



Experiencias Eróticas con Desconocidos a través de Plataformas Virtuales

Una mirada a las significaciones de los usuarios

Tesis para optar al Grado de Licenciado/a en Psicología y al Título de Psicólogo/a

Por:

Daniel Contardo Valencia

Alejandra Hidalgo Contreras

Profesora Guía: Marcela González Barrientos.

Profesores: Luisa Castaldi, Bryan González.

Diciembre 2016

Resumen: En la actualidad, el uso de plataformas virtuales con fines eróticos se encuentra en auge. En este campo, se han desarrollado un sinnúmero de investigaciones en países como Estados Unidos, mas no entregan un enfoque subjetivo del usuario, lo cual es de gran relevancia para la psicología clínica. La presente investigación se plantea identificar, describir y analizar elementos relevantes para los sujetos en torno a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales, para lograr así comprender las significaciones que estos sujetos otorgan a dichas experiencias. Para este cometido se plantea el estudio de caso múltiple, enmarcado en una investigación cualitativa de alcance exploratorio. Se realiza una entrevista semi estructurada a dos usuarios voluntarios, para posteriormente realizar un análisis de contenido basado en Cáceres (2003). Los resultados obtenidos sugieren que los miedos que surgen en la experiencia erótica de los sujetos es uno de los motores más relevantes para hacer uso de la plataforma, y que los participantes buscan probarse a sí mismos y posicionarse como el objeto de deseo del otro para satisfacerse en la mayoría de las ocasiones.

Palabras Clave: Significaciones, Experiencias eróticas, Plataformas virtuales

Abstract: Currently, the use of virtual platforms for erotic purposes is increasing. In this field, a large number of researches have been developed in countries such as the United States, but they do not provide a subjective user approach, which has a great relevance for clinical psychology. The present research aims to identify, describe and analyze relevant elements for the subjects around their erotic experiences in virtual platforms, in order to understand the meanings that these subjects give to these experiences. For this purpose, the multiple case study, framed in a qualitative research of exploratory scope, is proposed. A semi-structured interview is conducted to two volunteer users, to later carry out a content analysis based on Cáceres (2003). The results obtained suggest that the fears that arise in the erotic experience of the subjects is one of the most relevant engines to make use of the platform, and that the participants seek to prove themselves and position themselves as the object of desire of the other to be satisfied in most occasions.

Keywords: Meanings, Erotic Experiences, Virtual Platforms

	Página
I. ÍNDICE	
- RESUMEN	1
I. ÍNDICE	2
II. INTRODUCCIÓN	3
III. MARCO CONTEXTUAL	4
IV. MARCO TEÓRICO	9
V. MARCO METODOLÓGICO	15
VI. RESULTADOS	20
VII. DISCUSIONES	27
VIII. CONCLUSIONES	33
IX. REFERENCIAS	36

II. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el acceso a internet posibilita nuevas maneras de relacionarnos con el mundo y con otras personas. Es en estas relaciones que se pueden identificar las interacciones eróticas, comprendidas a partir de la necesidad de interactuar con un otro de ciertas características que responden a pulsiones eróticas específicas. Esto ha sido estudiado ampliamente por la literatura, ya que no solo es una parte fundamental de las relaciones humanas, sino que tiene elementos distintos a las relaciones sociales genéricas de las que surgen diversos intereses investigativos. Siendo el internet un medio factible por el cual dichas experiencias se pueden desarrollar, es posible reconocer determinadas plataformas virtuales que posibilitan una experiencia erótica a través de ellas.

La revisión bibliográfica permite reconocer estudios asociados a estas temáticas, pero –particularmente en Chile- no se encuentran investigaciones al respecto. Autores norteamericanos se refieren al uso de internet con fines sexuales, además de identificar los motivos que pueden justificar que las personas elijan estos medios para relacionarse. Sin embargo, en estas investigaciones no se observa un interés por la subjetividad de cada persona en torno a su propia experiencia. Lo anterior significa que los estudios permiten una aproximación al fenómeno de las interacciones eróticas en plataformas virtuales, pero no consideran una propuesta de un análisis de la subjetividad del usuario que las utiliza.

A partir de lo anterior, esta investigación presenta un énfasis en las significaciones que los sujetos otorgan al uso de las plataformas virtuales con fines eróticos, además de identificar distintos elementos que puedan ser relevantes para ellos. La importancia de esto recae en que el internet es un medio muy presente en la cotidianeidad de las personas y que, desde la psicología, las significaciones que estas pueden otorgar a sus experiencias eróticas permite abrir un campo de conocimiento relevante en el área clínica.

El presente estudio aborda el fenómeno desde un paradigma interpretativo, enmarcado dentro de una metodología cualitativa de alcance exploratorio. Se ha determinado realizar entrevistas semiestructuradas a este tipo de usuarios, lo que posibilita el establecimiento de categorías a partir del análisis del contenido de sus discursos. Todo lo anterior es distribuido en los siguientes apartados, proporcionando así un debido marco teórico, para luego continuar con la metodología. Posteriormente se presentan los

resultados y las discusiones, las que se realizan desde una perspectiva psicoanalítica. Finalmente, se presentan las conclusiones del proceso investigativo.

III. MARCO CONTEXTUAL

En el siguiente apartado, se buscará dar cuenta de algunos conceptos clave que orientan la investigación, así como otras investigaciones relacionadas a la temática en cuestión. Además, se presenta la posición del equipo investigativo, con el fin de aclarar desde donde se comprende la investigación y los objetivos de esta.

A. Internet y Plataformas Virtuales

Uno de los aspectos fundamentales de nuestra época refiere al uso de internet y la masificación de las redes sociales, formando parte de la cotidianeidad de la gran mayoría de las personas. Según un estudio realizado por Berner y Santander (2012), del departamento de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de la Pontificia Universidad Católica de Chile, en nuestro país para fines del año 2011 dos de los diecisiete millones de chilenos tenían conexión con banda ancha a internet, además de existir veintiún millones de teléfonos móviles siendo utilizados (mayor al número de la población), de los cuales la mayoría cuenta con conexión a internet.

Dichos autores mencionan que el tiempo que los chilenos dedican a las redes sociales es de un 28,5%, dejando en un segundo lugar las visitas a otros portales con un 25,2%, repartiéndose el resto entre el uso de correo electrónico, juegos, entretenimiento y mensajería instantánea. En Abril del presente año, la subsecretaría de Telecomunicaciones indicó que los accesos a internet en el país ya superan los trece millones (SubTel, 2016). Esto refleja cómo el uso de las tecnologías, relacionadas con la comunicación e internet, han ido formando parte de la vida de las personas, produciendo nuevos espacios de encuentro denominados como virtuales.

