

# Ciberrelaciones: amistad, amor y sexo en los salones de chat

Francisco Javier Cortázar Rodríguez\*

Internet facilitates thousands of people's communication by several tools, which are part of it. One of them, very popular, are the chat rooms. This study analyzes, from Erving Goffman social dramaturgy's view, users of chat rooms and the kinds of social relationships that they used to establish.

La Internet facilita la comunicación de millares de personas por medio de diversas herramientas que forman parte de ella. Una de ellas, muy popular, son los salones de conversación (*chat rooms*). El presente trabajo analiza desde la dramaturgia social de Erving Goffman, a los usuarios de los chats y los tipos de relaciones sociales que se suelen establecer entre ellos.

\* Profesor de la Universidad de Guadalajara, Departamento de Estudios Socio-Urbanos (DESU/CUCSH).  
Correo electrónico: fcovier@hotmail.com

### *Introducción*

Una forma usual de interactuar con otras personas y entrar en relación con ellas en la vida cotidiana suele ser de forma directa, cara a cara. A medida que las sociedades se han complejizado los medios de comunicación de masas han venido ocupando un lugar importante en nuestra cotidianidad al tiempo que algunos de ellos nos han permitido separar la interacción cara a cara de sus coordenadas espacio-temporales, como por ejemplo por medio del teléfono, una grabación en audio o video o una carta personal.

El mayor problema de estas interacciones mediadas de una forma u otra por la tecnología tiene que ver con su carácter de unidireccionalidad y la poca capacidad del receptor para interferir en el transcurso de la interacción.

Con el advenimiento de las modernas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en particular gracias a las computadoras y la Internet, se ha venido desarrollando una nueva forma de entrar en relación con otras muchas personas de forma vivida e inmediata: se trata de los salones de conversación (*chat rooms*). El presente trabajo trata de brindar un primer acercamiento a lo que en ellos ocurre y de las personas que los frecuentan. La información que se presenta está basada en las experiencias del propio autor y en varias lecturas, tanto de divulgación como especializadas.

### *Interacción y sociabilidad*

La Internet forma parte de las llamadas TIC modernas. Ellas son importantes pues con su desarrollo empieza a modificarse la unidireccionalidad que caracteriza a la comunicación de masas, a la vez que está aumentando el control sobre el proceso de transmisión por parte de los usuarios, aunque esto aún es demasiado reciente para señalar las formas y la medida en que ocurrirá el cambio en el futuro próximo. Lo indudable es que asistimos a nuevos procesos y fenómenos comunicativos y sociales de inte-

racción y sociabilidad. Las siguientes preguntas ilustrarían algunos de esos nuevos procesos a los que nos enfrentamos:

1. ¿Es la Internet un medio de comunicación de masas?, ¿cómo caracterizarla si consideramos que pronto existirán cerca de 150 millones de computadoras enlazadas a ella en todo el planeta y seguirá creciendo cada día más?
2. ¿Cómo definir ciertas modalidades de la comunicación de masas en las que algunos medios tradicionales como la televisión, estaciones de radio y periódicos cuentan con correo de voz, correo electrónico o transmiten en directo por la Internet, lo que les permite una mayor difusión y más rápida retroalimentación con sus públicos?
3. ¿Cómo se desarrollan los procesos específicos de comunicación modernos mediados tecnológicamente?
4. ¿En qué medida se está modificando la percepción social de la realidad cuando se pone en relación lo local, lo regional, lo nacional y lo mundial a través de la tecnología y sus bienes simbólicos?

En virtud de las crecientes interconexiones que existen entre las mismas industrias de los medios (mediante compras, fusiones o alianzas estratégicas), el alcance y la diversidad de sus actividades y productos y el desarrollo y adopción de modernas tecnologías, cada vez se van desvaneciendo más las líneas de lo que conocemos como comunicación de masas, la interacción social y los modos de experiencia en las sociedades modernas.

Este trabajo se centrará en las maneras en que la difusión de mensajes personales por parte de actores sociales específicos a través de los nuevos medios tecnológicos, sirven para reorganizar y reconstituir la interacción social y la sociabilidad en las sociedades modernas.

El propósito es ilustrar cómo la Internet modifica las maneras en que la gente se relaciona entre sí, y que esa tecnología no es un mero complemento en las relaciones sociales preexistentes. Sostendremos que no es un canal neutral, sino que altera las rela-

ciones sociales. No pretendemos decir que el medio técnico *determine* la organización social en forma unilateral, sino que debemos comprender la organización social dentro de un contexto sociohistórico.

La Internet *posibilita* nuevas formas de interacción social, crea nuevos contextos para la acción y la interacción, reestructura las relaciones sociales existentes, contribuye con nuevos espacios para la autopresentación y la percepción de los demás, así como ayuda a transformar las instituciones y organizaciones sociales de las que forma parte.

Antes de adentrarnos en los casos a ser analizados introduciremos algunas consideraciones sobre el *impacto interaccional de los modernos medios técnicos de comunicación e información*.<sup>1</sup> Destacaremos cuatro dimensiones de este impacto interaccional, mismos que han sido retomados de Thompson (1993: 250-251):

1. Los medios técnicos *facilitan la interacción a través del espacio y del tiempo*.
2. Afectan las maneras en que los individuos actúan *en lugar de otros*, en la medida en que los otros para quienes lo hacen pueden constituir un público extendido, disperso y distante en el tiempo y en el espacio.
3. Afectan las maneras en que los individuos actúan *en respuesta a otros*, tanto como puedan hacerlo en respuesta a otros que se sitúan en contextos distantes.
4. Los medios técnicos también afectan las maneras en que los individuos actúan e interactúan en el proceso de recepción, es decir, afectan la organización de aquellas esferas de la vida cotidiana en que la recepción de los mensajes mediados es una actividad rutinaria. Esta sería la *organización social de la actividad de recepción*.

1. *La interacción a través del tiempo y del espacio*. La interacción mediada tecnológicamente difiere de los tipos de interac-

1. Me refiero por modernos medios técnicos de comunicación e información a aquellos desarrollados a raíz de la revolución electrónica, entre ellos destaco la Internet, la realidad virtual, la videoconferencia, las computadoras, el fax, la telefonía celular, etcétera. Por razones de espacio e interés sólo nos ocuparemos de la Internet.

ción cara a cara, incluso en forma significativa. Por medio de las TIC, la comunicación y la información suelen estar apartadas de sus contextos de producción para ser transmitidas a contextos espacial y temporalmente distantes; de esta forma, los medios técnicos separan la interacción social de su ubicación física, de manera que los individuos pueden interactuar entre sí sin necesariamente compartir un ámbito espacio-temporal común.

