

GÉNERO, CUERPO Y SEXUALIDAD.
JÓVENES DE CLASE MEDIA EN LA ÉPOCA DE LAS
TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS

LIUBA KOGAN

INTRODUCCIÓN

LAS NUEVAS NARRATIVAS que han surgido en torno a las tecnologías interactivas digitales, pueden ser clasificadas como *apocalípticas*, *utilitarias* y *utópicas*. Los apocalípticos plantean la fragmentación del sujeto, su soledad frente a la máquina y el control sobre la vida a través de bases de datos. Los utilitarios creen que es posible aprovechar las tecnologías en la medida que lo consideremos interesante. Y finalmente, la mayoría utópica -encabezada por Bill Gates y Nicholas Negroponte- plantea con exacerbado optimismo que entramos a una época de grandes y felices cambios producto de la "aldea global" que genera la tecnología digital.

La lectura de libros como *Carretera al futuro* y *Ser digital*, producen una sensación placentera, como si nos sumergiéramos -como cuando niños- dentro de cuentos de hadas. Más allá del relato sobre los nuevos prototipos tecnológicos, lo que nos seduce, es imaginarnos en un mundo feliz, sobre todo hoy cuando los héroes y las utopías parecen haberse alejado. Y cuando cada vez parece más difícil tener un empleo y ser *felizmente explotado por alguien*¹. A. y M. Kroker se refieren a estos utópicos optimistas como parte constituyente de un fundamentalismo conserva-

¹ Viviane Forrester: *El horror económico*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1997.

dor... "Una clase virtual compuesta por los monarcas del Reino Electrónico"². Monarcas que evitan todas las preguntas sobre la ética de la aplicación de la tecnología digital en nuestras sociedades³.

Sin embargo, en el corazón del capitalismo han surgido diversos discursos teóricos sobre estas tecnologías y sus posibles consecuencias sociales. Los críticos culturales intentan mostrar los límites de estas nuevas tecnologías y develar las imágenes de futuro que intentan vendernos aquellos que las generan o que negocian con ellas. Pero también han surgido artistas que tratan de representar los límites del cuerpo frente a las máquinas y tecnologías actuales. Por ejemplo, ya se han vuelto célebres las performances del artista australiano Stelarc⁴, quien intenta engrandecer el cuerpo a través de brazos virtuales, suspensiones en el aire y la introducción de cápsulas de titanio dentro de su cuerpo para registrar su interior. También destaca Orlan, quien desde 1990, se ha sometido a cirugías plásticas para convertir su rostro en el collage de varios personajes famosos, transmitiendo su operación en directo y comunicándose vía teléfono o fax con el público. En el primer caso el cuerpo se conceptúa como obsoleto frente a las tecnologías digitales, y en el segundo ellas se utilizan para rediseñar el cuerpo. Ambos artistas parecen representar dos polos en un continuum de opciones por las que la gente común y corriente está optando.

No sólo reaccionan ante estas nuevas tecnologías los teóricos y los artistas, sino también diversos grupos de personas, aunque no siempre con el mismo nivel de elaboración y reflexión. Así, han surgido un buen grupo de subculturas y contraculturas: "cyberpunks", "tecnopaganos"⁵, "hackers", "bodybuilders"⁶, "esclavas del bisturí", consumidores de pornografía vía Internet, o adictos a

² "Code Warriors", en: http://www.ctheory.com/a36-code_warriors.html.

³ Kelly Hurley: "Reading Like an Alien: Posthuman Identity in Ridley Scott's Alien and David Cronenberg's Rabid", pp. 203-224, en Halberstam y Livingston (eds.): *Posthuman Bodies*, Indiana University Press, 1995. Carol Mason: "Terminal Bodies: Toward a Cyborg History of Abortion", pp. 225-243, en: Halberstam y Livingston, *op. cit.*

⁴ "Extended-Body: Interview with STELARC", en: http://www.ctheory.com/a29-extended_body.html.

⁵ Alejandro Piscitelli: *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós, Buenos Aires, 1995.

⁶ Anne Balsamo: *Technologies of the gendered body. Reading Cyborg Women*, 2ª. Ed. Duke University Press, 1997, p. 41.

juegos de roles en distintos tipos de chats, cultores de tatuajes o de *piercing*. Ante estas expresiones lúdicas y de resistencia algún comediante dijo que "los 90s son los 60s pero de cabeza".