Según el psicoanalista John Gómez (2010) -miembro del Colectivo de Análisis Lacaniano- estos nuevos espacios generan una diacronía del tiempo que ocurre en internet, afirmando así que 'el tiempo real' utilizado en este contexto, se define por el movimiento y

el intercambio sin necesidad del desplazamiento físico (2010). Con dichos avances los sujetos pueden chatear por mensajes instantáneos y, con la incorporación de las cámaras web y micrófonos, se posibilitan las conversaciones cara a cara mediadas por una pantalla. En dichos espacios se aprecia que la distancia parece perder relevancia, permitiendo que en un mismo espacio temporal se dé la oportunidad de interactuar con una gran variedad de personas.

Debido al alcance obtenido por las tecnologías en torno al internet, es interesante cuestionar distintas maneras de relacionarse con otras personas a través de este medio. Es a partir de esta temática que comienza a surgir en la presente investigación un interés sobre cómo el internet y las redes sociales han incidido en uno de los aspectos relevantes dentro del desarrollo del ser humano, la sexualidad, considerando su incidencia en la manera de relacionarse con otros, pero con elementos eróticos que otorgan distinto contenido para ser investigado.

Es por esta razón que para los fines perseguidos en esta investigación, se propone trabajar con páginas destinadas a la interacción entre personas sin motivos sexuales, pero que se les puede otorgar ese uso; además de otras que sí son elaboradas con fines eróticos. Dentro de estas dos clasificaciones se proponen páginas web como *omegle*; *chatroulette*, *gaychat* y *cam4*, abriendo la posibilidad de integrar otras. Estos espacios serán referidos como *plataformas virtuales*.

Los dos primeros sitios fueron creados con el fin de hablar y conocer a personas alrededor del mundo. En ellos, aparecen salas de chat al azar en el que se puede mantener una conversación con una persona, pudiendo conservarla o pasar a la siguiente a través de la tecla 'Esc'. En adición, tiene la opción de poder ver la cámara de la otra persona, pudiendo o no activar la propia, además de contar con micrófono, posibilitando el habla y escucha con la otra persona. En caso de encender la cámara web, se mostrarán dos cuadros, uno con la imagen propia y el segundo con la de la otra persona. Cabe señalar que aunque no son páginas diseñadas para fines eróticos, son ampliamente utilizadas para ello.

Gaychat, por su parte, es una página web diseñada como una sala de chat en el que se pueden conocer personas del mismo sexo dentro del país, ampliando las probabilidades

de concretar una cita, ya que las otras dos plataformas son internacionales. Este chat cuenta con un foro abierto, donde se puede elegir los usuarios para mantener conversaciones privadas. La página señala quien tiene su cámara activada mediante una pequeña imagen al lado del usuario. Ante esto, se puede escoger realizar la conexión de ambas, una, o ninguna cámara si se desea, y también cuenta con audio como las anteriores.

El cuarto sitio, *cam4*, es una plataforma que permite interactuar de manera erótica con personas dentro y fuera del país a través de la creación de una cuenta. Se pueden observar shows de masturbación o sexo en vivo, pudiendo pagar a quienes se muestran a cambio de ciertas peticiones o de sesiones privadas en una sala de chat individual. Entonces, la particularidad de este sitio web recae en la posibilidad de ganar ingresos monetarios por compartir la experiencia con otras personas, así como de pagarles a otros por estos shows eróticos.

En relación a las plataformas web mencionadas, se puede revisar lo expuesto por Gómez, quien menciona que existe una nueva vertiente del lazo humano donde el sujeto se siente parte de una comunidad, mientras se encuentra frente a la pantalla de su computador (Gómez, 2010). Desde las propuestas del autor, la distancia no se presenta como un obstáculo para relacionarse cara a cara con otro virtualmente, y desde aquello se considera relevante cuestionar dentro de la investigación las *experiencias eróticas* que se generan en estos espacios. Esto debido a que en ellas se puede observar cómo lo virtual posibilita la expresión del erotismo, sin requerir la presencia en un mismo espacio de los cuerpos de los individuos que interactúan.

En este sentido, las páginas web que se han revisado hasta este punto de la investigación cuentan con recursos multimedia que permiten la interacción de las personas, que sobrepasan las palabras. Dichos aspectos se comprenderán como *soportes virtuales*, siendo las características de las páginas que permiten nuevos niveles de interacción en el internet. Para aclarar, se hace referencia a la imagen por cámara web -que permite mirar al otro y ser visto-, el audio -que permite hablar y escuchar a través del micrófono y parlantes/audífonos- y la escritura -que permite escribir y leer, a través del teclado y pantalla-.

B. Acercamiento clínico

En un estudio acerca de la sexualidad en línea, la psicóloga e investigadora norteamericana del Center for Internet Addiction, Kimberly Young (1997), citada por Griffiths (2000), refiere a que los encuentros eróticos de una conversación online permite a los participantes expresar sus fantasías privadas sin miedo, por lo que la interacción acoge sus deseos y se desarrollan en muchos casos acompañados de la auto-estimulación. Además, ella afirma que el anonimato de las transacciones electrónicas entrega al usuario un mayor sentimiento de control sobre el contenido y naturaleza de la experiencia sexual. Junto a ello, esta experiencia sexual en línea dispone a los sujetos a sentirse validados por la aceptación de la cultura del ciber-espacio y desenvolverse sin mayores compromisos, como por ejemplo, la posibilidad de desconectarse cuando lo desee sin largas despedidas.

En un artículo elaborado por David Kreps (2010), de la Universidad de Murdoch de Australia, la sexualidad en internet es orientada desde una visión biopolítica foucaultiana, ya sea para mostrar o ver a otro en tiempo real por medio de un computador. Hace referencia, desde las concepciones psicoanalíticas, al exhibicionismo y vouyeurismo como una parafilia, las cuales gracias al internet se han ido re-acomodando en la categoría de normalidad. Por ejemplo, señala que “*la exposición consentida de los genitales ha encontrado una salida más segura, (...) de alguna manera, la mediación de la pantalla (...) nos permite sentir que es más fácil exponer imágenes y videos de nosotros para que personas extrañas observen*”¹ (Kreps, 2010, p. 211). Como ejemplo, en ChatRoulette, una de las plataformas consideradas en esta investigación, se presenta como ausente de intercambios corporales que suelen asociarse usualmente a la sexualidad, reduciéndose a una comunicación visual sobre el sexo (Kreps, 2010).