2. Actuando *en lugar de otros* que están en lugares distantes, TIC nos permiten comunicarnos con los demás en diversas formas, por lo que adaptamos nuestra conducta para que coincida con las posibilidades ofrecidas por los medios técnicos. Al separar la interacción social de la presencia física se nos presentan nuevas formas de administrar nuestra autopresentación. Proyectamos una autopresentación de nosotros mismos más o menos compatible con el marco de referencia, por lo que podemos suspender aquellas acciones o aspectos de nosotros mismos que consideremos inadecuados a la situación. Goffman a llamado a esto “regiones posteriores” en relación con las “regiones anteriores” (Goffman 1981). El uso de un medio técnico de comunicación nos permite definir un marco de interacción, por lo que éste define las regiones anteriores y posteriores de la interacción.

3. Actuando *en respuesta a otros* que se encuentran distantes. Los medios técnicos crean también nuevas oportunidades para que los individuos realicen una acción de respuesta a otros individuos que se encuentran espacial y temporalmente alejados. Con la comunicación de masas la naturaleza y el alcance de la acción de respuesta aumenta y es menos determinada. Aumenta en el sentido de que una pluralidad de individuos puede actuar en respuesta a otros, ya que los mensajes son recibidos por un gran público dividido en diversos contextos espaciales y temporales, y ellos actúan en respuesta a los mensajes que reciben. Esto significa que no es necesario que exista una retroalimentación inmediata.

Con el desarrollo de nuevos tipos de acción de respuesta, a veces concertada, a individuos y sucesos distantes, el desarrollo de la comunicación de masas y de las redes de cómputo como la Internet han introducido un elemento nuevo e importante en la vida social y política. Los tipos de acción de respuesta concertada no

siempre pueden ser contenidos y controlados por los mecanismos establecidos del poder estatal.

4. *La organización social de la actividad de recepción.* Los medios técnicos afectan a la acción y a la interacción en otro aspecto más: estableciendo nuevos contextos y formas de interacción entre los individuos. Tanto nuestras actividades cotidianas como el uso de los medios técnicos están organizados social, espacial y temporalmente. Por ejemplo, se considera inadecuado telefonar por asuntos de negocios en fin de semana, o el hecho de que no todos tengan el mismo derecho o responsabilidad para hacer o recibir llamadas en la oficina. En este caso la actividad telefónica es parte de un contexto social más amplio en el que intervienen relaciones de poder y desigualdad.

¿Quiénes usan la computadora y para qué?, ¿cuáles son sus posibilidades en relación con la interacción y la sociabilidad?, ¿qué relaciones sociales se han transformado y cómo?

### *Salones de chat y dramaturgia social*

Los salones de *chat*<sup>2</sup> son espacios existentes en la Internet que han cobrado una gran popularidad debido a que permiten pláticas en directo con personas por medio de la escritura del teclado de la computadora. Las personas que suelen entrar a estos salones de conversación buscan establecer relaciones de amistad, amor o una relación sexual. Se puede estudiar este fenómeno con la ayuda de las propuestas metodológicas de la dramaturgia social formuladas por el gran sociólogo Erving Goffman.<sup>3</sup>

2. En adelante se empleara la expresión "salones de chat" en lugar de su traducción correcta y literal "salones de conversación" pues la primera constituye una expresión corriente entre los usuarios de la Internet. Dicha expresión ha ganado terreno, junto a muchas otras que han sido tomadas del inglés, y suele adaptarse a diversos usos. A los usuarios de los chat suele llamarse "chateros" y al acto de entablar una conversación se le denomina "chatear".
3. Erving Goffman nació en Canadá en 1922. Estudió en las universidades de Toronto y Chicago y fue profesor de sociología en la Universidad de California en Berkeley. Su obra incluye numerosos artículos y libros, entre los que destaca *The presentation of self in everyday life*, publicado por vez primera en 1959 (trad. al español *La presentación de la persona en la vida cotidiana*).

Recordemos brevemente algunas de las propuestas de Goffman. Según él, al momento de sostener una interacción o encuentro los participantes representan papeles para sí y para los demás, de forma tal que cada uno se ajusta a los papeles desempeñados por los otros individuos (Marc y Picard 1992). El interés de Goffman se centraba en el estudio de estas representaciones en diversas situaciones, en cómo se guían los individuos en esas situaciones y tratan de controlar las impresiones que los otros se forman de él.

Con sus agudas observaciones Goffman dio cuenta de cómo los individuos llevan a cabo esta representación (*performance*) hablando de sí (quién se es) y demostrando de sí (lo qué se es), a la vez que los otros llevan a cabo un proceso inferencial para ubicar mejor a su contraparte. Es decir, los actores cuentan con dos fuentes distintas de información para corroborar lo que dice el otro individuo: los signos verbales y los signos no verbales. Los signos verbales son aquellos que articulamos mediante el lenguaje hablado, en cambio, los signos no verbales son todos aquellos que sirven de fuente adicional de información (posturas, forma de caminar, gestos, miradas, etcétera). Estos últimos no solemos controlarlos del todo, por lo que podemos ver cuando una persona actúa de forma que no se corresponde con lo que dice de sí.

Los salones de *chat* en la Internet pueden ser analizados con la ayuda de estas herramientas dramatúrgicas. Por supuesto que se presentan diferencias importantes entre los encuentros del mundo real y los encuentros en línea del mundo virtual. En los primeros tenemos la co-presencia física, en los segundos carecemos de ella. Sin embargo, el punto central es que en ambos llevamos a cabo un esfuerzo de representación del sí mismo (*self*) para los demás.

