidad que a través de una supuesta transgresión de una heteronormalización y siendo producto de un paradigma globalizado que da primacía a identidades transculturales, lo que hace es reforzar la norma y por ende, marchar paralelamente con su otredad y cuando esta transgresión se vuelva reproductiva hasta volverse “normal”, lo más seguro es que empieza a ver como transgresor al que fue su referente de normal, y por ende, orientar su mirada de goce hacia otras fronteras liminales. En términos de Beatriz Preciado (2009) cuando reconozcamos a la dicotomía hombre/mujer como construcción o ficción política, pues todas las discusiones en torno a las identidades de género como las concebimos hoy, pues caerán por su propio peso.

#### **4.4. Narcisismo**

“cuando nadie entra a mi transmisión me siento ignorado y que pierdo mi tiempo, pero en cuanto alguien comienza a comentar me siento superior y no importa que sean homosexuales travestis o mujeres los que me vean, puesto que me siento atractivo ante todos, porque ellos quieren verme también, un día que estaba en un trabajo de la U, utilicé todos esos elementos, papeles textos, lapiceros para ambientar el lugar, ¡ojo! para ambientar, no para usarlos sexualmente, jajaja, y pues les pareció interesante, porque me puse el uniforme de mi colegio y empecé a sacar cuadernos mientras me masturbaba,

estudiaba y era muy charro porque me decían: -quisiera ser tu profesor, jajaja, dizque si te la dejas chupar te paso la materia, jajaja, y a mí me encantaba eso, es más, lo que más me gusta del cibersexo es lo que dicen los espectadores, jajaja, amo eso” (joven turbeño modelo webcam)

El narcisismo parte del mito de Narciso que a pesar de tener varias versiones, básicamente resalta que un hombre llamado Narciso ve su reflejo en el agua y se ve tan hermoso, que se enamora de sí mismo. De allí en 1899 se crea el concepto del narcisismo como un aporte clínico que se entiende como “aquellos casos en los que el individuo toma como objeto sexual su propio cuerpo y lo contempla con agrado, lo acaricia y lo besa, hasta llegar a una completa satisfacción” (Freud, 1914, p. 2). Partiendo de esta definición el psicoanálisis le concibe como “el complemento libidinoso del egoísmo del instinto de conservación; egoísmo que atribuimos justificadamente, en cierta medida a todo ser vivo” (ibíd.), resalta dos características principales que se acentúan en el caso de esquizofrénicos, donde por un lado está un delirio de grandeza, y por el otro su desinterés por el mundo exterior.

En este sentido, este carácter de narcisismo es uno de los factores principales a la hora de adentrarse en la industria del cibersexo bajo la labor de Modelos Webcam y que le permite al sujeto una permanencia agradable y de cierto modo placentera. Ya que los modelos están siempre expuestos a recibir los halagos de sus espectadores, expresiones que manifiestan el deseo incontrolable por parte de los visitantes de adorar el erotismo del modelo con frases comunes como: - desearía estar dentro de ti, eres Dios, ¡encantador!, magnífico culo, eres el más caliente y guapo en el mundo, y muchas otras expresiones que codificadas en texto hacen sentir al modelo importante, hermoso, visible y por ende, le da una sensación de satisfacción que le incentiva a ver sus clientes como integrantes más de sus vidas bajo su condición de sujeto ciborg, para lo cual motivan a que el modelo busque los modos de exaltarse haciendo cosas no precisamente para el bienestar de los otros, sino para incentivar a que los otros le admiren. “- No tenía preferencia de quien me viera. Siempre me gustaba, a veces tenía hasta 120 espectadores, siempre les gustaba cuando me bañaba, les bailaba y le gustaba mucho la parte de la enjabonada”. En este caso, vemos como el modelo webcam, hace actividades para el goce de los otros, como bailarles y enjabonarse, porque es consciente de que a sus espectadores les agrada,

activando sus estímulos e incentivándoles a que demuestren su admiración hacia ellos, que en la industria cibersexual se espera que sea en tokens.

Ahora bien, se pensará que ese narcisismo que se manifiesta por parte de los modelos webcam es parte de su performance laboral, lo cual es cierto, pero no se reduce al acto teatral o que es una condición originada desde su inserción como modelos webcam, sino que más bien ha sido una condición en el sujeto que estaba presente previamente de insertarse en el cibersexo, la cual una vez conociendo dicha industria, le ve como el espacio ideal para explotar al máximo su narcisismo y a su vez hacerlo su negocio. Pues varios de los que han ingresado a una industria directa de paga por cibersexo, ya han tenido un mínimo de acercamiento previo con otros portales web de chat erótico o sexteo sin que haya ningún intercambio de dinero, como lo manifiesta un joven turbeño interesado en el modelaje webcam con el que se pudo establecer una mayor simpatía:

“Me quiero informar (sobre la industria cibersexual) por dos cuestiones, me interesa por trabajos que venido realizando, y quiero ampliar a fondo mi conocimiento de ello. Y dos, porque también me interesaría vivirlo porque desde siempre me ha llamado la atención el erotismo y toda la cuestión cibersexual en carne propia” (joven turbeño)”

Al mencionar “en carne propia”, no se refiere al acto de cópula, sino más bien, al hecho de experimentar por sí mismo todas las sensaciones que se puedan desplegar de su trabajo como modelo webcam que contribuyan a acrecentar su narcisismo. Pues, gracias a la observación participante y por el rapport establecido con este sujeto en particular, se pudo denotar que era un chico popular en otras redes sociales, quien ya tenía experiencia y fluidez con las cámaras por trabajos previos como presentador en eventos y televisión local, amante de las selfies o autofotografía, la esencia de su ser radica en brillar, sobresalir y que los demás reconozcan eso, si no hay un reconocimiento de su belleza por parte de los otros tiende a vivir malestares relacionados con su personalidad. Son sujetos que desde el discurso argumenta tener una vida sexual muy activa, que se han dado la oportunidad de rechazar y seleccionar a las personas con las que puede tener acto de cópula, son orgullosos expresando sus aparentes deseos sexuales, aunque la verdad no se sepa con certeza si realmente lo que dicen es lo que hacen o simplemente es un mecanismo de una búsqueda de subjetivación. En resumidas cuentas, para sujetos

narcisistas y desempleados, la industria del cibersexo bajo el rol de modelo webcam es el espacio en el que encajan perfectamente.

## 5. NARRATIVAS HOMOCIBORGSEXUALIS

Ese día mi esposa había salido, así que me tome el día para ver porno y masturbarme como loco, lo hice también transmitiendo en las páginas, todo esto lo hice en una pestaña en modo incognito, así que no quedó historial en mi máquina... Lo malo ocurrió cuando esa misma tarde había visto las fotos de una amiga porque me había etiquetado en una, pero aproveche para verlas todas, eso sí quedo registrado en mi historial. Al siguiente día había quedado de verme en casa de los padres de mi esposa, así que tras la desvelada me levanté tarde y tuve que salir corriendo ya que no me dio tiempo de bañarme, así que digamos que olía a pasión allá abajo. Ya estando con ella a solas ella quiso hacerme un oral, a lo cual reaccioné que no me había bañado y estaría asqueroso, así que no la dejé, eso provocó un poco de duda de su parte, pero lo único que se me ocurrió decir fue la verdad, para que no pensara que me había acostado con otra, así que le dije que me había masturbado viendo pornografía. Ella siguió desconfiando, ese día al llegar a nuestra casa a escondidas abrió la computadora y revisó el historial, a lo cual lo único que había ahí eran las fotos que había visto de mi amiga, entonces lo único que pensó es que me había masturbado viendo esas fotos y que seguramente tendría un romance con ella. Eso casi me provoca el divorcio. (Hombre casado, participante como espectador y transmisor en la industria cibersexual. Entrevista personal. 2014)

Según el filósofo y sociólogo Zigmunt Bauman (2004, p. 27), “la cultura nació de ese encuentro entre los sexos. En él, la cultura ejerció por primera vez su capacidad creativa de diferenciación. Desde entonces, la íntima cooperación de naturaleza y cultura en todo lo que se refiere a lo sexual no ha cesado, y menos aún ha sido abandonada”. A este carácter en el que el homo sapiens impregna en el sexo la base de las organizaciones culturales, Bauman lo señala como un carácter constituyente del *homo sexualis*. Del mismo modo, no es nuevo señalar que la sexualidad es una construcción cultural, no natural; y que se concibe en los dominios de saberes como inédita, empíricas o eternas. Para esto han sido muchos los autores que han trabajado en la desmitificación del sexo como verdades legitimadas, sino que más bien son productos de

procesos históricos y contextuales que involucran diferentes esferas de conocimientos dejando en evidencia que al final lo único que existe es “una manipulación simbólica de los datos concretos y visibles a fin de construir lo real tal como queremos verlo” (Héritier, 2007, p. 12).

Por esto no debemos asustarnos o sentir que el mundo ya es un completo caos, pues de cierto modo se necesita de una organización que vaya desde los conceptos hasta las experiencias empíricas para que el ser humano pueda desenvolverse en el mundo, sino para que más bien seamos conscientes de que son múltiples las relaciones de poder que entran a jugar a la hora de construir verdades sobre la sexualidad, pues una vez teniendo claro que no existe una verdad absoluta sino que la hemos construido culturalmente, ya habremos dado el primer paso para iniciar un proceso de deconstrucción y construcción que nos permitan como sujetos ser directores de nuestras propias vidas, ya sea reproduciendo con dignidad una arquitectura androcéntrica sobre la heterosexualidad o gestando otras maneras de experimentar con otras prácticas y otros conceptos, o mismas prácticas con conceptos diferentes, contribuyendo así a lo que Beatriz Preciado llama un manifiesto contrasexual.