En términos generales, los años 90 han generado una cantidad impresionante de narrativas en torno a la sexualidad, el cuerpo y lo genérico. A tal punto que un teórico como Mark Dery⁷, cree que estamos en un momento de "velocidad de escape", es decir, en un momento donde podemos alejarnos/ desligarnos de los paradigmas teóricos que sustentaban nuestras ontologías. Conceptos como realidad/ ficción, organismo/ mecanismo, simulacro/ original, público/ privado o cultura/ naturaleza, han dejado de percibirse como conceptos binarios y discretos. Donna Haraway en "A Cyborg Manifesto"⁸ nos muestra cómo el mundo se ha convertido en un problema de codificación/digitalización, en el artificio de un lenguaje común donde toda resistencia al control instrumental desaparece y todo lo real puede construirse, deconstruirse, o transformarse. A tal punto, que las diferencias binarias antes citadas desaparecen. Lo *cyborg*, mostraría la conciliación de los conceptos binarios que regían nuestra visión de lo humano desde una perspectiva de la modernidad, o en todo caso de su mutua *contaminación*⁹.

¿Cuánto afectará la tecnología digital nuestra vida?, ¿cuáles aparatos se harán populares?, ¿en qué medida todos podremos tener una casita modesta pero al estilo de la familia Gates?, ¿en qué medida las zonas populares y rurales de los países latinoamericanos se beneficiarán con bibliotecas virtuales? Esas son preguntas que en realidad nadie puede responder, pero sí podemos decir que las consecuencias de dichos discursos sobre nuestro aparato conceptual son serias. Por ejemplo, la Teoría sobre género, puede verse afectada fuertemente desde sus cimientos porque se funda sobre una visión binaria entre naturaleza y cultura, entre lo público y lo privado. En otras palabras, en alguna medida la Teoría del

⁷ Mark Dery: *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*. Grove Press, New York, 1996.

⁸ "The Cyborg Manifesto", en: <http://www.ucet.usf.edu/>.

⁹ Dos películas muy polémicas en Lima y en general en el mundo, *Crash* y *El Quinto elemento*, muestran la contaminación de lo humano y lo maquinal. En *Crash*, la erotización de la máquina/auto y la "maquinización" de los cuerpos a través de prótesis mecánicas para corregir los huesos rotos o deformados. Y en el Quinto Elemento, el personaje de Leeloo, como una Cyborg, débil emocionalmente (necesita a un macho humano y su amor...) pero más fuerte, ágil y memoriosa que cualquier humano.

género puede empezar a volverse obsoleta. Algunos síntomas de una inicial obsolescencia pueden encontrarse en que los estudios sobre género de los últimos años parecen movilizar pocos entusiasmos y ya no remecen el edificio conceptual de las otras ciencias sociales, como lo hicieron en los años ochenta. De otra parte, las propuestas conceptuales de la Teoría del género han sido adoptadas y readaptadas al sentido común pareciendo que ya nada nuevo se puede decir. Como si todo lo que pudiera decirse ha sido dicho, y de todo lo que pudiera hacerse muy poco se hace en términos de que existe poca voluntad política para generar cambios profundos y a largo plazo. Presiento una especie de inercia y de auto-complacencia en la reflexión teórica. Como que costaría mucho sacrificio pensar en nuevas propuestas para el nuevo escenario que ha surgido desde mediados de los noventa¹⁰.

Si bien se podría objetar la necesidad de un esfuerzo para repensar la teoría de género en el tercer mundo con el argumento de que el Perú o Latinoamérica no es Estados Unidos, creo que la influencia de los discursos y de las tecnologías han empezado a incidir en la lectura corporal, sexual y genérica de los/las jóvenes urbanos de sectores medios y altos en toda América Latina. De otra parte, medios de comunicación como la televisión o la radio retransmiten esos nuevos discursos de manera resignificada a jóvenes de los otros sectores sociales.

En este ensayo pretendo discutir brevemente las reflexiones teóricas en torno a la corporalidad, la sexualidad y el género que han surgido a raíz de las nuevas tecnologías interactivas digitales para reflexionar sobre los alcances de dichas experiencias en el caso de los jóvenes limeños de sectores medios. Asumo que muchos comportamientos típicos de los/las jóvenes son producto de la globalización de la economía y de la sociedad de la información: carreras de autos en la Costa Verde (pista paralela al litoral)¹¹,

¹⁰ Es comprensible -sin embargo- este cansancio, pues las investigaciones sobre género en el Perú, se hicieron *contra viento y marea*, con muy poca subvención y con poco apoyo de las instituciones (a menos que se investigaran temas útiles para los intereses de la cooperación para el desarrollo). Resulta curioso, que ante la institucionalización del ámbito del género (Ministerio de la Mujer, Diploma de Estudios de Género en la Universidad Católica del Perú, incorporación de la agenda del género en todos los proyectos de desarrollo), decaigan los entusiasmos de teorizar.