En la Internet tenemos cinco diferentes formas de conversación en línea:<sup>4</sup> 1) *telnet*, 2) *Web Chat*, 3) *IRC (Internet Relay Chat)*,

4. Una forma adicional, pero no igual a un *chat*, de conversación y discusión está constituida por los llamados *Newsgroups* (grupos de noticias). Los grupos de noticias consisten en la colocación de avisos sobre algún tema en particular en algo semejante a un pizarrón. Las opiniones que dejan los miembros de los grupos de noticias suelen tener pocas líneas. Para acceder a un grupo de noticias sólo hace falta suscribirse desde cualquier navegador o buscador y son totalmente gratuitos. Los *Newsgroups* no entran en la categoría de *chat*, pues no es necesario estar en línea con todos los demás miembros para leer y dejar

4) *Direct Chat* y 5) *World Chat* (Cyberdewd 1997). *Telnet* es el más viejo y consiste en un tipo específico de software que conecta a una computadora con otra para trabajar con aquella desde ésta, además de permitir la conversación en línea con otro usuario que se encuentre en otra computadora. El *Web Chat* es el término empleado para designar a los salones de conversación en línea a los que se puede llegar por medio de los navegadores y buscadores más comunes como *Netscape*, *Explorer* o *Yahoo!*, y se diferencian de los IRC por ser más lentos de cargar. Con los IRC no es necesario entrar a un navegador o buscador para conversar, los IRC son usados por miles de personas en todo el mundo que se conectan directamente a servidores, y de ahí a “cuartos” o “canales” para tener una discusión, actualmente los IRC tienen una apariencia un poco más agradable pero siguen siendo más bien feos, a pesar de contar con algunos gráficos y sonidos. Los *Direct Chat* involucran programas específicos para conectar con amigos o grupos de amigos, la mayoría de ellos suelen “avisar” cuando alguno de ellos se ha conectado a la red, algunos de los más conocidos son el *ICQ* (el más popular, que en tan sólo dos años desde su creación alcanzó la impresionante cifra de 20 millones de usuarios), *PowWow* y *NetMeeting*. Finalmente tenemos el llamado *World Chat*, una suerte de realidad virtual ya que simula la interacción con otros en un espacio virtual, tal como una casa, el programa más empleado en este tipo de chat es el llamado *ActiveWorlds*. En las líneas que siguen me ocuparé del segundo tipo de salones de conversación, los *Web Chat*.

### *Reglas de entrada*

A los *Web Chat* se puede llegar por medio de los navegadores y buscadores habituales. Una vez que se ha localizado uno de ellos es necesario cargarlo. Generalmente los chat están organizados en salones, los cuales suelen estar divididos en temas de conversación (música, deportes, idiomas, amigos, amores, tecnología)

mensajes. El número de Newsgroups es impresionante, ya que abarcan casi todos los temas. Algunas estimaciones sitúan el número actual de Newsgroups en más de 25 000.



o por edades (es decir, al escoger alguno de ellos se espera encontrar a personas con una edad más o menos uniforme, sin embargo también suelen entrar a ellos personas de otras edades, los motivos los veremos un poco más adelante).

Una vez escogido el salón al que se desea entrar hay que esperar a que este se active. El primer paso es llenar un breve y sencillo formulario para acceder al salón. Lo primero que se solicita es escoger un *nickname* (apodo, sobrenombre) forzoso, ya que por medio de él los demás participantes del salón lo identificarán. Otro par de datos que se suelen solicitar son el *e-mail* (correo electrónico) y el nombre verdadero de la persona. En algunos *chats* estos últimos datos no suelen ser obligatorios, aunque el proporcionarlos ayuda a las empresas y operarios de chats conocer datos importantes sobre sus usuarios. Además el acceso es gratuito. Las empresas que cuentan con salones de conversación pagan sus gastos mediante la inclusión de cintillas de publicidad (*banners*) de otras compañías, a las que suelen denominar como patrocinadores (*sponsors*).

Es muy importante el *nickname* (en adelante *nick*) pues es el primer acto que realizamos para ser conocidos por los otros en el mundo virtual. La elección del *nick* es la primera autopresentación del yo mismo (*self*) que realizamos ante los demás miembros del *chat*. Los *nicks* pueden representar de forma real o ficticia:

1. El nombre de la persona (Juan, Pedro, María, Rosa).
2. Características sexuales (Sátiro, Chicacaliente, Polla-grande, Lesbia, Sexy, AngelSexo).
3. Características físicas (Piernona, Moreno, Rubio, Ojos verdes).
4. Características de personalidad (Rudo, Macho, Cariñosa).
5. La edad o año de nacimiento (Mujer23, Rolando63).
6. Admiración por gente o personajes famosos (Sting, Bart, Goku, MonaLisa, Madonna).
7. Origen geográfico (Chilena, Mexicano, Bilbaíno, Cubana).
8. Una invención (Nus-E, Maltes, GarTe, Xann, Neca). Estos últimos no suelen reflejar el género al que pertenece la persona, lo cual crea algunos problemas de co-

municación entre los participantes, como se verá más adelante.

Así pues, la elección del *nick* es la primera forma en que deseamos presentarnos a los demás y la forma en que deseamos ser vistos por ellos (Sannicolas 1997). Nos ofrecen un primer retrato de las personas que los emplean. Son una característica de su personalidad, real o disfrazada, que por su contenido suelen despertar diversas fantasías, evocaciones o recuerdos. En palabras de Goffman, el *nick* representa nuestra "máscara". Es decir, nuestro rostro físico es suplido por una máscara para representar nuestro papel escogido durante el encuentro en el mundo virtual. Los *nick* con contenido sexual suelen ser empleados por personas que buscan establecer una relación erótica o sexual, aunque eso no es privativo de ellos.

Después de tener un *nick* el sistema informa en una pequeña ventana que se abre al lado derecho de la pantalla el número de personas que se encuentran reunidas en ese momento en el salón. Algunos *chats rooms* llegan a reunir hasta 200 personas a la vez, otros sólo admiten un máximo de 90, 50 ó 25 personas. Tal vez esto sea uno de los atractivos de los *chat*: encontrarse en un lugar donde se desarrollan tantas conversaciones en un concierto caótico de frases, no carece de encanto.

La primera regla fundamental para ingresar al *chat* y ser aceptado, de forma inicial, por los demás es la misma que existe en el mundo físico, es la muy sencilla regla social de saludar ("Hola", "Buenas noches", etcétera). Lo que generalmente motiva algunas respuestas a este saludo, con lo que tenemos un inicio de conversación.

Dos notas importantes. La primera es sobre la capacidad de los *chat* y la segunda es sobre la Comunicación Mediada por la Computadora (CMC).

Líneas arriba retomábamos algunas consideraciones formuladas por Thompson sobre la importancia interaccional de los nuevos medios de comunicación. Una de ellas se refería a la organización social de la actividad de recepción. Muchos *chat* tienen mayor demanda en los días y horas de mayor sociabilidad e interacción del mundo real: durante los fines de semana y al final

de la tarde y primeras horas de la noche. Esto es así ya que muchas personas aprovechan el final de su jornada habitual de actividades para conectarse a la red y “conversar un rato” con la gente. En esto reside una de las transformaciones importantes de las TIC, en particular la Internet, ya que brinda nuevas posibilidades de conocer a gente que de otra forma hubiera sido imposible.