El nombre de contrasexualidad proviene indirectamente de Foucault, para quien la forma más eficaz de resistencia a la producción disciplinaria de la sexualidad en nuestras sociedades liberales no es la lucha contra la prohibición (como la propuesta por los movimientos de liberación sexual antirrepresivos de los años setenta), sino la contraproductividad, es decir, la producción de formas de placer-saber alternativas a la sexualidad moderna. (Preciado, Manifiesto contrasexual, 2011, p. 13)

Ahora bien, estas formas de hacer contrasexualidad desde el mismo término significa ir en contra de una sexualidad dominante a la que le hemos llamado heterosexualidad no como práctica en la que un biohombre o biomujer copulan, se aman y se reproducen, sino como paradigma bajo la cual se irán construyendo posteriormente todas las ramificaciones de identidad sexual teniendo como patrón la verdad hombre/mujer, de donde se desplegarán posteriormente todas las identidades sexuales conocidas como gais, lesbianas, bisexuales, travestis, transexuales, transformistas, intersexuales, y todas las categorías habidas y por haber que pretenden regular el género, no con el fin primordial de conquistar los deseos, sino más bien para responder a dinámicas que respondan a las demandas políticas y económicas de las sociedades, pero las

culturas generalmente no entienden esto, y cuando se da por ejemplo una “liberación LGBT” muchos creen que el simple acto de poder hacer públicos sus gustos y preferencias públicamente van a experimentar goces sexuales con mayor frecuencia y lo que vemos es que el referente de goce empieza a sufrir una metamorfosis o un proceso de cambio, esto se explicará con detalles en el último apartado que pretende arrojar ideas como aporte a una teoría del goce.

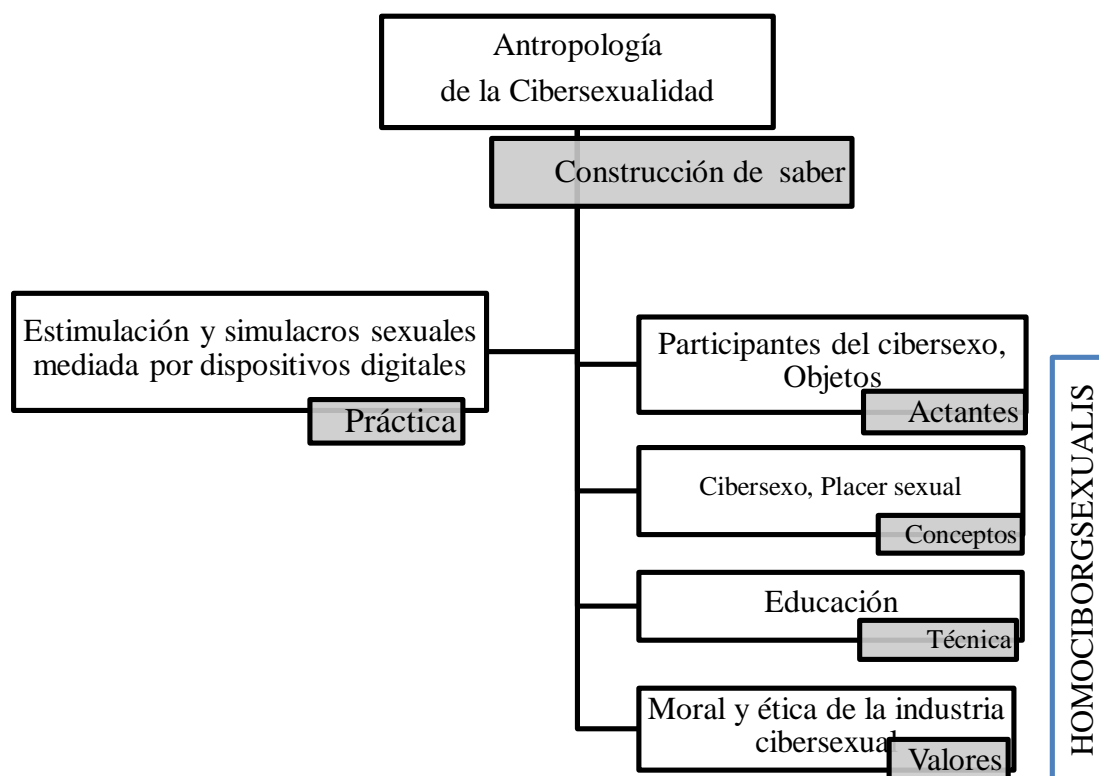
En este orden de ideas, este trabajo ha identificado a la práctica del cibersexo como un producto de un mundo contemporáneo caracterizado por un aceleramiento e intercambio de información a una velocidad instantánea que manifiesta una extensión mental y simbólica del ser humano que es una condición de lo que hemos llamado homociborg, para lo cual, se puede describir a la práctica del cibersexo como todo el conjunto de actividades que se realizan a través de las tecnologías del homociborg cuyo fin es producir un goce o en el caso de la industria cibersexual vender el goce. Para esto, siguiendo el esquema de producción de dominios de saberes propuesto por Esther Díaz (2011) en el que las prácticas humanas generan dominios de saberes que construyen objetos (a los cuales prefiero llamarles actantes para seguir con la corriente teórica del Actor Red), conceptos, técnicas y valores, construyendo a su vez otros sujetos antropológicos al cual, he denominado homo ciborgsexualis.

El homociborgsexualis no es consciente de su conceptualización, sino que más bien es la etiqueta que como investigador social utilizo en el ejercicio de categorización que funcione como significante de los sujetos ciborg contemporáneos que ha desplegado un goce al ciberespacio, involucrando la historia subjetiva de sus sexualidades, un paradigma de globalización y los avances en materia de telecomunicaciones. El homociborgsexualis permanece buena parte de su tiempo conectado frente a una computadora, sus mejores amigos son pixeles que viajan por las redes de telecomunicaciones activados por una constitución de sujeto que le antecede: el homosapiens. El pensar a un homociborgsexualis es producto de la interpretación sobre la identidad de estos sujetos, quienes a través de sus narrativos y relatos sobre sí mismos y lo que hacen, definen de cierto modo su rol o papel de actancia en su mundo.

Paul Ricoeur (2014), habla de identidad narrativa haciendo mención a la dificultad de dar cuenta directamente de una experiencia o de una vida en particular pues ésta se desarrolla en el momento en que el sujeto es actor o agente de su propia experiencia. Por ende, ciertos

acontecimientos o la identidad la cual se la juega entre la sustancia a aquello que es permanente en el sujeto y las determinantes que son cambiantes y necesariamente pasan por el plano de la narrativa del relato ya sea histórico o de ficción, que definen la identidad de un personaje o del yo mismo. En este sentido, las narrativas de los sujetos partícipes en la industria del cibersexo, proporcionan elementos que pensados desde categorías tradicionales sobre la sexualidad y un ser humano (énfasis biológico) sólo pueden forjar a que los sujetos del hoy se sientan habitando un mundo que discursivamente no les representa.

A continuación se describen algunos actantes y el papel que juegan dentro de la industria cibersexual (desde consoladores de carne humana hasta píxeles eróticos). Luego, se hace mención a la educación y la imaginación como técnicas para desarrollar la cibersexualidad. Después, se aborda el tema de los valores en términos de moral y ética del sujeto homociborgsexualis. Finalmente, se da un aporte para una teoría antropológica del goce que puede servir no sólo para aproximarse a entender la forma como se puede experimentar un goce bajo una lógica cibersexual, sino que además, permite entender la forma como se desarrolla dicho goce en otros contextos, describiendo y relacionando conceptos que han estado presentes en lo que culturalmente llamamos sexualidad.





## *Ilustración 8. Narrativas de homociborgsexualis*

### **5.1. Actantes de deseo: desde consoladores de carne humana hasta pixeles**

Los actantes de deseo son todas las cosas hechas de materia (incluido al cuerpo humano) que intervienen en la industria cibersexual. Dentro de los cuales podemos encontrar unos elementos que son básicos y otros secundarios. Dentro de los primarios están: poseer un cuerpo biológico, una computadora, una cámara web, acceso a internet y un lugar de transmisión. Los secundarios, son los elementos adicionales como una tarjeta de crédito vinculada a un monedero electrónico asociado para quienes desean ganar dinero por ello, vestuario y juguetes eróticos y demás objetos que a pesar de ser importantes para el cibersexo, no son esenciales.

Iniciando por un cuerpo biológico, este debe contener órganos reproductores y tener funcionando los sentidos de la vista y el tacto principalmente y el oído como opcional. El cuerpo también entra a ser un actante porque dentro del sistema cibersexual funciona como motor de representación de los pixeles en una pantalla que al final es lo que los participantes consumen a través de la vista, no huelen, ni pueden ser disgustado, sólo observados y oídos, por lo tanto, el cuerpo sólo es actante más dentro del cibersexo que sin una pantalla no podría proveer de placer a sus visitantes, como del mismo modo, la pantalla sin un cuerpo biológico con conciencia no puede proveer al cibersexo, como sí pasa en la pornografía pregrabada, donde el cuerpo se somete a un acto performativo, lo graba en formato de vídeo y luego queda a disposición de quien lo pueda reproducir.