¹¹ Se podría pensar que la fascinación de los jóvenes limeños de sectores medios por realizar carreras de autos ritualmente todos los fines de semana,

tatuajes, fascinación por lo "freak", *piercing*, fisicoculturismo, cirugías plásticas y anorexia.

EL CUERPO

"Each person treats his body as an image of society".
M. Douglas

"One becomes, by definition increasingly uncomfortable in one's own skin". Ewen

"Neither nature nor the body exist anymore, in the Enlightenment sense, both are irredeemably polluted, philosophically speaking, in an age of human babies with baboon hearts and genetically altered mice with human genes...". Dery.

El cuerpo parece haberse constituido en un espacio privilegiado de reflexión desde los noventa. Si bien la reflexión feminista consideró al cuerpo como un asunto de interés, lo tomó como objeto de opresión de otros -los hombres, los medios-, lo que no permitió discursos variados y de gran complejidad¹². Sin embargo, a inicios de los noventa, la reflexión sobre lo corporal empieza a hacerse más rica a raíz de las reflexiones que surgen en los bordes de diversas disciplinas, que sin embargo, configuran "fragmentos"¹³ reflexivos sobre el cuerpo humano. Se analizan documentos pictóricos, cinematográficos y literarios, discursos médicos, o deportivos en torno a los cuerpos. Sin embargo, no encontrábamos teorías que permitieran armar esos rompecabezas. Es, hacia la segunda mitad de los noventa, que las reflexiones parecen haberse

corresponde a una suerte de sucedáneo, ante la ausencia del *otro* tal como lo sugiere Baudrillard en *Figures de l'alterite*. En algún sentido, los jóvenes limpian, cuidan, colocan accesorios y aman a sus autos con pasión. Las chicas y muchachos que acompañan a los corredores forman tan sólo un coro secundario de acompañantes.

¹² Liuba Kogan: "Descifrando los cuerpos sociales: una aproximación sociológica", en: *Diálogos de la comunicación*. FELAFACS N° 46, Lima, octubre de 1996.

¹³ La colección de ensayos sobre el cuerpo humano, que editó Feher, *Fragmentos para una historia del cuerpo humano*, Taurus, Madrid, 1990; muestra simbólicamente que los ensayos de los tres volúmenes parecen fragmentos reflexivos sobre fragmentos del cuerpo humano, sin una teoría o conjuntos de teorías que animaran el conjunto de textos.

solidificado en torno a la influencia de las tecnologías interactivas y sus consecuencias sobre la identidad de género, la sexualidad y la corporalidad.

El cuerpo se ha convertido en un campo de batalla en constante redefinición, transmutación, y experimentación. Mark Dery plantea que los *cyborgs* no son un asunto exclusivo de la ciencia-ficción, sino también elementos de nuestra vida cotidiana: nuestros cuerpos reciben prótesis, piezas sintéticas, siliconas e implantes. Aún más, los cuerpos se han cosificado como mercancías: se vende sangre, semen u óvulos; y grandes corporaciones producen órganos sintéticos, tejidos, bioquímicos y genes: vivimos el boom del mercado del cuerpo¹⁴.

Las nuevas tecnologías nos permiten transformar las imágenes corporales de una forma nunca antes concebida. El "morphing" es una técnica de animación por computadora que permite dichas transformaciones. Muchas revistas, utilizan esas técnicas para transformar las fotos de las/los modelos para hacer cuerpos *perfectos*. Ciertas personas se someten a cirugías cosméticas que transforman de manera impresionante su apariencia física. Por ejemplo, ha hecho noticia el caso de la inglesa Cindy Jackson, que como producto de múltiples operaciones se ha convertido en una réplica de la muñeca Barbie. Y en el caso del otro Jackson, ha logrado trasponer las fronteras entre blanco y negro, hombre y mujer, adulto y niño. Las/los super modelos son objeto de deseo y de imitación.