La segunda nota es sobre las características de la CMC. A diferencia de la comunicación que establecemos cara a cara con los demás individuos en el mundo real, en la CMC carecemos de las fuentes de información que nos brinda la proximidad física. En la CMC la forma básica de comunicar es por medio de texto, por las líneas de texto que aparecen en el monitor de la computadora escritas desde el teclado (Hamman 1997a). Así, la forma en que se comunican y “platican” los participantes de un chat es por medio de las frases que se escriben entre sí.

### *Conversando en línea*

En los *chat* suele haber miembros regulares. Los miembros regulares son aquellas personas que suelen frecuentar los mismos salones de *chat* durante tiempos relativamente largos. De forma que no es inusual que al momento de entrar al *chat* de inmediato seamos saludados por gente que hemos conocido de alguna visita anterior. En tales ocasiones la gente suele preguntar por cómo han ido las cosas desde la última vez, tal y como lo hacen viejos amigos en el mundo real.

Cuando uno es recién llegado a una, o a varias conversaciones, que ya tienen tiempo de haber iniciado lo que se suele hacer es leer las preguntas, respuestas y comentarios que los otros están escribiendo sobre el (los) tópico(s) en cuestión. En ciertos momentos se interrumpe para hacer un comentario u observación y de esta manera se ingresa a la conversación, también suele suceder que el recién llegado espere la entrada de una nueva persona al salón para iniciar una plática con él o ella. Generalmente son los hombres quienes suelen esperar a las mujeres para de inmediato llamar su atención e iniciar una conversación con ellas.

Cuando hay más de un hombre esperando a alguna chica éstos suelen platicar entre sí sobre cualquier cosa, sólo para hacer tiempo. Cuando una mujer entra al *chat*, lo que se suele saber por su *nick*, él o ellos suelen apresurarse en mandarle mensajes y tener la exclusividad en la conversación interactiva con ella. En tales ocasiones es ella quien decide a su interlocutor con base en lo atractivo que se haya hecho él por su *nick*, lo que le haya dicho y por las intenciones que ambos tengan.

A este respecto es importante señalar las diferencias de rol existentes entre los géneros. Algunos autores han señalado que el hombre suele mantener el control de las conversaciones, cambiar el tema o sugerir el rumbo de la conversación (Pearson *et al.* 1993). Es decir, se pueden entender los roles de género en la comunicación y señalar la mayor posición cotidiana de poder del hombre sobre la mujer. Cuando hombres y mujeres se encuentran separados unos y otros, suelen mantener diferentes tópicos de conversación. Sin embargo, cuando ambos grupos están mezclados si el hombre se siente incómodo con el tema de conversación en curso presenta una mayor tendencia a interrumpir la conversación o a cambiar de tema, lo que sugiere su mayor poder de control en la situación de conversación (Sannicolas 1997). Sin embargo, en los *chat* esto debe ser relativizado, sobre todo al inicio de la conversación entre ambos géneros.

Toda nueva conversación en un *chat* suele incluir tres preguntas habituales: “de dónde?” (¿desde dónde te comunicas?); “edad?” (¿qué edad tienes?); “qué haces?” (¿a qué te dedicas?). En algunos casos, cuando el *nick* no permite a los demás saber cuál es el sexo de su poseedor se formula la siguiente pregunta: “¿h. o m.?” (¿eres hombre o mujer?). Dependiendo de la respuesta y de quién haya preguntado la conversación continuará si se logra mantener el interés recíproco. Estas tres, y a veces cuatro, preguntas son importantes porque suelen marcar una variante de la definición de la situación. Es decir, la gente se mostrará de acuerdo o en desacuerdo con su contraparte con base en sus expectativas y deseos mutuos, de forma tal que se pueden sentir aún más atraídos el uno al otro, o no. Por ejemplo, un hombre que manifieste a una mujer tener 40 años y ella diga que

tiene 16 años probablemente llevará a la pérdida de interés por parte de alguno de los dos, pero si en el mismo caso hipotético ambos manifiestan interés por la pintura es probable que ambos continúen platicando sobre ese tema, lo que les puede llevar a un mayor interés recíproco por otros temas.

En este punto es importante destacar el tema del enmascaramiento, disimulo o engaño. Goffman ha denominado a este aspecto como “la expresión que se da de sí” por medio de máscaras. No olvidemos que desde el *nickname* elegido ya estamos creando una máscara o fachada que podemos reforzar según la ocasión y la persona con la que se desee conversar. El efecto de engaño, disimulo o enmascaramiento se refiere a que, al carecer de las ventajas que ofrece la comunicación cara a cara en copresencia física y espacial, las personas pueden atribuirse características nuevas y acordes con la situación de la CMC. Así, alguien que tenga 40 años puede manifestar menor edad, o una profesión que no tiene, decir que escribe de un lugar dónde no está o formular una descripción física de sí describiéndose como persona físicamente atractiva (incluso puede no formularse para mantener el misterio). Lo importante es destacar la “idealización del yo” proyectado a los demás para ser más atractivos a ellos.

Como ya se ha mencionado líneas arriba, la conversación entre los participantes se hace por medio del teclado de la computadora. En los *chat* sólo se dispone de una línea en blanco para escribir ahí el mensaje que se desea enviar a todo el salón o a una persona en particular, por lo que las frases son cortas, pero de contenido amplio. De hecho, dado que se está en línea, es importante para los participantes mandar de forma inmediata sus respuestas para dar la sensación de que realmente se está conversando. No contestar pronto durante la conversación en línea lleva a la contraparte al desánimo o desinterés, lo que seguramente le hará buscar una nueva pareja para conversar.

Ante la premura por contestar los mensajes suelen contener errores de ortografía y sintaxis, pero este aspecto es poco importante para los actores en línea. Trejo Delarbre ha denominado a este fenómeno como “ciberlenguaje” (1996: 141), donde son frecuentes las palabras sin acentos, onomatopeyas, interjeccio-

nes, abreviaturas, emoticones,<sup>5</sup> las frases cortas que engloban ideas complejas y de contextos amplios. Otra característica de este ciberlenguaje en las conversaciones en línea es que muchas personas suelen escribir con mayúsculas, ya que les parece más cómodo al no tener que teclear acentos. Aunque en algunos salones de *chat* se reservan las mayúsculas para manifestar que se está alzando la voz o hacer como que se grita. Algunos otros *chat* ofrecen la ventaja de escribir con letras de diferente color para identificar mejor a las personas que conversan, otros más disponen de gráficos sencillos para ayudar a reforzar el estado de ánimo (como pequeñas caritas que expresan aburrimiento, sueño, molestia, enojo, indiferencia) o ciertas características de la conversación (en secreto, discretamente, susurro, grito, tranquilo, disculpándose).