Un artículo de 2013 del The New York Times, escrito por Matt Richtel, hace mención sobre el funcionamiento de los sitios de ‘live cam sex’, aludiendo a algunas modelos que trabajan en ellas, quienes se remiten a estos sitios como una opción de trabajo. Además, ofrece visiones desde la sociología, sobre la legalidad de la acción del ‘camming’² y algunas referencias de por qué las personas prefieren estos espacios. Como ejemplo

¹ La traducción es nuestra.

² Fenómeno de transmitir por webcam.

menciona: “*el negocio de las cámaras, una especie de espectáculo de la era digital (...) ha creado una oportunidad de ganar dinero dentro de un negocio de pornografía erosionado por la distribución de contenido sexual gratuito en internet*”³ (Richtel, 2013, párr. 7).

Como se ha mencionado, las investigaciones planteadas anteriormente tratan la temática de las experiencias eróticas o sexuales en espacios virtuales, no se halla una profundización sobre las significaciones que los mismos sujetos que las utilizan le otorgan a dicha experiencia. En otras palabras, las investigaciones presentadas entregan un enfoque más bien sociológico y explicativo del fenómeno, además de explorar las posibles necesidades de los sujetos estudiados, pero no se han encontrado estudios donde se enfatice una arista subjetiva y comprensiva de cómo el sujeto vive la experiencia. Además, tampoco se encuentran investigaciones realizadas en Chile con sujetos del país y con el enfoque subjetivo mencionado. Es por esto que el interés de la presente investigación se centra en las *significaciones* que sujetos otorgan a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales, siendo éstas un espacio que permite el desenvolvimiento de la sexualidad al modo de cada sujeto con otro, que se presenta ante este como un objeto de interés sexual.

Desde una perspectiva clínica, existe por parte del equipo investigativo un interés en cómo la época incide en la Psicología. Adentrarse en temáticas que no han sido abordadas, como la que se ha propuesto, podría resultar atractiva, puesto que posibilitaría comprender y orientar el ejercicio de casos clínicos. Un comentario realizado por la psicoanalista Marcela Almanza -miembro de la NEL y la AMP⁴- al texto *La prueba de amor en la época virtual* de Lorena Greñas (2012), publicado en el blog de la Nueva Escuela Lacaniana, señala que en la actualidad en la consulta clínica, el amor y el sexo habrían tomado un estatuto diferente, en donde el afán de los sujetos se dirige a que lo íntimo se torne público y que el anonimato presente en el espacio virtual comande su mirada omni-presente, incluyendo la relación con el Otro sexo.

Por otro lado, la psicoanalista Diana Sahovaler citada en Prandi (s.f.) menciona que en las consultas privadas, cuando el paciente está a punto de cumplir con aquello que lo trae a un análisis, aparecen vacilaciones e incluso resistencias a seguir con el proceso, debido a

³ La traducción es nuestra.

⁴ NEL: Nueva escuela lacaniana; AMP: Asociación mundial de Psicoanálisis.

que las personas en su deseo temen el cumplimiento de sus anhelos más íntimos, ya sea por culpa, por temor de no estar a la altura de las circunstancias, o por el advenimiento de un descontrol que lo perjudique. Es por ello -agrega- que los deseos deben cumplirse siempre y cuando el sujeto sienta que tiene un límite que va a protegerlo (en Prandi, s.f., párr. 33). Desde estos planteamientos es que se puede posicionar la virtualidad como una especie de límite o sostén del sujeto, ya que según el filósofo líquido Zygmunt Bauman, en la virtualidad “uno siempre puede correr a refugiarse (...) cuando la multitud que lo rodea se vuelve intolerable” (2005, p.85).

Dado lo anterior, pareciera ser que el asunto queda zanjado por un impedimento de los sujetos de afrontar situaciones fuera del espacio virtual. Sin embargo, lo que se pretende realizar es abordar el fenómeno desde una posición dispuesta a encontrarse con diversas posibilidades, ya que quizás los alcances que tienen algunos estudiosos sobre la sexualidad en internet y clínicos que refieren a la experiencia con pacientes, no permiten aún expandir una perspectiva distinta a la de un sujeto sufriente.

IV. MARCO TEÓRICO

A. Virtualidad

Se considera necesario revisar qué es aquello que se conoce como lo *virtual* ya que el término resuena en otros campos de un modo distinto al que se utiliza comúnmente. Para ello se recurre al trabajo que realiza Marcelo Rosati Vitali, Doctor en Filosofía, quien ofrece un recorrido temático del concepto, del cual se extrae lo más relevante para proponer una mejor comprensión, dejando entrever la problemática del uso actual que se tiene a partir de 1985. En tal fecha Jaron Lanier, informático estadounidense, lo instala para calificar a las nuevas tecnologías, como sinónimo de ficticio o imaginario, sin dar cuenta de la tradición filosófica que lo antecede, ya que desde entonces se habla de realidad, comunicación, sociedad, entre otras, acompañadas del adjetivo ‘virtual’.

En la historia de la filosofía se puede rastrear que ‘virtual’, proviene de la palabra ‘virtualis’, elaborado por Aristóteles en la *Metafísica*. Santo Tomás de Aquino, filósofo del medioevo, introduce luego la concepción de que lo virtual se encuentra contenido en una

causa que tiene la capacidad de producirlo. Esto puede ser interpretado como la capacidad de ser distintas posibilidades que puede estar contenido en un sujeto. De ello se desprende que lo virtual tiene un estatuto de realidad, es una potencia, puesto que posibilita lo actualizado y para el filósofo no cabe duda de ello (Rosati, 2010).

En el siglo XX, Gilles Deleuze, filósofo francés, afirma en *Diferencia y Repetición* que lo virtual no se opone a lo real. Para él lo virtual es real, y con ello expresa que es causa de diferenciación y de multiplicidad. Lo virtual no se agota con el acto, sino que permanece tras éste, antes y después del acontecimiento. Hasta este punto no se encuentra relación alguna con la noción del informático Lanier sobre lo ‘virtual’, ya que desde la filosofía no se concibe como una imagen ni algo irreal.

Avanzando hacia la actualidad, Pierre Lévy, filósofo tunecino, en su obra *¿Qué es lo virtual?* (1999) se ocupa de la virtualización como “una actitud que consiste en abrir lo que se presenta como establecido en su estructura para poder dar de ello interpretaciones diferentes” (Rosati, 2010, párr. 12). Lévy (1999) afirma que el espacio virtual tiene muy poco que ver con lo falso, ilusorio o imaginario. “Lo virtual no es (...) lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (Levy, 1999, p.8).