El cuerpo ya no vale por el cuerpo-materia, sino por engranaje o símbolo, es decir, por todo el bagaje contextual o histórico que condense. Por ejemplo, el acto de besar a una persona de la que se está enamorado le da un sabor distinto, dulce y agradable a la saliva porque el cerebro lo interpreta como algo bello o maravilloso, ya que está condicionado por el factor del amor, aunque la otra persona no se haya ni siquiera aseado la boca. Por el contrario, si otro persona que no esté enamorado del mismo sujeto, probablemente le parecerá algo desagradable y le hará saber de inmediato que debe asearse la boca. Allí vemos como el mismo acto del beso pasa a

generar reacciones diferentes a sujetos que lo ven con ojos diferentes. Es decir, el acto no habla por sí solo si no existen conciencias simbólicas que la condicionen, y dichas conciencias simbólicas sólo se pueden originar en una vida cultural.

En la cópula los cuerpos también son actantes, incluso no siempre es gozoso pues llega a un momento donde el cuerpo sólo vale por una parte específica (el ano, el pene, la vagina, los pies, la boca, etc.) que por el sujeto mismo, allí el cuerpo o una parte específica pasa a ser un fetiche, es a ello lo que llamo dildos de carne humana, porque su función es igual a la de un dildo, servir como un actante de deseo, independiente de su historia y constitución como sujeto. Para lo cual, los juicios valorativos que una sociedad lance al cuerpo desnudo o en acto de masturbación, están determinados por el tiempo, el espacio y el mundo simbólico de quien le observa. En todas las sociedades los seres humanos se han enfrentado a esa materia corpórea y con la exposición de los órganos reproductores, fluidos, orificios, y demás, cada uno de éstos elementos o materia son los actantes que pasan a cobrar sentido dentro de sistema simbólico, el cual varía acorde a cada sociedad o comunidad. En la comunidad del cibersexo este es el sentido común, no es una transgresión para los participantes, es la norma, es lo que se debe hacer: exponer el cuerpo para que sea pixelado a través de las tecnologías de la informática y pueda viajar al otro lado del mundo y producir una reacción en otro sujeto que preferiblemente le vea morboso por su código simbólico y no tenga problema en pagar dinero por ver lo que tanto desea, ser estimulado y tener una experiencia de índole sexual al modo del mundo global contemporáneo.

Por otro lado, la computadora se convierte en la fiel compañera de todos los participantes del cibersexo, es la máquina que les conecta y su función dentro del sistema es tan importante como poseer un cuerpo biológico, y para el homociborgsexualis, la computadora hace parte de su constitución como sujeto, quitárselas equivale a quitarle un órgano a un homosapiens, pues a pesar de no estar incrustada en su organismo al estilo *robocot*, está enlazada a su cotidianidad. De tal modo, que cuando un homociborgsexual pierde su computadora, pierde parte de su vida, se siente desconcertado y empieza a sufrir angustias, para lo cual debe comprar un nuevo ordenador o enfrentarse a una transformación como sujeto, en el que toda su vida se debe reconstruir como otro sujeto. Es por ello que existen las salas de internet, porque de cierto modo, existe una demanda social de gran relevancia al paradigma global. Sin embargo, en un café

internet el sujeto no tiene el espacio adecuado de privacidad que funcione como actante del cibersexo.

El espacio es entonces, otro de los actantes, un lugar, un territorio, una posición geográfica donde convive la materia biológica que constituye el cuerpo del homosapiens, el cual, dentro del cibersexo como industria pasa a ser un simple engranaje más en un sistema. Ahora bien, dicho espacio no sólo debe cumplir la función de ubicar en coordenadas materiales al cuerpo, sino que además debe estar condicionado para que el sujeto tenga privacidad, sus paredes que le separan del mundo público offline también funcionan como conductores de la transición de sujeto a cosa.

La cámara es la extensión de la vista, cuando un modelo webcam tiene una cámara sobre sí, realmente está siendo objeto de observación por parte de otras personas. En la industria las cámaras web más recomendadas son proporcionadas por la empresa Logitech quienes crean las webcams de alta resolución (HD, 720p 1080p) que brindan una visión mucho más detallada sobre el actante observado. Sin embargo, si la cámara es de alta resolución, pero no se cuenta con los bytes de transmisión o en otras palabras, si la conexión a internet es de baja calidad, de igual modo, la imagen pixelada en la pantalla será de baja resolución aunque la cámara sea en alta definición. Esto quiere decir, que aunque los diferentes actantes son independientes, necesariamente requiere ser compatibilidad con otro actante para que las prácticas sean eficaces, en este caso, el cibersexo.

Existen otros actantes secundarios que aunque no están insertos directamente en la industria cibersexual, son necesarios para que uno de los actantes principales del cibersexo tenga un mejor funcionamiento como lo son el monedero electrónico o tarjeta de crédito para recibir los pagos, los cuales no son importantes para el modelo webcam si trabaja en un estudio, ya que éstos regularmente pagan en efectivo, o por el otro lado, pueden contribuir a la industria sin recibir ningún pago con su simple participación. También están los juguetes eróticos, cuya tendencia para los hombres jóvenes modelos webcam son los dildos vibradores o masturbadores, al igual que lencería erótica, disfraces, pinturas, acostumbradores anales y lubricantes.

## 5.2. Educación e imaginación como técnicas cibersexuales.

La educación y la imaginación son los procesos que le permiten al sujeto pasar a ser un producto dentro del sistema cibersexual y retornar a un estado de subjetivación fuera del ámbito laboral. Es decir ¿cómo es posible que alguien pueda hacer algo que para otro es inimaginable? O siendo más específicos, ¿cómo es posible que una persona esté en toda la disposición como sujeto para trabajar en el cibersexo a sabiendas de que es una práctica que no está promocionada directamente como un deber ser dentro de la sociedad que le constituye a su sujeto offline?

Todas estas actividades son posibles gracias a la educación. Por un lado está la educación que reciben desde niños y que termina siendo la estructura bajo la cual construyen su personalidad, sus valores, su relación con el medio que les rodea, y por el otro lado, está la educación como un proceso de aprendizaje para cambio de un sujeto a otro, ya sea de forma temporal o permanente. Es decir, cuando un sujeto aprende algo nuevo, dicho saber implica una nueva forma de ver y entender varios fenómenos sobre el mundo, lo cual puede resultar violento para el sujeto, de tal modo que sus nuevos saberes no son compatibles con los de su sociedad offline que le constituye y de éste modo, puede sentirse que habita en un mundo que le juzga, que está llena de prejuicios, es decir, una sociedad en la que empieza a desencajar.

En este caso, los hombres jóvenes modelos webcam deben aprender a socializar en el mundo del cibersexo, a su vez que deben aprender sobre performance erótico, masturbación, informática básica, inglés y atención al público, lo cual es importante para realizar sus actividades laborales como modelos webcam. Deben aprender a separar su trabajo online de su vida offline. Pues de no aprender estos aspectos es muy probable que no dure mucho tiempo como modelo webcam, porque sería como forzar a un sujeto a un sistema dentro del cual no encaja. Es en este sentido, donde la educación se puede asociar con violencia, pues aprender nuevas cosas implica someterse a dialogar con su sujeto offline, por el simple hecho de compartir un mismo cuerpo biológico, es por esta razón que muchos de los modelos optan por bloquear el país de residencia para que su identidad no sea identificada y no perjudique a su ser fuera del internet. Sin embargo, con educación se aprende a llevar estos tipos de dilemas frente a preguntas incómodas que puedan hacer familiares o amigos sobre su estado laboral y demás.

Mira yo soy muy sincero creo que una para trabajar en esto debe saber dividir su vida personal de su vida laboral y creo que a mí no me afectado para nada porque desde que yo tengo conciencia desde pequeño andes de trabajar tanto antes de trabajar aquí como después siento que soy la misma persona moralmente no creo que este trabajo haya afectado mis valores porque yo sigo siendo el ser que conocieron anteriormente de pronto un copo más extrovertido pero no para nada no me vuelve una persona más odiosa ni me vuelve el más bulloso o que mu vuelvo no so se me hace más libertino muchas cosas así pero no mira que no yo siempre he dicho que esto es actuar para mí siempre lo he dicho que el actuar no tiene que ver con la vida personal de una entonces no afectado he sabido separar muy bien las cosas y no me afecta para nada mi moral ni mis valores siempre soy la misma persona sencilla sincera noble no ve que haya afectado para nada pues negativamente en mi vida personal. (Joven modelo webcam de Cali, entrevista personal, 2015)

Ahora bien, en cuanto a la imaginación, es una estrategia que usan los modelos webcam ya en el acto del cibersexo para poder estimulasen mentalmente, provocar erecciones y eyaculaciones. Por ejemplo, al preguntarle a varios modelos sobre cómo hacían para estimularse, respondían simplemente que ponían un vídeo porno en otra pestaña del navegador, es decir consumían de otro producto de entretenimiento adulto para poder activar sus libidos y evidenciar así el show que los clientes esperan ver.

La imaginación no sólo puede servir para el acto de erectarse, sino también acorde a las demandas momentáneas de los chats, o las necesidades de los clientes, los mismos modelos webcam entran en el ejercicio de pensar, creando así herramientas y estrategias para incentivar al goce del otro, como lo es el caso de los juguetes eróticos con sensor de sonido, pintarse el cuerpo, jugar un juego de mesa, usar lencería erótica, mostrar restricción y muchas otras maneras temporales para entrar al juego del erotismo. Esto quiere demostrar que no basta simplemente con poseer un cuerpo, sino que además hay que demostrar su carácter racional para interactuar con los clientes en vivo.