Los motivos por los que la gente acude a un salón de *chat* son tres: conocer a alguien y conversar un rato, encontrar una pareja sentimental o buscar una relación sexual. El orden de cada uno de ellos no tiene ninguna jerarquía ni suelen estar separados, ya que una cosa bien puede llevar a la otra.

### *Ciberamistad: confianza y cooperación*

Habría que preguntarnos por qué hay personas que prefieren conocer gente en el ciberespacio antes que en la vida real. Sin duda para muchos de ellos es más fácil establecer relaciones con múltiples personas a través de un medio donde no importa tanto la apariencia física real. De ser así los salones de *chat* están contribuyendo a desarrollar el sentido de la sociabilidad de ese grupo de personas que suelen ser tímidas en el mundo real, aunque no han faltado las opiniones que hablan del carácter aislante de la red. Según la revista *Quo* (1998), en un trabajo reciente llevado a cabo por investigadores de la Universidad Carnegie Mellon y publicado por la revista *The American Psychologist* se asienta que la Internet crea personas apartadas, solitarias y deprimidas, donde

5. Emoticones, proviene de la contracción de las palabras emoción e ícono. Son expresiones escritas que pueden representar emociones, descripciones físicas, etcétera. Para ser "leídos" la cabeza debe girarse hacia la izquierda: hola, qué tal! :-), uso lentes 8-), uso frenos :-(#), una rosa @>-}-.

los adolescentes son los más proclives a aislarse del mundo real y relacionarse más en línea.

Aún considerando este último aspecto como alienante habría que reconocer también la nueva posibilidad de sociabilidad que brinda este tipo de relaciones virtuales para ese tipo de personas introvertidas, pues es mejor conocer a otros de forma virtual que a nadie. Para ellos, y para los demás, está abierta la posibilidad de conocer gente de las más diversas regiones o países del mundo, con los que se pueden mantener intereses comunes de lo más diversos.

En los *chat* las relaciones suelen mantenerse por tiempos variables, su duración depende de cada caso particular, pudiendo ser efímera, de mediano plazo o duradera. Por relación efímera nos referimos a aquélla que sólo dura el tiempo de conexión al *chat* o unos pocos días. Por la de mediano plazo nos referimos a una relación que suele durar algunas semanas o pocos meses. Finalmente, por la duradera entenderemos a aquellas relaciones que se mantienen por varios meses o incluso años.

El que haya personas que acudan a ciertos *chat* de forma frecuente es un indicio de las llamadas cibercomunidades o comunidades virtuales. A pesar de la multiplicidad de definiciones de que ha sido objeto el concepto de comunidad nos aventuraremos a dar una sencilla. Aquí entenderemos como comunidad a un grupo de personas que comparte interacciones sociales, así como vínculos entre ellos y otros miembros del grupo y que se relacionan en un área o lugar por lo menos durante cierto tiempo. Por área o lugar entenderemos aquí al *ciberespacio*, en este caso particular los salones de *chat*, pues, funcionan como lugar de encuentros, comunicación, creadores de identidad y agregados culturales (Hamman 1997b y 1998). Al ciberespacio lo definiremos aquí como ese espacio virtual.<sup>6</sup> Ubicado detrás de las pantallas de las computadoras, es un lugar que no podemos tocar pues es un paisaje generado informáticamente y donde residen nuestros datos informáticos. Es un espacio que no ocupa sitio y que puede ser atravesado en un tiempo cero. Es un universo nuevo, paralelo al real, creado y sus-

6. Los problemas de definición que plantean términos como virtual o ciberespacio ha motivado amplios debates entre importantes pensadores contemporáneos pues sus características trastocan muchas de nuestras tradicionales formas de entendimiento respecto a nuestro entorno y sus formas de entenderlo e interpretarlo.

tentado por las computadoras y las líneas de comunicación del mundo (*El País* 1999).

Más que discutir el valor de las amistades virtuales por su periodicidad, frecuencia o duración es más importante el hecho en sí mismo, en la medida en que proporciona a las personas la sensación de saber y experimentar que no es difícil establecer amistad con otros sin importar la apariencia física o del lugar en que se esté. Tal aspecto constituye una reafirmación del yo, o si se prefiere, alimenta el amor propio, sin que esto último signifique necesariamente hedonismo.

No es extraño que personas que se han conocido por vez primera suelen ponerse de acuerdo para verse en otra ocasión. Es decir, hacen "cita" para reencontrarse en cierto día, hora y salón de *chat*. Por igual, la amistad que se ha establecido se prolonga más allá del *chat*, ya sea por medio del envío de mensajes por *e-mail*, llamadas telefónicas u otros medios.

Otra característica importante en el comportamiento de la gente que busca ciberamistades es análoga a la que se presenta con los amigos del mundo real: la amistad se basa en el establecimiento de la confianza recíproca. A pesar de que alguno o ambos participantes pueden mentir, los actores suelen establecer una alianza o pacto no dicho pero sí implícito acerca de manifestarse de forma abierta, por lo que cada uno puede "abrirse" y decir cosas de sí que de otra forma no haría. De igual forma, él o ella son susceptibles de recibir respuestas francas. Este aspecto, el establecimiento de la confianza recíproca, contribuye a hacer más atractivos a los *chat* para los participantes pues las relaciones de respeto, buena voluntad, ayuda y cooperación son las que predominan.<sup>7</sup>

Una de las manifestaciones más importantes de respeto y buena voluntad que se presenta en los *chats* y contribuye a reforzar la amistad es el intercambio de fotografías escaneadas, de *e-mails* y de direcciones de páginas *WWW* que pueden ser de interés para el otro. Este aspecto equivale al intercambio de presentes o regalos en la vida real que refuerzan los compromisos sociales

7. Un minucioso artículo sobre variables actitudinales que presentan las personas que acuden con frecuencia a los *chats* para conocer a otras personas en el ciberespacio puede encontrarse en Parks y Floyd (1996).



que establecemos con los demás miembros de la comunidad. De esta forma trasladamos nuestras convenciones sociales del mundo real al mundo virtual. La Internet no es un mundo virtual vacío o anárquico de reglas de convivencia, sino que expresa perfectamente bien las diferentes formas de ver el mundo real pero que se expresan bajo nuevos ropajes.