En testimonios de jóvenes universitarias que bordean los 17 años¹⁵ hemos encontrado que los momentos más dramáticos de sus vidas se desarrollan dentro de los vestidores de los grandes almacenes donde se prueban los trajes de moda. Cuando alguna ropa no les queda bien, tienen la sensación de que *sus cuerpos no se ajustan a la ropa*, y no -por el contrario- que la ropa *no les queda*. Es muy interesante notar cómo lo que se debe transformar

¹⁴ Esta cuasi sacralización de lo corporal puede ejemplificarse con un fenómeno limeño: aparecieron carteles de cartulina amarrados a los postes de alumbrado público en muchas zonas de la ciudad donde dice: "pierda peso". Pero lo curioso es que nadie ha tocado los precarios carteles, nadie los ha pintado o arrancado a pesar de que se encuentran al alcance. Usualmente los carteles en Lima son vueltos a pintarrapear, se rompen o se roban.

¹⁵ Esos materiales están en proceso de análisis en el marco de una investigación que estoy realizando con una colega lingüista, Alicia Pinzás, en la Universidad de Lima.

son los cuerpos y no las tallas/formas de los trajes. Dicho sea de paso, esos sentimientos esconden otra opresión no visible para las jóvenes: el que sus cuerpos no se ajustan a los parámetros corporales de cuerpos de mujeres anglosajonas para quienes fueron diseñados los trajes¹⁶.

La informática ha desnudado al cuerpo de la carne y la sensualidad, creando ideales de belleza que tienen que ver muy poco con el erotismo¹⁷. De otra parte, el cuerpo se convierte en depositario de horrores y temores: el virus del SIDA, bacterias que destruyen la carne, radiaciones peligrosas, etc.¹⁸. El cuerpo se convierte en espacio de ansiedad porque nunca es suficientemente bello y/o porque resulta vulnerable frente a su entorno. Según Bukatman¹⁹, esta ansiedad produce en las personas un deseo de fusión con las máquinas, con el propósito de inocularnos frente al mal y el dolor. En resumen, una paradoja: la posibilidad de *la belleza* -casi como una idea platónica-, pero a la vez el cuerpo, como locus de muerte, enfermedad y debilidad²⁰. Parafraseando a Nietzsche, Kroker y Weinstein²¹, señalan que en la postmodernidad el hombre ya no busca una *voluntad de poder* sino una *voluntad de virtualidad*: he ahí el poder.

En un libro ya famoso²², Juno y Vale plantean que ante la impotencia que sentimos para transformar el mundo hoy, la

¹⁶ La opresión del mito de la belleza sobre las mujeres podemos verlo ilustrado en: Naomi Wolf: *The Beauty Myth: how Images of Beauty are Used against Women*. William Morrow, New York, 1991.

¹⁷ M. Perniola: "Entre vestido y desnudo", p. 263. En Feher (ed.) *Fragmentos para una historia del cuerpo humano*, dos tomos.

¹⁸ Arthur Kroker ha editado un libro de ensayos titulado *Body Invaders: a collection of essays on panic sex in America*. "Invasores corporales" resulta un buen concepto para referirse a los temores sobre la permeabilidad de nuestra piel y su incapacidad de protegernos del mal.

¹⁹ "Fractures Flesh": http://www.ctheory.com/r-fractured_flesh.html.

²⁰ En un ensayo realizado por un grupo de alumnos de mi curso de Sociología en la Universidad del Pacífico, me llamó mucho la atención que los jóvenes tuvieran tanto miedo a la muerte, la enfermedad y el deterioro de sus cuerpos. Sin embargo, revisando un ensayo de la española Angela López, "Ritos sociales y liturgias juveniles de espera" (*Debates en sociología* N° 20-21, Pontificia Universidad Católica, Lima, 1996, pp. 49-71) pude comprobar que los jóvenes españoles también le temen a la muerte y a la enfermedad, a no tener trabajo, lo que los mueve a vivir el presente de una manera violenta e intensa.

²¹ "The Hyper-Texted Body, Or Nietzsche Gets A Modem", en http://www.ctheory.com/e-hyper_texted.html.

²² Andrea Juno y V.Vale (edit.): *Industrial Cultural Handbook*, Re/Search, San Francisco, 1983.

gente está transformando su propio cuerpo: somos primitivos modernos manipulando nuestros cuerpos como respuesta a las nuevas tecnologías que descarnan los cuerpos, convirtiéndolos en dígitos para formar imágenes transformadas por computadoras. Las modernas *tribus del asfalto*, están transformando sus cuerpos para retar el presente, y expresar una forma tal vez más auténtica de vivir el presente²³.