Añade Rosati (2010) que comprender lo virtual de esa manera no permite vislumbrar su particularidad respecto a las nuevas tecnologías. Es por esta razón que a partir de Giovanni Ventimiglia, filósofo italiano, se pregunta sobre el uso del término en nuestra época. Este último aporta la mirada informática del término, el cual se concretiza en la interactividad y multimedialidad que estructuran la virtualidad de los nuevos medios tecnológicos. Es decir, que lo virtual actúa como mediador de las experiencias por los medios informáticos.

Esto implica la desmultiplicación de los sentidos del organismo y las posibilidades de interacción del usuario con el medio (tecnológico). El carácter de multimedialidad en éste, permite que en las páginas de internet puedan devenir sonidos, imágenes y videos, al igual que en las plataformas de interés en esta investigación. La web se presenta entonces

como un movimiento hacia algo nuevo y diferente. En relación a cómo opera este fenómeno, el autor afirma:

“se puede ser lo que uno quiera; se puede tener cualquier sexo, cualquier edad, cualquier aspecto (...). La identidad de los participantes es simplemente la capacidad del usuario de generar un número muy elevado de identidades actuales que no agiten jamás el movimiento de la virtualidad” (Rosati, 2010, párr. 27).

Hasta este punto del recorrido, el internet se presenta como un medio que potencia la multiplicidad de lo virtual, en tanto que la persona puede hacer un uso a su disposición a partir del formato que sostiene la red.

Por último, cabe preguntar dónde queda el estatuto de materialidad en estos espacios. Rosati añade que la sensación de inmaterialidad quizás depende de la desterritorialización que opera en internet, el que los objetos nos parezcan tener materia y que el cuerpo parece estar completamente excluido. Ante ello, diferencia a la materialidad de lo virtual de la materialidad de lo actual, donde la primera es multiplicidad, y la segunda está ligada a la unicidad, al acto. Hubert Dreyfus, filósofo norteamericano, señala que el cuerpo y su aparente ausencia se debe a que el cuerpo no estaría implicado en el internet. Sin embargo, esta conjetura no es más que una ficción, puesto que es un empleo diferente del cuerpo, que sí se encuentra presente e implicado en la exploración del espacio virtual (Rosati, 2010).

B. Sexualidad y Cuerpo

Se entenderá en esta investigación el concepto de sexualidad desde el Psicoanálisis, no sólo como las actividades de un aparato genital -al modo que se alude comúnmente-, sino también como una serie de excitaciones y actividades existentes desde la infancia por estímulos pulsionales, las cuales producen un placer que no se reduce a necesidades fisiológicas (Laplanche & Pontalis, 1996). Sin embargo, al no reducirse al aspecto fisiológico, no implica que este no esté presente cuando se habla de sexualidad, puesto que la sexualidad ocurre en un cuerpo en correlación con el psiquismo, siendo estos particulares para cada sujeto.

En el texto *Pulsiones y destinos de pulsión*, Freud (1992a) propone que dichos estímulos pulsionales sean denominados como necesidad. Dicha necesidad es cancelada por una satisfacción, debido a que el organismo es un aparato que, dentro de sus posibilidades, buscaría conservarse exento de cualquier estímulo. En este sentido, el placer se produce con una satisfacción, la cual tiene que ver con la disminución de un estímulo pulsional determinado.

En el proceso de desarrollo evolutivo hay áreas del cuerpo que se experimentan como zonas de tensión, gratificación y frustración. Estas se experimentan por etapas, avanzando desde la oral, anal, uretral, y posteriormente la genital, encontrándose relacionadas con la satisfacción de las necesidades corporales básicas. Freud (1992a) señalaba que no es necesario que las gratificaciones se desplacen hacia un objeto ajeno, pues también pueden ser una parte del propio cuerpo, es decir, ser de carácter autoerótico.

Es en la infancia donde se desarrolla la capacidad de representación mental de objetos que no están presentes. La evocación de dichos objetos incrementa la actividad erótica de las fantasías sexuales, la cual se vuelve más compleja a medida que se generan nuevas experiencias, pudiendo o no producirse la masturbación genital. Es así -con las elaboraciones imaginativas- como en la adolescencia se agregan nuevos elementos a las fantasías y se produce la primacía genital, es decir, la búsqueda de eliminar las tensiones o excitaciones sexuales, ya sea en otro sujeto como en el sujeto mismo junto al servicio de las pulsiones parciales, no sin la excepción de la permanencia de conflictos intra-psíquicos. La actividad sexual recuerda a la sexualidad infantil en lo concerniente al modo o circunstancia de la descarga necesaria para lograr una satisfacción (Moore & Fine, 1997).

Como se alude anteriormente, es en la adolescencia donde se constituye lo que Freud llama la vida sexual del adulto normal (Freud, 1992b), siendo la consecución del placer la que quedaría al servicio de la reproducción -encuentro entre los genitales masculinos y femeninos-, y las pulsiones parciales bajo el primado de una zona erógena para el logro de la meta sexual en un objeto ajeno. En uno de sus trabajos, Freud menciona que “otros lugares del cuerpo —las zonas erógenas— podrían subrogar a los genitales y comportarse de manera análoga a ellos” (1992a, p. 81). Esto permitiría, en primera instancia, deconstruir a la sexualidad adulta considerada como ‘normal’, señalando que otras partes del cuerpo pueden

enviar a la vida anímica estímulos de excitación sexual, actividad denominada como ‘erogeneidad’ (Freud, 1992a). Es debido a lo anterior, que existen otros motivos que la sexualidad ‘normal’ utiliza para ser llevada a cabo: las excitaciones sexuales previas.

Desde lo anterior se entenderá como *experiencias eróticas* a las distintas formas que una persona considere -dentro de su singularidad- los modos de ejercer su sexualidad en una etapa adulta. Lo anterior se entiende tanto como la definición de sexualidad normal de Freud, como las excitaciones sexuales preliminares anteriormente descritas, denominadas en internet como ‘sexo virtual’. Ello permite cuestionar el rol que tiene el cuerpo en el uso de las plataformas virtuales mencionadas con antelación; más detalladamente la imagen del cuerpo, o parte de éste, durante una interacción que tiene fines eróticos. De acuerdo a lo último, se abre un espacio de un elemento relevante para el estudio, el cual se abordará con el fin de relacionar lo virtual imbricado a este, que se presenta en la pantalla por medio del internet, y por tanto, de las imágenes, cámaras web, audio y lectura en el chat.