En ocasiones las personas suelen simpatizar tanto que no es extraño que se formen sentimientos que rebasan la amistad y entran, o pueden entrar, al terreno del sentimiento amoroso.

### *@mor: cupido manda correos electrónicos*

Hay dos formas básicas de buscar pareja en la Internet: en un *chat* y por medio de un salón especializado en la búsqueda de la media naranja (en los que se suele pagar una cuota). Esta última forma tiene un objetivo de ganancia económica para quien promueve el servicio, ya que las personas interesadas en encontrar pareja pagan por anunciarse en una especie de “catálogo” en dónde es posible encontrar su sexo, edad, fotografía, descripción física (estatura, color de ojos, etcétera), intereses, objetivo de la relación y tipo de contraparte que se desea. En ocasiones las personas que forman parte del catálogo suelen tener un número de identificación pero no sus apellidos, ni su teléfono, ni su *e-mail*, ya que éstos son proporcionados a el(los) interesado(s) después de pagar una cuota por tal información. Otra característica de este tipo de servicio es que carece de interactividad. Como ya se ha señalado más atrás, aquí nos ocuparemos sólo de las relaciones que tienen lugar en los salones de *chat*.

Una vez que los participantes del *chat* se han conocido y han simpatizado, es común la práctica de “entrar al privado”, que es la posibilidad que brindan algunos *chats* de establecer una conversación en privado dónde los mensajes que se escriben no pueden ser leídos por todos los demás miembros del salón. Debido a esta particularidad las personas que se encuentran en el privado suelen ser mucho más explícitas y sinceras en su conversación, pues cuentan con el anonimato (*nicks*), la confidencialidad (de su contraparte) y el secreto (al estar sus mensajes lejos de los ojos de los demás).

Las conversaciones en un privado pueden derivar hacia el establecimiento de dos diferentes tipos de relaciones: de amor o de sexo. Aquí nos ocuparemos de las primeras y dejaremos las segundas para el siguiente apartado.

Las relaciones de ciberamor inician como en el mundo real: por el interés mutuo y el conocimiento paulatino entre los participantes. Al igual que en el mundo real implica una inversión de tiempo, por lo que no es extraño que personas que se conectan a un salón de chat para “una breve conversación” terminen por permanecer hasta 2 ó 4 horas en él.

La ausencia física de la contraparte en las ciberrelaciones en línea se compensa mediante el vínculo de confianza que se establece entre los participantes. Cada uno de ellos suele hablar de sus esperanzas de encontrar a alguien interesante para compartir sus vidas, señalan los atributos de carácter y afectivos que desean (en detrimento de los físicos), hablan de sus frustraciones amorosas (actuales o pasadas), profundizan en sus aficiones y gustos, se abren a nuevas experiencias que el otro o la otra les ofrecen. Incluso llegan a intercambiar fotografías de sí mismos, direcciones de correo electrónico, teléfonos y domicilios. Pueden coincidir en que alguno de ellos visitará pronto la ciudad del otro y de esta forma conocerse cara a cara, o bien demuestran deseos de visitar al otro con el sólo propósito de establecer el encuentro físico.

No olvidemos el efecto de enmascaramiento que se presenta entre los participantes de los chat, al que nos referimos líneas atrás, pues el hecho de resaltar ciertas virtudes de uno mismo de forma unilateral puede, o no, jugar un papel importante en el establecimiento de este tipo de relación amorosa.

Sin embargo, la lejanía geográfica que caracteriza a la mayoría de las ciberrelaciones en los *chats* hace, la mayor de las veces, los encuentros físicos poco probables, aunque no imposibles. Esta otra variedad del ciberamor, la ausencia física del “amado(a)” es importante porque las personas, a pesar de que puedan estar alejadas entre sí por miles de kilómetros, se siguen buscando. ¿Es esto una manifestación más del efecto alienante de la Internet?, ¿o sólo una consecuencia del creciente carácter individualista y aislante de las sociedades modernas que orilla a las

personas a buscar una pareja en el mundo virtual ante la carencia de posibilidades en su entorno real?

Plantear el problema de los ciberamores en términos binarios es erróneo. Antes bien debemos matizar el problema. Creo que la red, la Internet, abre nuevas posibilidades de interrelación para las personas. Recordando los impactos interaccionales de los modernos medios técnicos de comunicación de Thompson, los *chats* están en relación con los cuatro puntos señalados entonces. A saber: 1) con la interacción a través del tiempo y del espacio, pues los mensajes de los usuarios son separados de los contextos en que son producidos para ser recibidos e interpretados en nuevos contextos espacial y temporalmente alejados entre sí, dando lugar a nuevos significados; 2) con la actuación de uno con otros que están alejados, por lo que nos es posible adecuar nuestra conducta para que coincida con las expectativas de los otros y el marco de referencia; 3) en la acción de respuesta a otros que están alejados de nosotros, por lo que es posible llevar a cabo acciones de solidaridad, resistencia o respuesta a ciertas iniciativas propuestas por otros, tanto en el amor, la desgracia ajena o la guerra; y finalmente, 4) en los *chats* también se refleja la organización social de la actividad de recepción, pues no es extraño que ciertos salones de *chat* se encuentren concurridos a ciertas horas del día y casi vacíos en otras, así como que en ciertos horarios predominen personas que compartan rangos de edad comunes y después sean otros, lo que facilita el conocer personas con experiencias de vida semejantes.

La pregunta, entonces, no es determinar si los salones de *chat* son alienantes o si causan frustración entre las personas que los frecuentan, sino ¿por qué tienen tanto éxito?

La respuesta a la anterior pregunta aún no se sabe con certeza, por lo que debemos continuar con nuestro lento y laborioso trabajo, así como en el perfeccionamiento de nuestros instrumentos de investigación y en la afinación de nuestras preguntas.

Entre las preguntas que se pueden formular, se destacan las siguientes: ¿quién suele enamorarse con mayor frecuencia en los salones de *chat*, los hombres o las mujeres?, ¿qué características tiene este tipo de amor en línea?, ¿cómo se pueden realizar

investigaciones sobre esta clase de fenómenos que suceden en el mundo virtual? Siendo las relaciones que se establecen en los *chat* fenómenos de corta duración ¿cómo dar cuenta de lo efímero desde las ciencias sociales?

Las anteriores preguntas son de carácter reflexivo, pues es sabido que los conceptos y formas de pensar y enfocar la realidad social evolucionan a menor velocidad respecto a cómo se presentan los hechos.