Llevando a los límites la reflexión sobre el cuerpo, Baudrillard²⁴, plantea que los cuerpos se han convertido en la post-modernidad en fetiches: "...el cuerpo se convierte en un objeto de culto autista y de cuasi incestuosa manipulación". Nuestro cuerpo ha dejado de ser un destino para convertirse en objeto de culto... "Estamos condenados a nuestra propia imagen, condenados a cultivar nuestro cuerpo, nuestro *look*, identidad y deseo, debido a la desaparición del otro..." Nuestro cuerpo se vuelve nuestro principal punto de atención focal y la cirugía plástica, por ende, universal²⁵.

En una entrevista, para la Academy of Media Arts de Colonia²⁶, Stelarc indica que en el pasado consideramos la piel como una interfaz, como una superficie, como un límite del alma, del yo y del mundo²⁷. Sin embargo hoy, cuando la tecnología estrecha y perfora la piel, ésta ha sido eliminada como barrera. Para Stelarc, el cuerpo se ha vuelto obsoleto en el entorno informático que ha creado: se han creado máquinas y tecnologías más precisas y poderosas que el cuerpo humano.

Los jóvenes limeños de sectores medios y altos son consumidores de los productos de la globalización en torno a lo corporal a través de computadoras en sus casas o en las universidades, de vídeo clips, de cable, etc. Sin embargo, tal como

²³ "Placeres sintéticos", en: <http://www.io.org/~bme/culture/phistory.html>.

²⁴ "Plastic surgery for the 'Other'", en: <http://www.dc.peachnet.edu/~mmues/jbnet.html>.

²⁵ En una encuesta que realicé a inicios de 1997, sobre 100 alumnas y 100 alumnos de los primeros ciclos de estudios de la Universidad de Lima, encontramos que el 7.5% de las alumnas que en promedio tenían 18 años se había sometido a una cirugía estética. Sólo el 36% de chicas dijo que no se la haría, mientras el 34% de varones señaló lo mismo. Resaltemos que el 5.5% de varones dijo que se operaría los genitales, el 3.6% las orejas y el 26% la nariz.

²⁶ http://www.ctheory.com/a29-extended_body.html.

²⁷ Para el desarrollo de la idea de la piel como interfaz véase T. Turner: "The Social Skin", en: Burroughs y Ehrenreich (eds.): *Reading the Social Body*. University of Iowa Press, Iowa, 1993.

señala García Canclini²⁸, el consumo de los bienes e ideas de la globalización en el tercer mundo se resignifican, -muchas veces de manera irreflexiva-, por lo que difícilmente el consumo nos hace pensar y por ende, nos convierte en ciudadanos.

Los jóvenes de sectores medios son grandes consumidores de las ideas y bienes de la globalización, lo que incide en la lectura de sus cuerpos, la sexualidad y el género; pero no me queda claro en qué medida se moviliza la reflexión o el consumo a imagen y semejanza de los países capitalistas centrales. Sin embargo, resulta importante mostrar que el discurso de lo corporal ha talado hondo en la relación de los jóvenes con sus propios cuerpos. En el caso limeño, por ejemplo, podemos entender la práctica del tatuaje -bastante difundida- como un medio de resistencia frente a los cuerpos cibernéticos, frente a la digitalización y en general hacia la desertización de los cuerpos. Los cuerpos se laceran con agujas y *tintes naturales* o se perforan con aretes -sobre todo- en las cejas, la nariz o los ombligos. Muchos jóvenes quieren adornar su cuerpo y desean algo especial que los haga deseables y únicos, quieren además colocar a su héroe o a una imagen/tótem en su propia piel²⁹. Los tatuajes se hacen para ser mostrados en espacios de conquista y seducción: la playa y las discotecas. Es de notar que en Lima la moda de tatuarse se identifica además con un estilo de vestimenta "ecológica", es decir, con ropa y accesorios con materiales no sintéticos o "naturales", con ropas teñidas con materiales igualmente no sintéticos y de lugares paradisíacos como Bali y, en general, con ropa que pretende ser exageradamente/ especialmente muy *simple*. Esto es, una contra-imagen, de la sofisticación de las imágenes y narrativas de las nuevas tecnologías.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de individuación a través de la práctica de tatuajes (ser único, especial y llevar algo *permanente* en la propia piel, algo *para siempre*), encontramos con gran sorpresa una generalizada frustración y baja consideración en los jóvenes universitarios de su imagen corporal³⁰. La gran mayo-

²⁸ Néstor García Canclini: *Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*, Grijalbo, México D. F., 1995.

²⁹ Una alumna de 17 años de la Universidad de Lima, escribe sobre su tatuaje: "Yo me tatué a Garfield en una nalga, porque Garfield es mi héroe, yo soy como Garfield". Es como si la imagen le confiriera identidad o una etiqueta de identidad al/la joven como si estuviera vacío/a de identidad o contenido.