Desde el Psicoanálisis Lacaniano, al comenzar la vida “no se nace con un cuerpo, no es primario, se nace con un organismo y luego se construye el cuerpo en el encuentro del humano con el lenguaje, acontecimiento inaugural que diferencia cuerpo de organismo” (Lagos Torres, 2013, p. 9). Desde estas concepciones del cuerpo, la primera noción de dicho concepto está proporcionada por la imagen. Lo anterior quiere decir, que para ser un cuerpo se necesita un organismo más una imagen, la cual viene a unificar el cuerpo como una totalidad que se visualiza (Lagos Torres, 2013).

Lo anterior remite a la constitución del Estadio del Espejo formulado por Jacques Lacan, quien muestra que la imagen de sí mismo se constituye a partir de la imagen virtual del otro semejante proyectada en el espejo⁵. Para él, “la función del estadio del espejo se nos revela entonces como un caso particular de la función de la imago, que es establecer una relación del organismo con su realidad” (Lacan, 2003, p. 102). Esta relación se conforma como una Gestalt que simboliza la permanencia mental del Yo, al tiempo que prepara al sujeto para la alienación al otro. La proyección y reconocimiento en el espejo

⁵ Entendamos acá ‘imagen virtual del otro’ al modo de la óptica geométrica que permite el espejo, ya sea plano o curvo. Es el efecto que permite visualizar una imagen ‘tras’ el espejo, aludiendo en este caso, a la referencia clásica de la palabra ‘virtual’ de la tradición filosófica, es decir, a un potencial otro.

devela el engaño que la imagen tiene en el sujeto en el periodo de su conformación. El declive de este estadio inaugura la dialéctica que desde entonces liga al Yo con situaciones socialmente elaboradas (Lacan, 2003).

Con respecto a la imagen corporal, Freud en *Pulsión y destinos de pulsión* (1992a) señala que una de las vías que toma la pulsión es la de la vuelta hacia la propia persona. En relación a lo anterior, y puesto que un elemento relevante del presente estudio es el de la presencia del otro por medio de la pantalla, se hace referencia al apartado sobre el voyeurismo-exhibicionismo que plantea Freud en dicho documento, con el fin de comprender el estatuto de la mirada que se juega en el medio tecnológico con el carácter erótico al cual se hace alusión.

Freud señala, en primer lugar, que la exhibición lleva incluida el mirarse el cuerpo propio” (1992a, p. 122). Luego, él distingue tres etapas:

“a) el ver como actividad dirigida a un objeto ajeno; b) la resignación del objeto, la vuelta de la pulsión de ver hacia una parte del cuerpo propio, y por tanto el trastorno en pasividad y el establecimiento de la nueva meta: ser mirado; c) la inserción de un nuevo sujeto al que uno se muestra a fin de ser mirado por él” (1992a, p. 125).

Además, menciona que la pulsión de ver es autoerótica, tiene sin duda un objeto, pero este se encuentra en el cuerpo propio, constituyendo una formación narcisista. Todas las etapas del desarrollo de la pulsión de ver subsisten junto a otras, tomando como base el juicio del mecanismo de satisfacción, por lo que el par de opuestos ‘mirar y ser mirado’, viene a cumplir una función para el erotismo que se presenta en las plataformas virtuales. Desde este funcionamiento, la lectura se puede tornar un aspecto erotizado de aquellas palabras o significantes que han quedado marcado en la singularidad de cada sujeto como un goce particular. Lo anterior se da, como menciona el psicoanalista colombiano Mario Elkin Ramírez (2014) en uno de sus artículos en línea, pues el sujeto “selecciona las palabras que lo marcan” (párr.13). Respecto a esto, no sólo las imágenes y lectura de palabras pueden marcar al sujeto, sino que también la escucha de dichos significantes.

Slavoj Zizek (2003), filósofo esloveno, realiza un comentario en torno a la visión de la sexualidad desde el psicoanálisis lacaniano, señalando que al parecer “el llamado ‘sexo

virtual' o 'cibernético' presentaría una ruptura radical con el pasado, puesto que en él, el verdadero contacto sexual con un 'otro real' está perdiendo terreno frente al goce masturbatorio, cuyo único sostén es otro virtual" (p. 8). Sin embargo, a partir de la formulación lacaniana no existen las relaciones sexuales -o bien, no hay relación sexual-, y se propone desenmascarar el mito del llamado 'sexo real', ya que incluso el acto con una pareja en contacto físico es de por sí fantasmático. Esto quiere decir que "el cuerpo 'real' del otro sólo sirve como sostén para nuestras proyecciones fantasmáticas" (Zizek, 2003, p. 8). Añade, entonces, que el sexo virtual no es una distorsión monstruosa del 'sexo real', sino que simplemente permite la manifestación de la estructura fantasmática que le subyace a cada sujeto.

Es así como desde las concepciones de lo erótico y la virtualidad, se construye una investigación que apunta a recabar información de relevancia clínica, que además busca aportar en los nichos en que la investigación -tanto extranjera como local- aún no haya indagado. Se entenderá que cada sujeto vivencia de manera distinta, y que las significaciones que se construirán tendrán que ver también con el contexto en el que se presentan, o sea, el discurso de los sujetos. Es en relación a todo lo anteriormente mencionado, que se genera un campo a investigar en relación a las significaciones que los sujetos otorgan a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales.

Desde esta temática, se plantea a continuación un marco metodológico con el cual se llevó a cabo la investigación, así como la pregunta que guía la investigación y los objetivos que se plantearon.

V. MARCO METODOLÓGICO

En el presente apartado se describirán las características más relevantes de la investigación, así como de los sujetos estudiados en esta. Se detalla la epistemología desde la que se acercará al fenómeno de estudio y las técnicas de recolección de datos con las que se buscará construir la información.

Roberto Hernández, director del centro de investigación de la Universidad de Celaya, México, en conjunto con Carlos Fernández y Pilar Baptista, investigadores del mismo centro, plantean distintos enfoques de la investigación (2006). Desde estos autores se ha convenido utilizar un enfoque cualitativo de investigación, ya que el interés de esta se centra en la subjetividad del individuo, y se espera contar con un proceso de indagación flexible, que permita la interpretación del fenómeno entre las respuestas recabadas desde los participantes y de la teoría desarrollada. Asimismo, como equipo investigativo se espera poder reconstruir las realidades de las personas de la manera más parecida a cómo estas las viven, y como mencionan los autores, centrarse en una perspectiva interpretativa enfocada en entender el significado de sus acciones (Hernández, Fernández & Baptista, 2006).

En cuanto al alcance del presente estudio, se presenta como una investigación exploratoria, ya que se examinará un tema que ha sido poco estudiado desde la revisión bibliográfica realizada. Al revisar la literatura, pese a que existen ideas relacionadas, estas abarcan distintos enfoques y se realizan en otros contextos. Desde esta necesidad de explorar una temática desconocida se despierta el interés del equipo investigativo para construir información con respecto al fenómeno y generar luces para futuras investigaciones.