Con todo, se presentan algunas ideas a manera de hipótesis tentativas: las relaciones de amor virtual que se establecen en los *chats* se desarrollan en buena medida gracias a la carencia de proximidad física entre los participantes, pues se apela primero a la inteligencia, la sinceridad y a la personalidad. Por ejemplo, el interés y la atracción que podemos sentir por alguien puede verse destruido al conocer el físico real de la contraparte. Los Adonis y las Venus idealizado(a)s pueden convertirse en fiascos.

Otro aspecto tiene que ver con que en la red es más fácil iniciar y terminar una relación respecto al mundo real, e incluso mantener varias relaciones a la vez, gracias a la lejanía y el anonimato (*El País* 1999). También es posible mantener un romance sin sufrir de intromisiones molestas por parte de terceros. Y por si fuera poco, es más barata una relación de éste tipo pues se puede galantear por el costo de una llamada telefónica local (siempre y cuando el enamoramiento no lleve a los participantes a realizar frecuentes llamadas telefónicas de larga distancia). Lo que se intenta destacar aquí es la facilidad que brinda la Internet para establecer y mantener una relación amorosa (o de otro tipo), ya sea que se esté en casa, en la oficina o se haga desde un cibercafé (aunque un poco más caros estos últimos, pues suelen cobrar por hora de conexión).

### *Cibersexo*

Es posible distinguir la pornografía existente en la red del cibersexo. La primera consiste en la explotación comercial del sexo mediante el pago de cuotas de acceso, suele ser explícita, casi nunca ofrece

una forma de relación interactiva (salvo bajo ciertos servicios)<sup>8</sup> y es promovida por compañías privadas que persiguen fines económicos. El cibersexo, en cambio, se entenderá como aquella práctica erótica establecida de mutuo acuerdo entre dos personas independientes sin mediar pago económico alguno, no tiene necesariamente un contenido explícito (aunque puede haberlo), es interactivo, sirve para que se relacionen las personas y suele practicarse en los salones de *chat* (aunque no sólo en ellos).

En general, existen dos formas de cibersexo. La primera consiste en el establecimiento de una “masturbación interactiva mediada por la computadora” (Hamman 1997a), es decir, es una forma del cibersexo donde los participantes teclean instrucciones y describen qué es lo que desean hacer a su contraparte y qué desean que ellos o ellas les hagan en materia sexual. Generalmente esta forma de practicar el cibersexo suele ir acompañada de la masturbación de la persona frente a su computadora. La segunda forma del cibersexo consiste en el relato interactivo de historias sexuales con la intención de causar excitación. Algunos de estos relatos se basan en la realidad, otros son sólo fantasía, o bien, combinan ambos elementos. Además, son relatadas con lujo de detalles y tienen un gran contenido erótico.

Ambas formas del cibersexo suelen ofrecer satisfacción y evocan el orgasmo físico real a los participantes de la relación. Por ejemplo, para manifestar el orgasmo los participantes escriben en sus teclados (a veces con una sola mano, pues la otra la tienen ocupada) frases que lo evocan (Yehya 1997: 58):

Él: Ya casi, ya, yaaaaa!!!

Ella: Sí, sííí, síííí, yo tambiéeeen!!!

Él: Ahhh, ahhh, guuuuaaaaa.

En este sentido la idealización de sí mismos mediante la auto-presentación del yo ofrece un retrato de las personas a la vez que les libera de posibles peligros físicos, es decir, es una forma de

8. Algunos de los servicios interactivos que ofrecen los lugares de pornografía en la red son el acceso a chat sexuales o las “cabinas de show”, las cuales consisten en la visualización de una chica por medio de una cámara cuya imagen llega al monitor del usuario y

explorar la sexualidad propia sin correr riesgos. De hecho constituye una desinhibición que permite mostrarse más cómo se es prescindiendo del cuerpo.

Algunas de las prácticas más habituales del cibersexo consisten en acceder a sitios eróticos y pornográficos (estos últimos son de paga), hablar "sucio" con alguien en un *chat*, intercambiar *e-mails* eróticos, leer historias eróticas, tener sexo real con alguien que se ha conocido en un *chat*, masturbarse mientras está en línea y responder a algún anuncio personal (Quo 1998).

Tal vez la búsqueda asidua de cibersexo esté relacionada con la falta de oportunidades de practicarlo en la vida real, así como en ser una forma de practicar el sexo seguro (a menos que se pesque un virus informático) y la facilidad para hacer que ofrece la Internet.

Una de las razones que se esgrime para buscar cibersexo, además del placer, es la búsqueda de ayuda y consejos. Muchas de estas personas son profesionistas de éxito que tratan de compensar el vacío de sus vidas o problemas de intimidad (Pisani 1998).

Sin duda, tanto la facilidad de acceso como el anonimato son dos de los factores que se encuentran en el éxito del cibersexo.

Mientras que en el mundo real se prima la apariencia física y después la personalidad en los salones de *chat* los términos se invierten, pues primero hace falta conocer a alguien para después averiguar cómo es físicamente. En ello radica el misterio último: no tanto en la práctica del sexo en sí, sino en el misterio que significa el descubrimiento del cuerpo real del otro con quien se ha compartido la intimidad sexual. El analista de la cultura ciberdética (que comprende a aquellos adictos a la Internet) Mark Dery, menciona que la comunicación virtual ejerce una gran atracción por sí misma para algunos, pues evoca una imagen mental que "tiene el mismo poder de seducción que los velos islámicos, que sólo dejan ver los ojos: el delicioso misterio de lo invisible" (Dery, 1998: 229).

La Internet y los *chat* contribuyen así a la democratización del saber del cuerpo y sus placeres e iguala a hombres y mujeres

éste teclea instrucciones a la chica para que se desnude o asuma ciertas posiciones. No todos los lugares de pornografía cuentan con este tipo de servicios interactivos.

en el acceso a una práctica tradicionalmente reservada en su iniciativa a los hombres. En los chat es frecuente que las mujeres tomen la iniciativa para tener cibersexo. El sexo deja de ser algo secreto para convertirse en una práctica de moda, por lo menos en su variante ciber.

Las “malas palabras” y las expresiones de obscenidad por igual han dejado de ser términos sólo para hombres y las conversaciones libres de remilgos son también practicadas por ellas sin que exista pudor o sonrojo.