### **5.3. Valores: Otros códigos éticos y morales.**

Al hablar de un nuevo sujeto antropológico como lo es el homociborgsexuales, también debemos hablar de sus valores, otros códigos éticos y morales que se ajusten a las necesidades o

a beneficio de la industria cibersexual, particularmente de los hombres jóvenes modelos webcam bajo su condición de modelos webcam, es decir, puede que el sujeto tenga un código ético y moral particular en su otro sujeto offline, pero una vez se asume modelo webcam debe adoptar los códigos morales que allí se constituyen. En este caso se pudo encontrar unas tendencias particulares en algunos valores que se manifiestan diferentes acorde a los productos morales de una sociedad occidental. Entre éstos podemos encontrar otras maneras de definir el amor, la fidelidad, la intimidad, el respeto y el compromiso.

El amor pasa a ser un ficción, una utopía, no se vive, se sueña con él, y se da en los casos cuando el cliente dice estar enamorado de un modelo webcam, donde puede iniciar gastando buena cantidad de dinero en él para decirle que está enamorado y dentro del juego erótico el modelo le complace haciéndole el performance del amor romántico. Sin embargo, esto tiene una desventaja, pues con el tiempo, el cliente que dice estar enamorado del modelo webcam se vuelve más exigente, y le hace solicitudes al modelo como que deje de trabajar en ello para vivir con él, o le hace solicitudes de chats privado sin pagarle, y que ello sea prueba del amor que el modelo webcam siente por él, sí el modelo llega a enamorarse puede cumplir a sus peticiones y romper con las normas o códigos morales-económicos del portal web, de cierto modo el amor parece ser en todos los ámbitos una negación a una mínima norma, para vivir acorde a lo que en su momento el sujeto considera un deseo, no sólo se manifiesta en el cibersexo, sino también en las relaciones de amor románticas offline, es decir el amor verdadero parece ser prohibido o no ser amor.

En una norma, con nueva ética y moral definida, la intimidad sólo se puede conseguir con un miembro que paga un show privado. Para el modelo es normal, porque obtendrá beneficios, pero para el consumidor es morbosa el chat privado, porque está gastando mucho dinero por un goce alimentado de la imaginación, aunque después venga la culpa de que gastó mucho dinero.

No hay intimidad cuando hay miles de personas te, no solo son los miembros quienes observan. Por de afuera hay muchos más. Si hay intimidad cuando empiezo un show privado, es mi cliente y yo no estoy con nadie, es diferente si estuviera con mi pareja o el chico que me gusta, no, adoro mirar a muchos y talvez tener comunicación (joven modelo webcam de Medellín, entrevista personal, 2015).

Otro de los modelos ve la intimidad, desde el mundo offline, cuando no invaden a su privacidad en el ámbito de trabajo. Y más allá de ver al cuerpo desnudo como íntimo, se invierte, es decir, la exposición de lo desnudo no es lo íntimo, es lo normal para el ámbito laboral, interrumpir un compañero de trabajo a otro mientras está transmitiendo en el caso de los estudios webcam es una inserción a la intimidad de la persona. Como se ha mencionado, la sexualidad occidental dominante ha hecho del cuerpo desnudo y los órganos genitales un actante que pertenece al ámbito de lo íntimo, sin embargo en el caso del cibersexo no es así, porque los órganos explícitos hacen parte de la mercancía a exhibir. Lo íntimo vendría siendo el acceso a información del cuerpo biológico del sujeto offline como nombre oficial, teléfono personal, información de contacto y cualquier otro detalle que se salga de lo permitido dentro del sistema del cibersexo.

Creo que la intimidad la tengo yo aquí frente a mi otros compañero de trabajo y porque pues bueno, esto es sitios separados y pues yo tengo mi espacio separado y no tengo como esta parte de mostrarme ante mis compañeros. Todo es muy privado y las páginas también son muy bloqueadas y son muy privadas entonces mis compañeros cuando yo entro a mi cubículo a trabajar ellos no están viendo lo que yo estoy haciendo. Con base a las páginas creo que la intimidad la manejo yo, desde el punto del perfil que me armo no muestro nada de lo que es mi vida real, ni mi vida íntima, no la mezclo aquí en el trabajo. Físicamente no hay intimidad no creo que ante las personas clientes, y mi modo de trabajar soy muy abierto, pues, que yo tape o algo así, no, soy muy abierto no me pongo como con tanto cuento. Lo que yo muestro se lo muestro solo a las personas que yo estoy ofreciendo mi labor mas no lo hago ante todo el público, así mis compañeros aquí y el jefe, pues si normal, pero ya intimidad como tal así, creo que uno la debe perder, no lo sé. En esa especie de trabajo en esa parte de trabajo en esa parte de ser muy escondido hay que dejarlo si uno quiere que le vaya muy bien, entonces esa parte de la intimidad la manejo más bien ante mis compañeros de resto ante mis cliente soy muy abierto . (Joven caleño modelo webcam, entrevista personal, 2015)

Ahora bien, en cuanto a la fidelidad en el mundo del cibersexo, hace referencia a ser fiel con las metas propuestas, a cumplirlas sin ningún tipo de pretextos, es ser al sistema, fiel temporal al cliente que paga, fiel a las normas y políticas de privacidad, es una fidelidad fugaz, que se

sostiene en el momento que se es modelo webcam, no es una fidelidad que se dé por el pacto que formen dos personas que dicen estar enamoradas, sino más bien, fidelidad en el sentido de cumplir a cabalidad las normas del sistema, de la comunidad cibersexual y de los objetivos propuestos.

Del mismo modo, el respeto por los demás es también una obligación y un código ético, éste no se reduce a no lanzar palabras que en mundo offline pueden considerarse ofensivas, sino más bien que el contexto evidencie que una palabra cualquiera sea dicha con el fin de ofender, los modelos generalmente aprenden a ser muy respetuosos con los clientes, pero esto no se da a la inversa, pues muchos clientes exigentes que no se sienten correspondidos llegan incluso a insultar y menospreciar a los modelos webcam como personas denigrantes y luego se marchan de las salas. Sin embargo, muchos de ellos aprenden a manejar esta situación, porque el sistema lo permite bloqueando o impidiendo que ese mismo usuario vuelva a entrar. Un modelo irrespetuoso, es aquel que incumpla con las norma de privacidad que de algún modo incentive la pornografía infantil o que no cumpla con las metas propuestas para los espectadores.

Finalmente, el compromiso es uno de los valores principales en la industria cibersexual y funciona por hegemonía que por mandato. Es decir, a ninguno de los modelos a excepción de los que trabajan para estudios webcam, se les obliga a trabajar. Sin embargo, un modelo webcam comprometido, sabe que es su deber transmitir y obtener beneficios económicos y personales que fortalecen su condición de homociborsexual.

#### **5.4. Conceptos: viajes del goce entre el mundo online vs offline**

El sustento de una teoría depende de narrativas que las sostengan, cuando la teoría normalice discursos, emergerán otras prácticas fuera de la norma producto del sistema de goces, donde el morbo que producen los actantes de deseo limítiles de la norma, activan los deseos, los cuales una vez se consumen en el encuentro de los actantes produce culpa y toda culpa conlleva a un castigo o sufrimiento, de no ser así, lo que nuestro discurso consideraba actantes del goce han pasado a otro plano de lo normal, nivelado con el bienestar, lo cual conlleva a generar nuevos actantes de deseo.



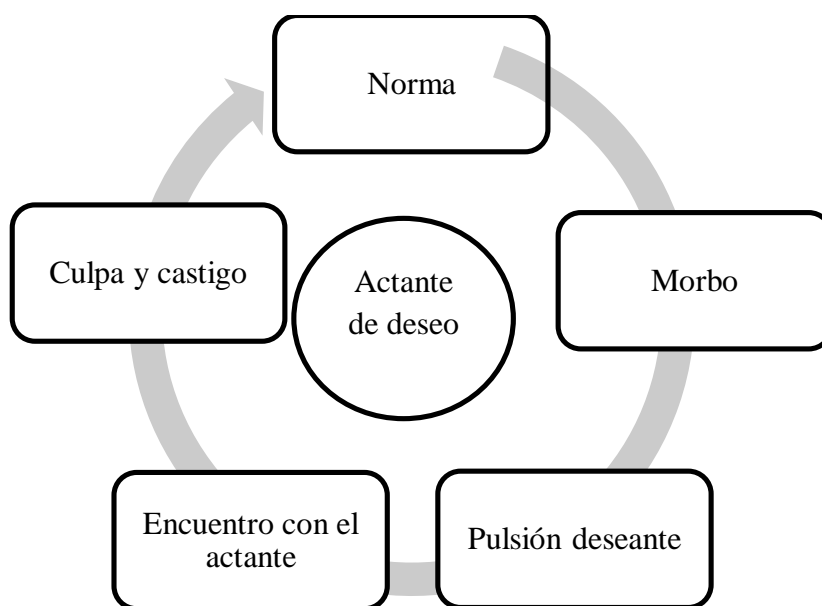
Ahora bien, la construcción de una distinción entre mundo online y mundo offline, permiten que el goce sostenga sus actantes de deseo dentro de los límites de un mundo y el otro. Entre un ir y venir que se la juega entre la carne y los pixeles, sosteniendo de este modo unas regulaciones y juegos entre códigos morales diferentes, que mantienen activa la tensión hacia el imaginario de una sexualidad dominante que se ha venido tejiendo desde el siglo XVIII, concibiéndose como:

Un conjunto de prácticas, sobreentendidos, palabras, miradas, normas, reglas y discursos relacionados con el deseo, la genitalidad, los orificios, las eminencias y las mucosas. Las significaciones se hacen extensibles al cuerpo en general. También a animales y objetos. El imaginario de la sexualidad alcanza a sí mismo a ciertas músicas, figuras, colores y ademanes. Tiene que ver con ruidos, susurros, gritos, secreciones, silencios. Se prolonga en perfumes, olores, temperaturas y texturas (Díaz, *La sexualidad y el poder*, 2014, p. 60)

Ahora bien, los conceptos que caracterizan y que intervienen en la construcción del homociborgsexuales son: actantes de deseo, norma, morbo, pulsión deseante, encuentro con el actante, culpa y castigo o sufrimiento (Ilustración 9). La relación de ciclo de estos conceptos son los que conceptualizan la forma como opera el mecanismo del goce sexual que puede servir no sólo para explicar las narrativas homociborgsexuales, sino que además son un buen esquema para tratar de entender las sexualidades en contextos diferentes. Como vemos, sólo aparece el concepto de actante de deseo como algo novedoso que trata de reducir lo que Freud llama objetos de deseo a fin de equiparar desde la teoría del actor red la sensación de placer sexual que puede proporcionar tanto actantes humanos como no humanos. Los otros conceptos no son nada nuevo. Es decir nada que no haya estado presentes como ejercicio de saber en otras especies no homociborg, sino más bien que el reconocimiento de un homociborg permite repensar las relaciones que construyen las verdades sexuales normales frente a las perversas.