En lo que respecta al paradigma, el equipo investigativo se sitúa desde el paradigma interpretativo, el cual tiene una necesidad de comprender el sentido de la acción social en el contexto del mundo y desde la perspectiva de los participantes, según lo plantea Irene Vasilachis (2006), Doctora en Derecho y teórica del quehacer investigativo. Desde la presente investigación, se dará énfasis al proceso por el que la persona interpreta su vida y también al proceso desde donde se construyen sus significaciones

A partir de los conceptos detallados en los apartados anteriores y del marco metodológico en el que se enmarca el equipo investigativo, es que se ha establecido la pregunta de investigación, apuntando a responder *¿Cuáles son las significaciones que los sujetos otorgan a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales?.* Desde dicha pregunta se plantea el siguiente sistema de objetivos:

- **OBJETIVO GENERAL**

- Comprender las significaciones que los sujetos otorgan a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales

- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar elementos relevantes para los sujetos en torno a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales.

- Describir elementos relevantes para los sujetos en torno a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales.

- Analizar elementos relevantes para los sujetos en torno a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales.

A partir de los objetivos se plantea una estrategia de investigación, en la cual se elige el método de estudio de casos desarrollado por el teórico Robert Stake (1999), que lleva a considerar a cada participante como un sistema integrado, lo que quiere decir que cada caso a estudiar cuenta con características únicas que lo llevan a enfrentar el fenómeno de manera particular. En concordancia con lo anterior, el método de estudio de casos permite realizar un estudio comprensivo e interpretativo de la visión del sujeto.

Para lograr llevar a cabo un estudio de casos, se estableció en un comienzo un número de tres participantes. Ya que la investigación se presenta como cualitativa, el muestreo fue definido de manera tentativa, y se encontró sujeto al desarrollo del proceso de investigación, como menciona Hernández (2006), pues en este tipo de investigación se cuestionan los casos de interés y dónde se pueden encontrar. Para dicho muestreo, se establecieron ciertos criterios de elección de participantes, como mayoría de edad, residencia en la quinta región, y, finalmente, utilizar plataformas virtuales como las especificadas anteriormente para llevar a cabo experiencias eróticas.

Como forma de llegar a los participantes, en un comienzo se planteó la realización de una encuesta online para preguntar por ciertos criterios predefinidos, con la intención de publicarla en redes sociales para contactar personas de la quinta región. Se recalca la importancia de que los sujetos sean de la región, pues se debe firmar el consentimiento

informado para resguardar la privacidad del sujeto y asegurar que su participación es voluntaria. Posteriormente, se lograron contactar dos participantes sin la necesidad de la encuesta online, ya que dichos sujetos escucharon de la investigación y se ofrecieron como voluntarios para esta, cumpliendo con los criterios anteriormente establecidos. El sujeto número uno se identifica como P, un hombre de veintitrés años, mientras que el sujeto número dos es M, un hombre de veintiséis años, ambos de la región de Valparaíso.

Posterior al muestreo de los participantes, se estableció como técnica de recolección de información la entrevista semiestructurada, ya que permite plantear temáticas a investigar y desde ellas guiar la entrevista. En dicha entrevista se plantearon temáticas de interés, las cuales estructuraron preguntas guía que pueden o no realizarse al momento de la aplicación. Para la aplicación, se acordó con cada participante un espacio conveniente para ellos, con una previa aclaración de dudas y firma de consentimiento informado, además de explicitar el carácter confidencial de la información otorgada, y de una posible devolución de información en caso de ser requerido por el sujeto.

Como técnica de análisis de información, se seleccionó el análisis de contenido, el cual es abordado desde el autor Pablo Cáceres (2003), psicólogo de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, quien publica en la Revista Psicoperspectivas. En uno de sus artículos afirma que dicha técnica permite una integración de los resultados con las interpretaciones a realizar en diferentes niveles, a fin de establecer relaciones entre los temas analizados en conjunto con teoría previa.

Según el autor, el primer aspecto relevante para llevar a cabo el análisis de contenido es establecer el objeto de análisis dentro de un modelo. Este se ha identificado, para la presente investigación, como el relato que ofrece el sujeto en torno a su experiencia erótica en plataformas virtuales, y los elementos relevantes que surjan de este. Es así como se pone el acento en las personas entrevistadas, con el afán de construir la información de manera conjunta en el espacio de entrevista. Entonces, se establece que toda la de-construcción de información y posterior re-construcción e interpretación, se orientaron a ordenar las temáticas presentes en las narrativas de los sujetos, bajo un procedimiento que es guiado por los objetivos, pero que también permite que surjan desde el propio discurso.

El siguiente paso planteado por Cáceres (2003) tiene que ver con el desarrollo del pre-análisis, y es un primer intento de organizar la información que busca establecer una manera de llevar a cabo el análisis del contenido que se tiene. En este sentido, se establecieron ciertos criterios de selección preliminares contruidos en consonancia con los métodos propuestos con anterioridad en la investigación. Los siguientes pasos tuvieron que ver con la definición de unidades de análisis, es decir, códigos que se encuentran en el contenido, y que son significativos para extraer resultados. Estos códigos, según el autor (p. 61), pueden ser vocablos, frases, párrafos o temas, que sean de temáticas particulares y relevantes para la investigación. De esta manera se identificaron distintos segmentos de información, según ciertos criterios establecidos desde el pre-análisis y de manera emergente según avanzó el proceso.

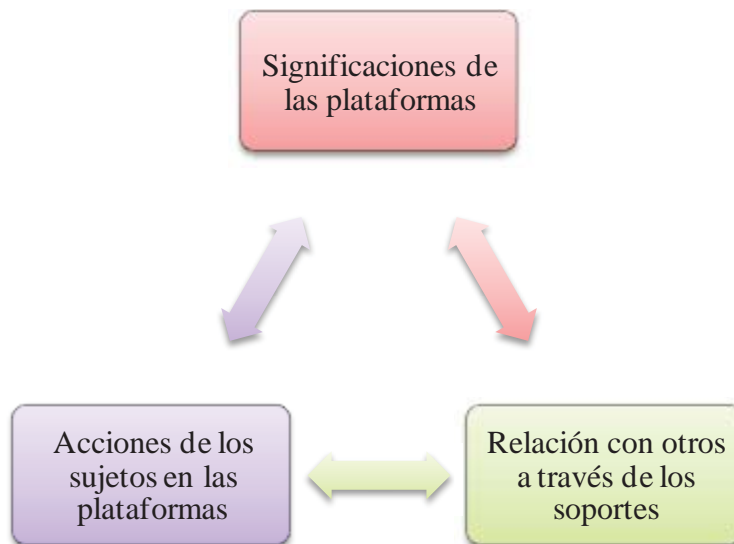
Casi terminando el proceso, se construyeron las categorías, que son especies de casillas donde se ordena y clasifica el contenido codificado (Cáceres, 2003). Al igual que con la codificación, se sigue un criterio, pero que tiene mucho más que ver con aspectos interpretativos del equipo investigativo, además de elementos teóricos para comenzar la aproximación hacia el cumplimiento de los objetivos, re-construyendo los elementos identificados para favorecer la posterior interpretación.