³⁰ Según los materiales antes citados que estoy trabajando en la Universidad de Lima.

ría de jóvenes varones y mujeres que bordean en promedio los 18 años, se sentían poco contentos con sus propios cuerpos y soñaban con mejorarlos a través de dietas, cirugías, gimnasia, pastillas, y todo lo que estuviera a su alcance³¹.

En general, las chicas se sienten descontentas de su propia auto-imagen corporal, se sienten *normal nomás*, y sueñan con bajar de peso, y mejorar ciertas zonas del cuerpo. Los muchachos, sueñan con ser más altos y más musculosos. El color de la piel o el tipo de cabello como marcas étnicas los preocupan sobremedida,

"Soy proporcionada (todo en su lugar), pero me gustaría ser más alta, soy panzona, quisiera mejorar mi abdomen. Me gusta como soy, pero me gustaría bajar de peso un poco." (Mujer, 20 años).

"Soy alto, blanco, simpático. Pero me gustaría tener ojos verdes y ser más alto. Lo que me gusta más de mi cuerpo es mi cara y mis brazos. Porque soy simpático y veo que la gente se da cuenta de eso y te tratan mejor. Lo que menos me gusta es mi nariz, me gustaría que sea más respingada." (Varón, 17 años).

"Soy flaca, ojos pardos claros, blanca y cabello crespo castaño. Estoy un poco gorda... Me gustan mis manos -mis uñas- y mis ojos. Mis uñas porque son largas, duras y las cuido mucho y eso hace que mis manos se vean delicadas, mis ojos porque cambian de tonalidad, a veces se ponen verdes y a veces marrones. Quisiera regresar a mi peso normal... No me gusta mi nariz porque la puntita es como una bolita." (Mujer, 18 años).

La preocupación por la imagen corporal es centro de atención de estos jóvenes. A tal punto, que normalmente sobrerrepresentan numéricamente a aquellos considerados *pitucos*³², quienes a su vez resultan ser el grupo de referencia de los jóvenes de esta universidad. Resulta interesante notar cómo jóvenes de sectores socioeconómicos bajos³³ perciben la *diferencia* con los jó-

³¹ De 100 alumnas del estudio antes citado, el 47.4% hace dieta, el 1.8% toma pastillas para bajar de peso, el 5.3% toma pastillas para quitar el hambre y el 36% hace gimnasia para conservar su aspecto físico. En el caso de los varones el 14% hacía dieta, el 0.9% tomaba pastillas reductoras y el 45% hacía gimnasia o practicaba deportes para cuidar su apariencia física.

³² El pituco o la pituca son los jóvenes de sector socioeconómico alto, displicentes, y que usan su ropa, modo de hablar y poses *para mostrar la diferencia*: consumo conspicuo.

³³ En un ejercicio que realizamos en mi curso de Sociología en la

venes de sector medio/alto, principalmente por el tipo, color y corte del cabello. Si bien la imagen no lo es todo, parece ser muy importante dentro de estos grupos juveniles donde la identidad se encuentra en proceso de confrontación y consolidación.

SEXUALIDAD E IDENTIDAD DE GÉNERO

Algunos teóricos plantean el nacimiento de nuevas subjetividades como producto de la interfaz cuerpo y computadora/pantalla televisiva³⁴. Pero yendo más lejos aún, se ha creado toda una parafernalia en torno a la sexualidad. No sólo son posibles los simulacros de actos sexuales a través de la realidad virtual, vía los diálogos en diversos chats, o la experimentación sobre la sexualidad a través de la invención de personajes que cambian de sexo o género, sino también la experimentación de sensaciones táctiles a través de artefactos que actúan como interfaz entre nuestro cuerpo y una computadora³⁵.

Sherry Turkle³⁶, estudió a jóvenes que son usuarios habituales de espacios en la Red donde es posible compartir con otros -en cualquier parte de mundo- diálogos, a partir de la escritura colectiva de historias, creando los personajes, ambientes y situaciones. Muchos de los diálogos y situaciones de juego se refieren a juegos sexuales, donde muchas veces hombres y mujeres se inventan como personajes del otro género. Es también habitual, que los "jugadores" participen en varias *habitaciones*, a la vez. Para muchos jóvenes, es menos peligroso experimentar su sexualidad vía la Red, pues no se sienten presionados, no corren peligro de contagiarse con el SIDA, y sienten que puede conversar con mayor libertad sobre temas que los avergonzarían en relaciones cara a cara. Chicas que viven un personaje masculino pueden conversar con varones y aprender sobre la forma de ser de éstos. Lo mismo

Universidad de Lima, preguntamos a los jóvenes que realizan labores de limpieza y mantenimiento cómo veían a los jóvenes que estudiaban en la universidad y viceversa.