La ilustración 9 es el esquema que formulo para tratar de explicar el ciclo bajo el que se desarrolla el goce sexual, que pretende explicar la forma como opera el goce por encima de definir a un actante de deseo específico como goce. Por ejemplo, decir que el cuerpo desnudo es el goce sexual, incentiva a preguntarnos por los mecanismos que han hecho del cuerpo desnudo el objeto de deseo en un sujeto o un contexto particular, pero afirmar que dicho actante de deseo

es el goce sexual y hacer investigaciones partiendo de ese supuesto más allá de la comprensión de los procesos que operan para que eso sea así, conlleva a generalizar y a generar violencia epistémica que pueden verse reflejadas en políticas de estado o de educación sexual que implican una tergiversación de las realidades sexuales a fin de que encajen en los discursos dominantes asentados, como es el caso de someterse a cirugías plásticas para reasignar un sexo, ligado a una lectura anatómica de lo que debe ser normal, con el fin de que el sujeto trate de buscar bajo los patrones de normalidad un goce sexual que de no presentar ni un mínimo de morbo caerá en lo que Esther Díaz (2014, p. 124) denomina un acto disecado por el discurso objetivado



*Ilustración 9. Estructura del goce sexual*

De este modo, este modelo que trata de explicar la forma como operan los dominios de saber partiendo del cibersexo, ha sido el mecanismo que ha estado presente en múltiples maneras de concebir las sexualidades, simplemente que cambia el producto debido a los contextos particulares. En este sentido, se parte de una norma la cual establece unas zonas liminales y que siempre dejan grietas donde los sujetos tienden a mirar como actantes de deseo desarrollando así un morbo, el cual a su vez se convierte en la fuente de energía para la pulsión deseante, que incentivan al deseo por parte del sujeto a tener un encuentro con el actante, el cual, una vez consumado genera una sensación de culpa y que finalmente se ve reflejado en algún tipo de castigo o sufrimiento. Si dicho esquema no se cumple a nivel subjetivo, es porque los productos

del goce han pasado al plano de lo normalizado por el discurso, lo cual es la señal de que se acerca un proceso de cambio de actante de deseo.

Se entiende como norma al conjunto de prácticas que están dentro de lo regularizado o de lo socialmente aceptado. Sin embargo, desde una perspectiva antropológica se le da primacía a la concepción de norma por parte de los sujetos o grupos culturales por encima de lo que las políticas estatales define como normal, es decir la forma como los individuos establecen lo que es normal acorde a las dinámicas culturales que les constituyen a pesar de que el ideal de políticas estatales sea congregar leyes, normativas que apliquen de modo homogéneo para toda la población. Es decir, que a pesar de que las políticas estatales establezcan lo que debe ser normal para una sociedad, las dinámicas culturales que se gestan por las relaciones en grupos sociales o comunidades particulares establecen códigos simbólicos de normalidad que pueden o no responder a modelos estatales. Enunciando a Butler;

Una norma no es lo mismo que una regla, y tampoco es lo mismo que una ley. Una norma opera dentro de las prácticas sociales como el estándar implícito de normalización. Aunque una norma pueda ser separable analíticamente de las prácticas en las que está incrustada, puede también resultar resistente a cualquier esfuerzo por descontextualizar su operación. Las normas pueden o no ser explícitas, y cuando operan como el principio normalizador en la práctica social es común que permanezcan implícitas, difíciles de leer y discernibles de una manera más clara y dramática en los efectos que producen. (Butler, 2004, p. 10)

Del mismo modo, cabe recordar que toda norma establece unas zonas liminales entre lo que se puede hacer o decir y lo que no. Es decir, toda norma plantea a la vez una serie de prohibiciones que serán señaladas como anormal. Ahora bien, la relación entre norma a nivel estatal y a nivel subjetivo es importante de tener en cuenta a la hora de investigar de forma cualitativa ya que como mencioné previamente las regulaciones de la primera puede explicar de manera más objetiva o no, lo que los grupos sociales establecen como norma. Por ejemplo, la práctica del cibersexo a pesar de estar regulada política y económicamente como una industria normal en occidente, existen una cantidad de personajes y grupos sociales cuyos códigos morales establecen a la representación del cuerpo desnudo al público como algo anormal ya que atenta

contra sus regulaciones de normalidad, considerándole o denominándole como un tabú, cuando realmente quienes viven de ello y están inmersos dentro de la industria cibersexual no lo vean así. Es decir, más que decir que una práctica específica es un tabú, la pregunta es más bien ¿por qué y para quienes lo es?

Michael Foucault (1998), en historia de la sexualidad muestra la forma como hemos llegado a construir lo que hoy concebimos como sexualidad y que en la teoría psicoanalista de Freud se representa como meta-sexual de la cual todas aquellas prácticas que se salen del ideal de sexualidad heterosexual se entienden como invertidos en el caso de los homosexuales y todas las perversiones que se pueden desplegar como en el caso del fetiche donde se desvía al objeto de deseo que debería ser un cuerpo humano de sexo opuesto, hacia la mira con desdén a otros objetos al que se le asignan cualidades humanas, por esta razón, es conveniente usar el concepto de actantes porque iguala y normaliza la práctica de ver a entes no humanos como objetos de deseo, ya la condición de normal o anormal la dan los sujetos acorde sus códigos propios simbólicos.

Ahora bien, lo que occidentalmente se concibe como normalidad sexual ha sido producto de una construcción histórica, donde Foucault señala que han sido múltiples los dispositivos de poder (biopolítica y biopoder) que han construido una verdad sobre el saber de la sexualidad y que se han constituido desde lo que él postula como una hipótesis represiva del sexo. Es decir, una censura o prohibición del cuerpo como objeto de goce y que de cierto modo se ha prolongado como verdad por los dispositivos disciplinarios institucionales como la familia, la escuela y la religión, los cuales funcionan como tecnologías de reproducción de verdad.

A este carácter de censura y ocultación del cuerpo que aparece como la base bajo la cual se construye una sexualidad dominante occidental, personalmente me gusta analizarlo desde el mito cristiano del fruto prohibido, porque en él se condensa el mecanismo del goce, ya que Dios, prohibió a Adán y Eva consumir de un fruto prohibido, pero yo creo que el mismo Dios era consciente de que al prohibirlo le activaría la curiosidad a sus hijos y por ende el morbo y la pulsión deseante de conocer el secreto que escondía dicho fruto, para lo cual era casi obvio que alguien tenía que probar dicho fruto para que el ser humano pudiera experimentar las consecuencias de sus límites, para eso quien primero tomó la iniciativa fue la miserable y

pecadora mujer, he allí el origen de sus desgracias como sujetos de segundo plano relegadas al dominio androcéntrico.

Una vez probó del fruto, le dio a probar a su compañero Adán, y de ese modo adquirieron razón, culpa y vergüenza y por castigo fueron expulsados del jardín del Edén, pero al parecer fue gozoso y placentero la transgresión de la norma impuesta por Dios, para lo cual se siguió replicando en el acto sexual que reproduce a la especie y he aquí tenemos como producto tantos sujetos nacidos de un acto pecaminoso. Este mito es interpretado por los seguidores del profeta William Mariom Branham y su grupo religioso Aguilas de Sión, como que el fruto hacía referencia al feto engendrado por el acto del pecado, por lo cual se taparon los genitales porque sintieron vergüenza de ello, y no la boca porque el pecado fue el sexo, mas no consumir literalmente una fruta, pues de haber sido así, lo más lógico hubiese sido que se taparan la boca y no los genitales, lo cual tiene mucho sentido porque biológicamente por un beso o por una boca aún no se ha embarazado a nadie.

Ahora bien, esa tendencia de reproducir la prohibición del sexo ha sido la base con la que se ha construido una sexualidad heterosexual, que no solo regula una verdad sobre el sexo sino que además una verdad sobre las identidades de género que pretenden normalizar la dicotomía femenino/masculino y patologizar otras maneras de narrar las sexualidades, precisamente no por odio directo a la diversidad, sino porque ello no aporta la arquitectura dominante de sexualidad, siendo poco productivo para un sistema económico y político construido desde una hegemonía androcéntrica. Es decir, imaginémos un mundo donde las prácticas sexuales sean aceptadas en todas las subjetividades y pensemos en todas las clínicas que quebraría económicamente con la pérdida de clientes que acuden a ellos para encajar anatómica y estéticamente en las verdades dominantes de identidades sexual, y que por ello, está privado de los beneficios políticos que ofrecen las normas. Sin embargo dichos beneficios no se equiparan a nivel del goce, porque este último necesariamente necesita de un referente así sea mínimo a transgredir, pues según Esther Díaz, dicho goce se despliegan entre las relaciones de ejercicios de poderes.