Finalmente, se realizó la integración de los hallazgos y posterior interpretación, que es donde se sintetizan las categorías, y se postulan las primeras líneas interpretativas y más conclusivas del análisis. Para esto es necesario revisar la pregunta de investigación, y considerar los ejes generales que ya han sido propuestos en el pre-análisis. Las interpretaciones mencionadas fueron contrastadas con teoría pertinente a las categorías que emergieron, para así lograr un documento articulado que denote la re-construcción de la fragmentación previa propia del análisis.

Todas las etapas anteriormente mencionadas se han podido llevar a cabo luego del proceso de entrevista y transcripción. Desde la información construida en el espacio de entrevista, fue posible realizar la codificación del texto por parte individual en el equipo investigativo, para luego generar una triangulación del proceso y asegurar códigos coherentes. Para el paso de categorización se siguió el mismo proceso, por las mismas razones, hasta conseguir los resultados que serán presentados a continuación.

VI. RESULTADOS

En el presente apartado se entregan los resultados construidos desde el análisis. Se presentarán las categorías establecidas con los códigos respectivos elaborados, lo que tiene por finalidad develar el proceso investigativo. Después, se mostrará cada caso con el análisis pertinente, respecto al ordenamiento de la información producida. Es preciso recordar que el sujeto número uno se identifica como P; un hombre de veintitrés años de edad. El sujeto número dos se identificará como M; un hombre de veintiséis años. La única diferencia significativa que se puede mencionar entre ambos sujetos es que P se identifica a sí mismo como homosexual, mientras que M se considera heterosexual.



Es quema 1: Categorías

En cuanto a la primera categoría, '*Significaciones de la plataforma*', surge a partir de la relación que los sujetos mantienen con la plataforma, y cómo ellos mismos la comprenden en cuanto al potencial uso que ellos puedan otorgarles, en una experiencia erótica o alguna que se desmarque de esta, tanto desde una posición propia como aquellas que señalan provenientes de los otros usuarios que visitan las plataformas. Bajo ésta, se agrupan los códigos: '*Significado de la plataforma para los entrevistados*'; '*Miedos con respecto a la experiencia erótica*'; '*Opinión sobre las acciones que se dan en la*

plataforma’; *Frecuencia de ingreso a la plataforma*’; *Supuestos sobre las acciones de otros en las plataformas*’; *Ventajas de la plataforma*’.

La segunda categoría, nombrada como *‘Acciones del sujeto en la plataforma’*, emerge desde las acciones que los entrevistados afirman realizar en las distintas situaciones dentro de los espacios virtuales, y también, a las que ellos hacen mención que se pueden realizar fuera de estos, pero que son posibilitados en las propias plataformas. Bajo esta categoría se encuentra los siguientes códigos: *‘Interacciones eróticas dentro de la plataforma’*; *‘Interacciones no eróticas dentro de la plataforma’*; *‘Interacciones eróticas fuera de la plataforma’*; *‘Cómo enfrentan los miedos con respecto a la experiencia erótica’*; *‘Interacciones con otros’*.

La tercera categoría, denominada como *‘Relación con los otros a través de los soportes’*, agrupa las frases donde los sujetos se refieren a los distintos soportes que permiten la comunicación con otros en las plataformas utilizadas, así como elementos relevantes para cada uno durante la interacción. Los códigos que conformaron esta categoría fueron: *‘Interacción como juego y seducción’*; *‘Lo que buscan en el otro’*; *‘Placer de ser visto’*; *‘Irrelevancia del audio’*; *‘Importancia del diálogo escrito’*; *‘Mirar a la otra persona’*.

En resumen:

<i>SIGNIFICACIONES DE LA PLATAFORMA</i>	<i>ACCIONES DEL SUJETO EN LA PLATAFORMA</i>	<i>RELACION CON LOS OTROS A TRAVÉS DE LOS SOPORTES</i>
Significado de la plataforma para los entrevistados	Interacciones eróticas dentro de la plataforma	Interacción como juego y seducción
Miedos con respecto a la experiencia erótica	Interacciones no eróticas dentro de la plataforma	Lo que buscan en el otro
Opinión sobre las acciones que se dan en la plataforma	Interacciones eróticas fuera de la plataforma	Placer de ser visto
Frecuencia de ingreso a la plataforma	Cómo enfrentan los miedos con respecto a la experiencia erótica	Irrelevancia del audio
Supuestos sobre las acciones de otros en las plataformas	Interacciones con otros	Importancia del diálogo escrito
Ventajas de la plataforma		Mirar a la otra persona

Esquema 2: Códigos clasificados en categorías

Caso de P

Con respecto a la categoría ‘*Significaciones de las plataformas*’, para P el ingreso a la plataforma ‘Chatgay’, en un principio, implicó ser una manera de poder chatear y conocer a otras personas de su misma orientación sexual, donde menciona que: “en la vida real yo no conocía gente gay, [este] era el único espacio donde yo conocía gente gay” (Entrevista P). Sin embargo, con el tiempo ello fue variando. P señala que otra plataforma, llamada Manhunt⁶, le resultaba más propicia para este propósito, ya que el chat le permite una relación más profunda, como la amistad. Respecto a lo anterior, P afirma: “[Gaychat] tiene como un propósito más de calentura. El otro [Manhunt] está como miti-miti, en el otro aún pienso que puedes conocer gente (...) para conversar” (Entrevista P).

Lo anterior tiene relación con los supuestos sobre las acciones de otros en las plataformas, puesto que para P el ingreso a estas no se relaciona directamente con una búsqueda de una experiencia erótica para todos los usuarios. Al respecto precisa: “hay una tendencia mayoritaria de [creer] que la gente que está metida ahí es porque busca sexo, y de repente hay gente que no” (Entrevista P). Con ello, se puede vislumbrar que lo dicho tiene relación al significado que él atribuye al ingreso en las plataformas, en que al hablar sobre otros, podría hablar sobre su misma experiencia.