El cibersexo es una práctica más que refleja las transformaciones ocurridas en los últimos 40 años en el seno de la sociedad. Al respecto Carlos Monsiváis ha expresado su opinión sobre el sexo en Internet que, para él, es sólo un reflejo más de lo que vemos todos los días en los mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas, ya que las revistas femeninas muestran lo que hubiera sido motivo de expulsión del hogar hacia 1960, a lo que debe de agregarse los avances de la ciencia, las terapias psicológicas, la educación sexual en las escuelas primarias y secundarias, el SIDA, lo que muestra el cine contemporáneo, los programas y debates de la televisión, los anuncios comerciales y carteles publicitarios, el culto al cuerpo, los programas de belleza y los intentos muchas veces fallidos de la censura gubernamental (como prohibir las minifaldas en las oficinas públicas). Tanto hemos cambiado en la contemplación del cuerpo que “el mayor pecado ahora no es el exhibicionismo, sino la celulitis” (Monsiváis 1998).

Mientras que el sexo ha estado rodeado de morbo en el mundo real, en la Internet es bendecido por las facilidades que brinda la tecnología y pasa a transformarse en una experiencia posmoderna.

### *Conclusiones*

Aunque aún es la gran mayoría de la población la que no puede acceder a la Internet, por su crecimiento exponencial en los últimos años se ha vuelto materia de preocupación para muchos ac-

tores sociales. Los gobiernos intentan mantenerla bajo control, las empresas se preocupan por obtener ganancias y los internautas individuales demandan y ejercen su libertad de circulación, acción y opinión.

Ante el crecimiento de la red y la pluralidad de manifestaciones que en ella ocurren en las ciencias sociales nos hemos quedado más bien perplejos. Aún no hay herramientas y métodos de investigación lo suficientemente preparados para escudriñar en el mundo virtual. De ahí la importancia de repensar y ejercer la crítica positiva en el ejercicio profesional.

Sin duda, las aportaciones de la escuela dramatúrgica son una gran ayuda que facilita la tarea de estudiar fenómenos tan efímeros y que carecen de ubicuidad física precisa, tanto espacial como materialmente. Sin embargo, este es sólo un inicio y sólo un intento, por lo que se puede seguir desarrollando mucha más investigación.

La década de los noventa, en la que cada vez más personas accedieron a la computadora y a la Internet, y la tecnología se volvió más “amigable”, nos ha traído un nuevo objeto de estudio: el mundo de la ciber socialización. Las relaciones virtuales ofrecen la posibilidad al actor social de desempeñar diversos papeles y portar múltiples máscaras. Hay que ver esto como la posibilidad para el actor de explorar múltiples variaciones del sí mismo, incluyendo la sexualidad. En el caso de las ciberrelaciones eróticas, románticas y de amistad su fuerza está sustentada por el poder de evocación de la palabra escrita, pero a diferencia del género epistolar, su inmediatez e interactividad la hace más activa y participativa.

La investigación sobre las comunidades virtuales abre un amplio abanico de preguntas que se necesitan discutir: ¿Las ciberrelaciones hacen a la gente más o menos aislada respecto a sus comunidades del mundo físico que le rodean?, ¿las comunidades del mundo real serán más inclusivas o más exclusivas a medida que más y más gente ingrese a la red?, ¿hay algún cambio que los cibernautas experimentan en su forma de interpretar el mundo que les rodea a partir de sus experiencias en la red?, ¿se es más cosmopolita por el hecho de conocer de forma virtual a múltiples personas en los *chats*?



Los salones de conversación y la Internet están reestructurando tanto los espacios sociales (lo público y lo privado) como los escenarios comunicativos, gracias a que responden a necesidades sentidas por parte de los usuarios y que se expresan por las facilidades que proporciona el medio.

Aún no hay respuestas para muchas preguntas ni soluciones para los nuevos problemas que nos plantean las tecnologías de la información y la comunicación, sus contenidos y manifestaciones que en ellas ocurren.

#### BIBLIOGRAFÍA

- CYBERRDEWD (1997) "IRC on AusNet. An Example of a Virtual Community", *Cybersociology. Magazine for Social-Scientific Researchers of Cyberspace* (2) (disponible en: <http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>).
- DERY, Mark (1998) *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, trad. de Ramón Montoya Vozmediano. Madrid: Ediciones Siruela.
- GOFFMAN, Erving (1981) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1a. ed. en inglés 1959.
- HAMMAN, Robin B. (1998) "Computers Networks Linking Network Communities: A Study of the Effects of Computer Network Use Upon Pre-Existing Communities", *Cybersoc.com. Sociological and Ethnographic Research of Cyberspace* (disponible en: <http://www.socio.demon.co.uk/mphil/short.html>).
- (1997a) "The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex", *Cybersociology. Magazine for Social-Scientific Researchers of Cyberspace* (1) (en: <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/plummer.html>).

- (1997b) "Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine Issue Two", *Cybersociology. Magazine for Social-Scientific Researchers of Cyberspace* (2) (disponible en: <http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>).
- MARC, Edmond y Dominique PICARD (1992) *La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación*. Barcelona: Paidós.
- PARKS, Malcom R. y Kory FLOYD (1996) "Making Friends in Cyberspace", *Symposium: The Net*, número especial de *Journal of Communication* (46) 1, y de *Journal of Computer Mediated Communication* (1) 4 (disponible en: <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue4/parks.html>).
- PEARSON, Judy C., et al. (1993) *Comunicación y género*. Barcelona: Paidós.
- SANNICOLAS, Nikki (1997) "Erving Goffman, Dramaturgy, and On-Line Relationships", *Cybersociology. Magazine for Social-Scientific Researchers of Cyberspace* (1) (en: <http://members.aol.com/Cybersoc/islnikki.html>).
- THOMPSON, Jhon B. (1993) *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.
- TREJO DELARBRE, Raúl (1996) *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*. México: Fundesco-Diana.
- HEMEROGRAFÍA
- El País* (1999) "Ciberterrorismo", Sección Opinión, 13 de enero, p. 16.
- (1999) "@amor en la red", suplemento *El País Semanal*, 14 de febrero, pp. 86-89.
- MONSIVAÍS, Carlos (1998) "El sexo en Internet", en *Público*, Sección Opinión, 20 de septiembre, p. 20.

- PISANI, Francis (1998) "Cibersexo. Una actividad intensa y una encuesta prometedora", en *El País Digital*, Sección DigiTalCual, 23 de abril (disponible en: <http://www.elpais.es/p/d/temas/pisani/>).
- Quo* (1998), "Sexo seguro. Cómo se practica la sexualidad en Internet", México, diciembre, pp. 20-26.
- YEHYA, Naief (1997) "El sexo etéreo y elástico del ciberespacio", en *Complot internacional* (1) 8, México, septiembre, pp. 56-59.