Ahora bien, lo normal bajo la lógica del cibersexo se construye por 4 ejes principales. Pensemos en una coordenada del tipo X y Y, donde X hace referencia al espacio que puede ser online y offline, mientras que Y es el tipo de participante que puede ser modelo webcam y

espectador o cliente, obviamente. Por lo tanto, la concepción de lo normal no se define por el cuerpo desnudo o en masturbación como actante de deseo para el sistema cibersexual, sino que lo normal o exótico se define por el estado de subjetivación de los participantes que le hagan ver un actante como normal o perverso acorde a su constitución como sujeto. Sin embargo existen directrices que se pueden identificar con la observación y participación de la industria del cibersexo, con esto no pretendo generalizar sino más bien describir las tendencias de normalización, por parte del modelo webcam online y offline, y del mismo modo por parte del espectador online y offline.

Por parte del modelo webcam dedicado a ello, hay mucho nivel de normalización frente al cuerpo desnudo, desde sus estados de subjetivación no es tan alarmante ni mucho menos prohibido, hablan fluidamente del sexo, de orgasmos, de técnicas para generar estimulación corporal y demás sin ningún tipo de censura, por lo cual hay una tendencia de reducción del morbo frente al acto sexual generalizado porque es a lo que se exponen a diario, para la cual sus agencias de deseo están mayormente orientados a los mitos de amor romántico, compañía y en el caso de algunas transexuales hacia el matrimonio. Por ejemplo, se le preguntó a un modelo webcam transexual de la ciudad de Medellín que tiene pareja en el mundo offline sobre si ha tenido relaciones o siente deseos por otras personas aparte de su novio, para lo cual responde que nunca, que no es ni ninfómana, ni prepagado, que respeta mucho eso y en especial que respeta a su pareja con quien lleva 1 año de relación. Su versión es creíble, pues al compararlo con otra modelo webcam transexual, que también se caracteriza por ser muy expresiva a la hora de hablar de sexo, manifestó que el matrimonio es parte su mayor deseo. Esta tendencia de orientar el deseo hacia lo que llamaríamos amor romántico, se da precisamente porque en sus vidas como transexuales han sido mayormente vistas como fetiche más que norma, pues su misma condición de transexual ya es un referente de transgresión frente a la norma.

Del mismo modo, para hombres jóvenes modelos webcam hay una tendencia de normalización de lo que muchos verían como un deseo, como lo es la llamada “vida nocturna” de fiesta y sexo. Pues al preguntarle a un hombre joven sobre cómo describirá la vida de un modelo webcam en Cali, la define desde su propia experiencia como “algo muy normal, del trabajo a la casa y con lo que gano pago recibos, ayudo en casa, a veces salgo de rumba, disco gay. Pero en mi trabajo hay muchas reglas, así que no se hace muchas cosas como pasan en otros

estudios, yo sinceramente soy muy ñoño”. (Joven caleño modelo webcam, entrevista personal. 2015)

Es decir, que la vida que el ve como aburrida, es a la vez la que sus espectadores de cierto modo quieren experimentar en compañía del modelo webcam, con mayor orientación a vivencias sensuales. Por otro lado, por parte de los espectadores, tiende a haber una noción de norma que ve al cuerpo desnudo y en especial a la infidelidad como actantes de deseo, pues quienes mayor consumen pornografía según el ranking Alexa.com son hombres biológicos, precisamente porque ellos pueden disfrutar de la pornografía sin mayor recelo que las mujeres, porque está dentro de la norma que han dominado históricamente como dominio de los deseos donde las mujeres siempre habían quedado relegadas a cumplir con el papel de objeto sexual. Generalmente son hombres mayores de 35 años que tienen una vida aparentemente “normal”, como hombres casados, con buenos empleos y posiciones sociales y económicas estables y productivas, con hijos y familias. Algo que aparece comúnmente como los agentes de deseo de los modelos webcam. En el caso de quienes comparten en pareja la normalidad de consumir porno, tiende a haber una transgresión en la manera de participar del cibersexo como es el caso de transmitir o exhibirse ante las cámaras sin importar quien lo vea, nuevamente aparece el narcisismo como agente de deseo.

Sí, soy muy alegre y me gusta, digamos que admirar a las mujeres, pero dentro de lo normal que dicta la sociedad, además ya te digo que con mi esposa hemos usado videos pornográficos, que igual se considera normal dentro de la sociedad, sin divulgarlo pero no lo ven como algo enfermizo... -¿y qué sientes cuando transmites tu cuerpo? - pues placer y la verdad me olvido de todos los problemas cuando estoy en el chat, ya sea viendo o transmitiendo” (Hombre casado espectador en la industria cibersexual).

(Exhibicionista en el cibersexo, entrevista personal. 2014)

Quisiera resaltar que lo que se concibe como normal es muy variante y no suele sostenerse por mucho tiempo en especial después de haberse consumado un encuentro con el actante de deseo hasta el momento de que no genere culpa la transgresión. Es decir, hasta el momento que aquello que generaba goce, pasa a ser parte de los bienestares de lo normal sin presentar luego un mínimo de transgresión. Por ejemplo, en el caso en que los consumidores ya empiezan a cansarse

de disfrutar de los shows repetitivos del modelo que fue su actante de deseo en un momento y que después de consumir el goce ya pasa a un momento en el que le da tokens por reproducción hasta que encuentre un goce en otro modelo en el cual depositar sus deseos manifestados en tokens. Lo mismo pasaría una vez que los jóvenes modelos webcam lleguen a dominar sus goces, pues su actantes de deseo morirá por la normalización y posiblemente vuelvan a ver en la pornografía y cibersexo un nivel de morbo que estuvo presente en sus inicios dentro de la industria cibersexual.

En cuanto al morbo, éste se entiende como ese atractivo que produce aquello que está prohibido o censurado, como en el caso de la manzana de la discordia, esa sensación de curiosidad y deseo por conocer el contenido y sabor de la fruta prohibida. Éste se despliega de las grietas originadas por los límites de la norma. En el caso del cibersexo como la norma está condicionada entre lo online vs offline y entre el estado de espectador o modelo webcam, del mismo modo, está condicionado el morbo sobre los actantes de deseo. Sin embargo los actantes de morbo son muy difíciles de identificar con la entrevista debido a la resistencia por parte de los modelos webcam de objetivar sus fetiches y del mismo modo porque son pocas las palabras que logran expresar la experiencia del goce por parte de los sujetos. En este sentido, cuando se le pregunta a una modelo webcam transexual de la ciudad de Medellín sobre si cree que puede haber un disfrute sexual en la industria del cibersexo, para lo cual responde que sí, pero que no todo el mundo puede dar a la luz sus gustos sexuales y fetiches.

Iniciando por parte de los espectadores sus morbos están relacionados con los voyerismos posibles que impliquen un performance sexual que involucren cierto nivel de transgresión por parte de los modelos webcam, una transgresión por parte del modelo que no se involucra directamente en el ámbito morboso sino más bien a la línea de las inconformidades. Donde por ejemplo al preguntarle a uno de los modelos, “-¿Te has sentido incómodo por algo mientras transmites? – Sí, Por ejemplo hay algunos clientes que les gusta que uno juegue con los pies, se los chupe uno mismo, y pues eso era incomodo, pero uno lo hacía.” (Joven modelo webcam. entrevista personal. 2015)

Del mismo modo, el morbo dentro del sistema cibersexual, suele estar en las transgresiones de las normativas en la industria cibersexual, las cuales son claras en sus políticas, que



independientemente de que consuman o no, toda la práctica se debe desarrollar bajo la plataforma de la empresa para la que se trabaja, cuando los sujetos son conscientes de ello, encuentran en las grietas del sistema las maneras para encontrarse con un usuario por fuera de otra plataforma que no involucre necesariamente la contribución ya sea económica de la industria. Es decir, que tanto modelos como espectadores que logran generar empatía a través de la página de trabajo, no pueden intercambiar contactos o redirigirse a verse en otros portales, no sólo por imposición de la empresa de trabajo, sino que además el modelo es consciente que eso implica un desgaste de energía que no será pagado con dinero, aunque sí en goces que al final es lo que activa el desenvolvimiento de lo humano. Aquí hay una descripción por parte de un espectador que encontró el punto de fuga con una modelo webcam.

ahí conocí a una chica al principio y me pidió conectar mi cam, después de mucho insistir porque tenía miedo mostrarme, pues me atreví, la verdad porque esa chica era preciosa y me atraía mucho sexualmente, así tuvimos varias sesiones pues también le gusté, estuve un mes de estancia fuera y pues como estaba solo tenía tiempo, después esa chica desapareció de la página y mantuvimos encuentros por Skipe, hasta que no la vi más por miedo a que mi esposa me descubriera, producto de eso quise probar con mostrarme en la página para todos, y me gustó la idea de exhibirme, ahí radica lo principal de la diferencia en mi persona, para todos soy una persona recatada y ni pensar en mostrarme desnudo en una webcam” (participante del cibersexo, entrevista personal, 2014)

Por su parte la pulsión deseante, aparece como lo que Freud llama la libido, la cual se activa una vez el sujeto ha centrado su atención morbosa hacia actante de deseo específico, los cuales tienden a inclinarse hacia las llamadas, videollamadas y chats por fuera de la industria, es decir, en otras plataformas como Skipe, Facebuk yWhatsApp, y del mismo modo, por un ideal de encuentro presencial donde puedan desarrollar una relación más cercana que respondan al ideal de consumo físico del acto sexual y de este modo es como se dan los encuentros con el actante de deseo. Es decir, se crean las mismas circunstancias de transgresión cibersexual que impliquen que el sujeto active la pulsión sexual que le lleven a encontrar en los chats extra laborales, una sensación de liberación sexual o conquistas del actante de deseo y que finalmente se reflejan como culpa y castigo, en el caso del modelo cuando siente que invirtió un mal tiempo con un

sujeto pudiendo haber ahorrado esa energía y tiempo para hacerse un dinero adicional mientras transmite, y en el caso de espectadores o de mismos modelos que tienen relaciones offline, por el goce que les produce meterse en el cuento de la infidelidad a través de internet. De este modo, la culpa de los espectadores comprometidos en el mundo offline se activa al pensar en las consecuencias que dicho acto cibersexual le puede traer consigo.