³⁴ Véase el documentado capítulo "Espacios virtuales y máquinas de comunicación. Del Eros textual a la telesexualidad, en: Alejandro Piscitelli, *op. cit.* pp. 211-225.

³⁵ Existen revistas cuya temática es el sexo virtual como MONDO 2000 (<http://www.mondo2000.com>), *Future Sex o Boing Boing*.

³⁶ Sherry Turkle: *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster, New York, 1995.

señalan algunos muchachos que dicen aprender mucho de las mujeres cuando actúan como un personaje femenino.

Para algunos, estas posibilidades de cambio de género vía la pantalla de una computadora, resulta una gran posibilidad de aumentar la vivencia de género y en general, de la experiencia vital. En el caso de Lima, la posibilidad de tener una cara virtual, resulta muy atractiva, pues somos una sociedad con un racismo bastante encubierto. Si uno observa los avisos donde se solicitan personas para ocupar empleos, se le pide *buena presencia*, lo que en cristiano significa ser lo más "blanco" posible. Incluso en las puertas de los restaurantes y discotecas de lujo el aviso de "se reserva el derecho de admisión", alude a los rasgos físicos raciales y sobre todo a la belleza³⁷. En sectores populares la reserva se centra mas bien en el hecho que la persona no esté drogada o borracha y que aparente tener dinero.

Para otros como Turkle, sin embargo, el juego en la realidad virtual, trae consecuencias reales en las personas involucradas, muchas veces, dolorosas. Ya que la realidad virtual no es pura fantasía porque hay alguien detrás de otra pantalla contestándonos, aunque no se trate de la realidad de la relación cara a cara. Ello traería confusión y problemas para aquellos que no pueden entender esos espacios virtuales como realidades *transicionales*.

Turkle, plantea una serie de interrogantes que surgen de la experiencia en los MUDs: ¿Cuál es la naturaleza de las relaciones sociales?, ¿Cuáles son los límites de responsabilidad en las relaciones vía la pantalla?, ¿Quién soy yo, en el contexto de los cambios de roles y de género?, ¿Cuál es la naturaleza de la relación entre mi cuerpo y los cuerpos virtuales?, ¿Tener un amante virtual es ser infiel?, ¿Ser homosexual virtual me convierte en homosexual en la vida real? Y finalmente, ¿qué es la vida real? Yo agregaría algunas preguntas sobre la influencia de esta visión sobre lo corporal y social con relación a grupos étnicos o subculturas de pobres en países como el Perú³⁸. ¿Qué sucederá con la relación entre el Estado y las comunidades campesinas o

³⁷ Algunos testimonios de guardianes de las entradas a discotecas miraflores de Lima, ante la pregunta de una encuesta que elaboraron mis alumnos: ¿A quiénes no dejas entrar?, respondieron "a chicas feas", "a negros, a menos que sean futbolistas conocidos", "a cholas".

³⁸ "The Gesturing Body Marked for Assimilation by Vanishment", en: http://www.ctheory.com/r32-gesturing_body.html.

subculturas étnicas o con los pobres de las ciudades, en vista de las políticas sociales del Estado sobre aspectos "de la carne y hueso" como la desnutrición, las enfermedades de la piel típicas de los pobres, las consecuencias corporales de la contaminación industrial en las poblaciones mineras, el castigo físico de los maestros hacia los niños o la violencia contra las mujeres? ¿La visión moderna del Estado y de la ciudadanía conectada a la realidad virtual tenderá a menospreciar el cuerpo y la carne de los otros? ¿Seremos capaces de valorar y ser sensibles frente al sufrimiento corporal de los pobres y de los torturados?

En realidad las preguntas de Turkle acerca de las consecuencias de Internet sobre nuestra identidad, se asientan en la propuesta lacaniana del ego como una gran ilusión. Las imágenes del yo surgidas a raíz de la realidad virtual constituyen al parecer imágenes múltiples, heterogéneas, flexibles y fragmentadas. Desvirtuando la imagen de un cuerpo o un yo único y acotado. La modernidad puesta entre paréntesis o en el tacho de papeles reciclados.