- Ahora hablemos un poco sobre los chats, ¿sientes que engañas a tu esposa al chatear con otras mujeres o simplemente ser un visitante? ¿Te has masturbado viendo un show de alguna chica? Si siento eso, de hecho ella no sabe ni puede saberlo, pero creo que sería menos que engañarla con alguien en real y si claro, que me he masturbado, además te comenté que me conecto y hago shows con mi cámara, sin mostrar la cara claro”.

(Hombre mexicano casado participante de la industria del cibersexo, entrevista personal. 2014)

Finalmente, el castigo o sufrimiento por parte del encuentro con el actante sexual, se ve reflejado por parte del modelo webcam en el bloqueo de su cuenta de transmisión, cuando el sistema detecta que ha escrito algún número de contacto o ha compartido algún enlace de otra página en la que pueda interactuar, y esto se da, porque el ideal de las páginas web es que lleguen más espectadores y clientes a sus páginas, no que se vayan. Mientras que para quienes sostienen relaciones de compromiso offline, se pueden ver manifestadas en una culpa o sensación de adicción y que a pesar de verle como una consecuencia que puede irrumpir el código ético establecido con sus parejas y causarle rupturas o divorcios.

“- La mayoría de mis conflictos ocurren por mi adicción a la pornografía- ¿Por qué te consideras adicto? ¿Te lo ha diagnosticado algún psicoterapeuta? - No, nunca lo he visto con un psicoterapeuta pero si te puedo decir que interrumpe mucho mi forma de vida que hasta tengo hábitos. Estuvo a punto de traerme el divorcio”. (Hombre mexicano casado, participante de la industria del cibersexo)

Sin embargo, a pesar de considerar su inserción en el cibersexo como una práctica que le puede traer problemas reales con respecto a la adicción a la pornografía y la ruptura de una relación de compromiso fuera del internet, lo sigue practicando precisamente porque le resulta una práctica gozosa y que cumple con el esquema que va desde la norma, hasta la sensación de culpa, hasta que su esposa le descubra y le aplique un castigo, de no ser así, su goce se verá en

crisis y por ende, se verá en la necesidad de cambiar de actante de deseo que implique un mínimo de transgresión de los compromisos que tiene establecido.

## **6. CONSIDERACIONES FINALES**

Los seres humanos somos seres cambiantes. Nos construimos y de construimos constantemente independiente de las conceptualizaciones que se hagan sobre el cambio ya que en el diario vivir a través de las conexiones que los seres humanos tenemos con el mundo, fluyen ideas y fluyen actantes que condensan culturas. Es evidente que la inserción de nuevas tecnologías construye nuevos sujetos y que tampoco serán eternos, pues así como las tecnologías el ser humano tiende a actualizarse, aunque en muchas ocasiones se resista ya sea porque su estado como un sujeto previo le dio poder o por temor a lo nuevo, a lo desconocido, lo cual le lleva a crear mecanismos de violencia sobre los otros y sobre sí mismo.

La idea de la separación de unos con otros es una construcción cultural, los sujetos como individuos o como grupos sociales no estamos separados de una realidad que creemos externa a nosotros, realmente somos una sola composición así como la química donde a pesar de que se identifiquen elementos con características propias como unidad, vemos que el compuesto no sería nada sin la unidad y viceversa.

Ahora bien, las telecomunicaciones aparecen como una tecnología que pretenden conectarnos como la unidad que somos y siempre ha sido así en la historia de la hominización. Tal vez por ello el acto de la cópula ha logrado en mayor medida ser tan placentero, porque es encontrarnos con nuestro ser animal, es desvestirse por un instante de la cultura y encontrarnos con olores, fluidos, texturas, sabores, ilusiones ópticas y sonidos que nos recuerdan que somos una sola cosa, y que a pesar de que nos pongamos miles de etiquetas con la idea de separarnos de la naturaleza (naturaleza/cultura) ella nos llama, que a pesar de que el otro se crea de una raza o cultura diferente y aparte con la idea de grupo social, también huele, siente, come, defeca, tiene deseos, fetiches, experimenta sensaciones, y demás.

En este caso, el cibersexo como una industria es una invención occidental, creada para responder a las demandas de conectarnos con el mundo buscando sensaciones de las que nos hemos alejado, allí también podemos encontrar esos eslabones que nos conectan con una

naturaleza humana, pero pagando por ello, porque su ingeniería está pensada para ello. Sin embargo, nos damos cuenta que al momento de identificar que la ilusión de conexión humana que nos brindan las extensiones tecnológicas son una cultura más de separación, buscamos otros rincones dentro del mismo sistema para transgredir la norma y encontrarnos con nuestro carácter inquietante e insaciable del goce humano.

El conocimiento y reconocimiento de múltiples formas de narrar y vivir las sexualidades en contextos particulares, permiten generar políticas sobre educación sexual, géneros y diversidades, acorde a las demandas de comunidades o colectivos específicos y no como un producto a vivir que privilegia los ideales hegemónicos sobre las experiencias particulares de lo sexual. Cabe recordar, que la sexualidad no es un producto, sino un mecanismo humano, por ende, si aceptamos que la naturaleza humana es cambiante y diversa, del mismo modo lo son las prácticas, los saberes, los objetos, los conceptos, las técnicas y los valores asociadas a lo sexual.

Personalmente, considero que si logramos comprender las sexualidades humanas desde los múltiples panoramas que le construyen, podríamos obtener un mayor control sobre nuestras sexualidades como individuos o colectivos, que nos permitan incorporarnos en las lógicas de sexualidad global ya sea como reproductores o como activistas hacia otra experiencia sexual que no se rige por la práctica en sí, sino por las circunstancias o contextos que desembocan en la práctica. Por ejemplo, en la cultura colombiana se considera comúnmente a labores de prostitución como algo de poco valor, o como una alternativa de vida para quienes han fracasado en el intento de éxito por otros medios mayores aceptados socialmente. Sin embargo, aunque los discursos muestren una realidad virtual o en órbita como menciona Baudrillard (1991, p. 11), la práctica como práctica sigue vigente, lo cual no está mal.

De cierto modo, la poca valoración o reconocimiento discursivo, disciplinario y técnico sobre dicha práctica, hace que nuestro proyecto de Estado-Nación siga dependiendo económica, técnica y administrativamente de países dominantes, es decir, una pregunta por la globalización. En palabras más coloquiales y específicas al tema: seguir dándole la espalda o minimizando al trabajo de las “putas virtuales” (Sánchez, 2015) no hará que la prostitución en Colombia acabe como parte de algún proyecto moral, sino que por el contrario, las putas virtuales siguen trabajando pero ya no para el “Estado-Nación Colombiano” sino para industrias de países que

puedan brindar las plataformas técnicas para comercializar la práctica como Estados Unidos y Luxemburgo. No porque no seamos capaces de crear las páginas web colombianas y de este modo contribuir a la economía del “estado-nación colombiano”, sino porque seguimos relegados dentro del proyecto de dominación y globalización como principales exportadores de materias primas, pero no nos creemos en la suficiente capacidad de transformarlas, porque al igual que como ya hemos asentado como natural una sexualidad heteronormativo. Del mismo modo, asentamos como natural nuestro papel de periferia dentro de un paradigma de globalización.

Retomando a grandes rasgos, la indagación antropológica sobre la práctica del cibersexo muestra etnográficamente otra forma más de narrar y experimentar una sexualidad desde los actores involucrados respondiendo a las demandas de un mundo globalizado y neoliberal, lo cual permite comprender que lo que hoy concebimos como verdad absoluta, realmente no siempre ha sido así en todos los tiempos y todos los espacios. Por ende, a nivel personal evidencia una realidad más que le permite a los sujetos interrogarse sobre el despliegue de sus sexualidades, desmitificando un ideal dominante sobre sexualidad, construyendo otras narrativas y discursos sobre el mismo con los elementos que le brindan su entorno. A nivel colectivo, o de Estado-Nación permitiría incentivar a la creación de proyectos y políticas de educación sexual que brinde las herramientas necesarias donde se permita expresar de múltiples maneras las sexualidades búsqueda de nuestro goce, tiene unos beneficios y unas consecuencias si dicho goce atenta con el de otro. Es decir, nos permite una vez construido un proyecto de identidad cultural producto de investigaciones etnográficas, establecer como dice Esther Díaz (2011) los discursos, los conceptos, las técnicas y valores aterrizando en nuevos sujetos.