En qué medida los jóvenes limeños de sectores medios experimentan estos juegos en los MUDs o IRC, es algo que debemos empezar a investigar. Sin embargo, podemos constatar el acortamiento de diferencias entre géneros en los jóvenes limeños³⁹ básicamente en relación al uso del lenguaje⁴⁰ y a la vestimenta se deben a las imágenes virtuales de los vídeo clips, de los juegos de cambio de roles o del consumo de televisión por Cable? Lo que sí sabemos es que muchos alumnos de universidades que disponen de horas de uso de Internet, lo utilizan para "chatear". Allí nadie es discriminado por su apariencia física ni por su género porque cada cual se inventa los suyos. Es posible que los jóvenes limeños de sectores medios construyan sus personajes con ciertas características marcadas como mecanismo de compensación frente a las frustraciones que les son típicas. Los estudios sobre racismo

³⁹ Según lo señala Federico Tong, en "Las chicas sólo quieren divertirse o los chicos también lloran. Amor y sexualidad juvenil en los 90's", en: *Márgenes*, SUR Casa de Estudios del Socialismo, Lima, 1996.

⁴⁰ Por ejemplo, las adolescentes de sectores medios utilizan lisuras tanto como los jóvenes, lo que no sucede en adolescentes de sectores altos donde los padres y colegios controlan la demostración de agresividad sobremanera. Podría consultarse Liuba Kogan: "Masculinidad/ Femenidad. Estereotipos de género en el sector socioeconómico alto de Lima". Tesis de Licenciatura: Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, 1992.

y discriminación de género podrían encontrar en esto nuevas fuentes de investigación en un país como el Perú donde se vive un racismo implícito, poco procesado pero siempre presente⁴¹.

EPÍLOGO

Cómo afectan todas estas nuevas narrativas las vidas de los jóvenes de sectores medios en el Perú y en América Latina es algo que debemos seguir investigando. Cómo afectan estas narrativas nuestra lectura de la categoría género es algo que nos debería llevar a intensos debates y a la realización de estudios empíricos.

En resumen, creo que estamos en un momento interesante, en una zona de *velocidad de escape*, que podría pasar desapercibida si pensamos que las subculturas y contraculturas en torno a las nuevas tecnologías interactivas son asuntos que sólo le atañen a jóvenes del primer mundo. En el ámbito académico, en el Perú hay muchos que se resisten a pensar en la influencia de la cibercultura o de las nuevas tecnologías interactivas sobre nuestra realidad social. Tal vez, no están dispuestos a aceptar nuevas heridas narcisistas en un país donde nos sentimos heridos de pobreza y de violencia terrorista. Sin embargo, creo que estamos recibiendo *las nuevas enfermedades del alma* y también nuevas posibilidades de cura para nuestros padecimientos. Necesitamos pensar las nuevas realidades sociales y las nuevas tecnologías como parte de nuestra cultura. Sólo así podremos hacer esas enfermedades verdaderamente nuestras o esas curas verdaderamente salvadoras. Los jóvenes limeños a los que me he referido en este ensayo, son consumidores de imágenes y de múltiples narrativas. De los 80,000 usuarios de Internet en el Perú, un buen número debe corresponder a estos jóvenes limeños de sectores medios y altos. Jóvenes que viven los problemas y alegrías de ser peruanos, pero que a la vez asoman sus rostros a otras realidades, muchas veces, virtuales.

De otra parte, tenemos que ser cautos respecto hacia dónde va el mundo. El camino que nos señala Bill Gates en *justamente* "Carretera al futuro", es un relato *entre otros posibles* sobre el futuro⁴². Sin embargo, aparece ante nuestros ojos como un relato reificado: como el relato o aún más como la realidad. La fuerza

⁴¹ Juan Carlos Callirgos: *El racismo. La cuestión del otro (y de uno)*, Desco, Lima, 1993.

⁴² <http://www.eng.hss.cmu.edu/theory>.

visual y simbólica que poseen esas imágenes y el sucedáneo al dolor y al horror de otros relatos, lo convierte fácilmente en el referente de futuro de los ciudadanos de la postmodernidad. Sin embargo, no debemos olvidar que somos capaces de generar debates públicos, que somos capaces de rehusarnos a cooperar con esas visiones de futuro⁴³. En otras palabras, somos capaces de interacciones comunicativas que nos conviertan en actores de nuestro propio camino. La realidad virtual, nos reta y, a la larga, nos pone en un camino con muchos senderos.

⁴³ Hans Verstraeten: "The Media and the Transformation of the public Sphere: A Contribution for a Critical Political Economy of the Public Sphere", en: *European Journal of Communication*, vol.11(3), 1996, pp. 347-370.