Finalmente, este trabajo nos generará múltiples interrogantes a nuestra existencia como ¿Qué viene después de emular con máquinas todos los sentidos? ¿Qué viene después de volver a experimentar un goce sexual que otras generaciones tal vez experimentaron con otras tecnologías no digitales? ¿Qué nos condujo a buscar en el cibersexo una forma de desplegar un goce sexual? ¿Cuál es el problema de nuestros sentidos biológicos para que nos veamos en la necesidad de emularlos con actantes no humanos? O ¿si nuestros sentidos biológicos funcionan perfectamente, dónde están los factores que nos impulsan a buscar en las máquinas una experiencia similar a la que nos proporcionan nuestros cuerpos? ¿Qué pasará después de que todas las ciencias y especializaciones alcancen su cumbre? ¿Llegaremos a alguna cumbre? ¿Realmente los

biohumanos y las máquinas somos de naturalezas separadas? ¿Qué pasará cuando estemos frente a lo que creemos la cúspide de nuestras utopías realizadas, cuando estemos justo en lo que creíamos el fin, y veamos nuevamente un principio? ¿Y si ya le hemos dado millones de vueltas a este círculo, por qué no nos mata la angustia como especies? Quizás porque la estructura ya ha sido repetida, pero en otros cuerpos con unidad de conciencia diferentes al nuestro.

## REFERENCIAS

- Arcand, B. (1993). *El jaguar y el oso hormiguero: Antropología de la pornografía*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión SAIC.
- Ardévol, E., Bertrán, M., Callén, M., & Perez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada. *Athenea Digital* N°3, 1-21.
- Ballester, R. (Octubre de 2011). *Infocop*. Obtenido de [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=1763](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=1763)
- Baudrillard, J. (1980). *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas: Monte Ávila.
- Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del mal: ensayo sobre los fenómenos extremos*. Traducción de Joaquín Jordá.
- Bauman, Z. (2004). *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Boivin, M., Rosato, A., & Arribas, A. (2004). Antropología del consumo. En M. Boivin, A. Rosato, & A. Arribas, *Constructores de otredad: una introducción a la antropología social y cultural* (págs. 203-221). Buenos Aires: Antropofagia.
- Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. Miguel Hidalgo, México, D.F.: Grijalbo S.A.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. (1995). *Respuestas por una antropología reflexiva*. Miguel Hidalgo, México, D.F.: Grijalbo S.A.
- Butler, J. (2004). *Regulaciones de género*. Reino Unido: Taylor & Francis Group.
- Canclini, N. G. (2004). El consumo sirve para pensar. En M. Boivin, A. Rosato, & A. Arribas, *Constructores de otredad: una introducción a la antropología social y cultural* (págs. 255-259). Buenos Aires: Antropofagia.
- Case, A. (2015). An Anthropology of Cyborgs, for Cyborgs. En H. Folkerts, C. Lindner, & M. Schavemaker, *Facing forward: Art & theory from a future perspective* (págs. 21-28). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Díaz, E. (18 de Mayo de 2011). *Videoconferencias Esther Díaz*. Obtenido de Observatorio Argentino De Violencia En Las Escuelas: <https://www.youtube.com/watch?v=YoRcpIViPnA>
- Díaz, E. (2014). *La sexualidad y el poder*. Buenos aires: Prometeo.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a ciberia. *Revista de Estudios Sociales*, 15-35.

- Foucault, M. (1998). *Historia de la sexualidad, Vol 1. La voluntad de saber*. México: Siglo XXI.
- Freud, S. (1905d). *Tres ensayos sobre teoría sexual*. Traducción y notas de Juan Bauzá.
- Freud, S. (1914). *Introducción al narcisismo*. Chile: Escuela de filosofía Universidad ARCIS.  
Obtenido de Diegolevis.
- Gómez Cruz, E. (s.f.). *Cibersexo: ¿La última frontera del eros?* Colima: Universidad de Colima.
- Guber, R. (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*. México: Santillana Ediciones Generales S.A.
- Gutmann, M. C. (1998). Traficando con hombres: la antropología de la masculinidad. En *Revista de Estudios de Género. La ventana*, núm. 8 (págs. 47-99). Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.
- Héritier, F. (2007). *Masculino/Femenino*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: McGrawHill.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona : Editorial UOC.
- Ho, J. (2003). *Cybersex: sexuality, Youth and Cyber Space*. . Taipei: The 3rd Asia Pacific Next Generation Camp.
- IBM. (11 de 2015). *5in5*. Obtenido de International Business Machines:  
[http://www.ibm.com/smarterplanet/us/en/ibm\\_predictions\\_for\\_future/ideas/](http://www.ibm.com/smarterplanet/us/en/ibm_predictions_for_future/ideas/)
- Internet Society. (2014). Obtenido de Breve historia de internet:  
<http://www.internetsociety.org/es/breve-historia-de-internet#JCRL62>
- Lagarde, M. (2005). La sexualidad. En M. Lagarde, *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas* (págs. 177-211). México D.F.: UNAM.
- Lalexpo. (2015). *Latin América Livecams Expo*. Obtenido de  
<http://www.lalexpo.com/espanol.html#contact>
- Latour, B., & Zadunaisky, G. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* España: Paidós.
- Maheu, M. (2014). Obtenido de Adicción al cibersexo: [http://www.psicocentro.com/cgi-bin/articulo\\_s.asp?texto=art12001](http://www.psicocentro.com/cgi-bin/articulo_s.asp?texto=art12001)



- Mantecón, A. R. (1993). Globalización cultural y antropología. *Alteridades*, 79-91.
- Martín, A. (2008). *Antropología del género: cultura, mitos y estereotipos sexuales*. Madrid: Ediciones Cátedra, Universidad de Valencia.
- Marx, C. (1984). Introducción general a la crítica de la economía política. En *Cuadernos de pasado y presente*. México: Siglo XXI.
- Mead, M. (1973). *Sexo y temperamento en las sociedades primitivas*. Barcelona: LAIA.
- Nieto, J. A. (1993). *Sexualidad y deseo: crítica antropológica de la cultura*. Madrid: Siglo XXI.
- Nieto, J. A. (2003). *Antropología de la sexualidad y diversidad cultural*. Madrid: Talasa.
- ONU. (2015). Declaración Internacional de los Derechos Humanos. *Artículo 19*.
- Pearson Education. (1997). Obtenido de Reno VS ACLI:  
<http://www.infoplease.com/us/supreme-court/cases/ar33.html>. Consultado el 2/05/2014
- Preciado, B. (10 de Septiembre de 2009). *Festival Sos 4.8*. Obtenido de YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=mAQCCacL08c>
- Preciado, B. (2011). *Manifiesto contrasexual*. Barcelona: Anagrama.
- Ricoeur, P. (Enero de 2014). *Identidad narrativa*. Obtenido de Textos ontología:  
<https://textosontologia.files.wordpress.com/2012/09/identidad-narrativa-paul-ricoeur.pdf>
- Ruiz, M. (2008). Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual. En E. Ardévol, A. Estaleya, & d. Dominguez, *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica* (págs. 117-132). Ankulegi Antropologia Elkartea: Congreso de Antropología de la FAAEE.
- Sanabria, P. (2004). Características psicológicas de consumidores de cibersexo: una aproximación. En *Acta Colombiana de Psicología* (págs. 19-38). Bogotá: Universidad Católica de Colombia.
- Sánchez, N. (2015). *SOHO*. Obtenido de Cómo es trabajar en una página de videochat erótico:  
<http://www.soho.com.co/zona-cronica/articulo/prostituta-de-videochats-eroticos-cronica-de-natalie-sanchez/39455>
- Tobón, N., & Varela, E. (2010). *Derecho del entretenimiento para adultos*. Obtenido de Natalia Tobón:  
[http://www.nataliatobon.com/aym\\_images/files/Libros/Derecho\\_del\\_Entretenimiento\\_para\\_Adultos.pdf](http://www.nataliatobon.com/aym_images/files/Libros/Derecho_del_Entretenimiento_para_Adultos.pdf)
- X, P. (23 de Julio de 2015). *Terms & Conditions*. Obtenido de <https://goo.gl/b5uwCZ>

## ANEXOS

### Preguntas guías

- Edad
- Género
- ¿Con quiénes vives?
- ¿A qué te dedicas?
- ¿Tienes relación sentimental con alguien?
- ¿Cómo calificas tu relación?
- ¿cuáles son tus preferencias sexuales?
- ¿Cómo te enteraste del cibersexo?
- ¿Qué piensas del cibersexo?
- ¿Por qué decidiste ingresar a laborar como modelo webcam?
- ¿en qué páginas prefieres transmitir y por qué?
- ¿Cómo te sientes mientras transmites?
- ¿Cómo es la relación con tus compañeros y/o jefe de trabajo?
- ¿Qué piensa tu entorno familiar y social sobre tu trabajo?

- ¿Cuáles son las mayores dificultades de ser modelo webcam?
- ¿Cuáles son los beneficios de ser modelo webcam?
- ¿te has enamorado de alguien por internet?
- ¿Cuánto tiempo esperas laboral?
- ¿Cuáles son tus objetivos?
- ¿Qué es lo que más deseas?
- ¿Tienes algún fetiche?
- ¿Afecta tu trabajo a tu vida moral?
- ¿en qué momento hay intimidación dentro del cibersexo?
- ¿consideras tu trabajo un tipo de prostitución?

Nota: Esta guía se tuvo en cuenta a la hora de realizar las entrevistas, sin embargo no fue una camisa de fuerza, algunas se omitieron, porque los interlocutores mientras contestaban, respondían a varias preguntas, del mismo modo, surgían otras específicas derivadas de las preguntas guías que respondían a la vivencia particular de cada sujeto.