En un comienzo, su frecuencia de ingreso a las plataformas era habitual: “todos los días (...) o día por medio, podría decir que todos los días. Un hábito ¿Cachai? Era como una necesidad” (Entrevista P). Sin embargo, el sujeto indica que en la actualidad su uso es más extemporáneo: “cada tres meses como que entro, estoy un rato (...) lo tengo un tiempo y después me aburre”. Quizás, esto se debe a la opinión sobre las acciones que se desarrollan en la plataforma, en donde él las califica como “una necesidad hueona, momentánea, que tenía a ratos” (Entrevista P), lo que evidencia cierto rechazo a su acción.

En estas interacciones, P señala que surgían algunos miedos con respecto a la experiencia erótica, los cuales se debían a dejar de permanecer en el anonimato, en donde

⁶ Manhunt es una plataforma virtual creada para hombres, en la cual se pueden crear perfiles para conocer personas del mismo sexo.

“siempre tenía esa preocupación de siempre ser un incógnito (...). Era no dar mucha información, nunca dar mi nombre real” (Entrevista P). Esto se puede relacionar con la desconfianza que le genera las conversaciones públicas en el foro. Al respecto dice: “no me gustaba hablar por el foro, porque ¿con quién estabas hablando?” (Entrevista P).

En relación a la categoría ‘*Acciones de los sujetos en las plataformas*’, en la página Chatgay, su interacción erótica con otros hombres se efectuaba en dos maneras. La primera era de carácter público, en donde él podía exhibirse a través de la cámara web en un foro abierto en donde se masturbaba. Al respecto señala: “ponía la cámara [y] te hacías una paja mientras hablabas con otros (...), te hacías una paja para que todo el mundo la viera” (Entrevista P). La segunda, de carácter privado, consistía en ponerse de acuerdo con otra persona que estuviera en el chat público para poder interactuar juntos en un chat más íntimo: “no era solamente que yo me mostrara, sino que a veces (...) había un hueón que me interesaba y le decía: vamos a tirar; y me quedaba con un puro hueón en el chat” (Entrevista P). Esto es logrado, como una forma de enfrentar los miedos identificados en su relato, en el cual él indica que, a medida que se incrementó la confianza en su experiencia, comenzó a proporcionar algunos datos personales.

Cabe destacar que para P, a partir de las relaciones que se generaron en Chatgay, las interacciones eróticas tomaron lugar fuera de estas plataformas, construyendo un vínculo más allá de la experiencia sexual. P señala: “fue ahí donde conocí a mi pololo (...) Pero ahí no usé chat de cámara. Antes de conocernos no nos mostramos ni el pico ni nada. Fue chat solamente y de ahí nos conocimos en persona” (Entrevista P). Es así como en el discurso de P se identifica una variación respecto a su experiencia en la plataforma, ya que luego de un tiempo en esta, ya no buscaba solo la consecución de experiencias eróticas, sino también amistades: “en esos momentos no ponía la cámara sino que simplemente usaba el chat, solo conversaciones, solo texto (...) después pasábamos a Skype⁷” (Entrevista P).

Con respecto a la categoría, ‘*Relación con otros a través de los soportes*’, se identifica la interacción como juego y seducción, donde P alude al incremento de su

⁷ Plataforma que permite llamadas con cámara web a distancia, por internet.

autoestima con ello, indicando: “creo que me subía el ego hacer calentar a otros hueones (...) si llegaba a tirar con alguien ya era algo más personal” (Entrevista P). Esto evidencia una concepción del juego de seducir a otro como algo impersonal, donde no se involucra tanto, puesto que hay un placer de ser visto al ocupar la cámara web para realizar dicha acción.

P afirma que se centra tanto en la conversación como en el físico dependiendo de la situación. En general, para las experiencias eróticas, tiende a fijarse mucho más en el físico que para una conversación. Pero cuando su interés se centra en esta última, al sujeto le resulta más importante el diálogo escrito, puesto que para él lo más interesante es el chat: “porque, puta, es otra hueá; en la otra hueá lo único que estai haciendo es mostrar el pico, no te daba para mucho (...) no vas a conocer amigos mostrando el pico, hay que hablar po’, hablar contenido” (Entrevista P).

Caso M

Respecto a la categoría *Significaciones de las plataformas*, en el discurso de M, el uso de las plataformas con fines eróticos sustituye las experiencias de esta índole que se dan dentro de las relaciones amorosas: “yo creo que en general es algo secundario (...) si pudiera elegir obviamente sería alguien con quien estar de verdad cachai’, pero a veces no se puede” (Entrevista M). Para M, su experiencia en la plataforma se asocia con el consumo de pornografía: “una forma de entretenerme, como disfrutar esa parte que es como más pornográfica y privada” (Entrevista M). Esta visión se contrapone con la concepción de autoconocimiento que P atribuye a estos espacios virtuales. A la significación anterior es posible añadir que para M su relación con la plataforma simboliza un desafío. El entrevistado indica: “igual me pone a prueba, como... ‘¿soy capaz de hacerlo aún?’” (Entrevista M).

Por otra parte, M considera que el uso de dichas plataformas tiene como finalidad ganar dinero. Además, menciona que no se dan mucho las conversaciones privadas, sino que más públicas, pues según él las personas prefieren pagar y ver en vez de mostrarse. Pese a esto, M afirma que también ingresa a estas plataformas para obtener satisfacción

sexual, y no sólo para ganar dinero, aunque afirma que jamás ha gastado dinero en la plataforma ya que mucha gente entrega un show gratis y cree que pagar por un show público es “bizarro” (Entrevista M). En este sentido, él mismo le atribuye un carácter negativo a su elección de utilizar la plataforma, añadiendo: “en verdad es como súper idiota y peligroso” (Entrevista M).

Para M una de las ventajas de su experiencia en línea es que la plataforma permite flexibilidad en la desvinculación de la plataforma, además del carácter opcional del uso de esta. Al respecto, menciona: “por último vas cerrando la página que es la gran gracia que tiene (...) igual hay días que digo como chao no más, me quiero ir y cierro todo” (Entrevista M). Estas consideraciones en el discurso del entrevistado, sugiere su capacidad de controlar la vinculación que tiene con la plataforma y las propias experiencias que se susciten en dicho espacio.

En cuanto a los miedos que surgen en M respecto a sus encuentros eróticos públicos en la plataforma, afirma: “siempre hay un riesgo como social (...), hay un pequeño porcentaje de probabilidades de que lo vea una persona que no debería verlo” (Entrevista M). Este elemento se repite en distintos momentos del discurso del entrevistado, pero pese a que lo identifica como un obstáculo, este miedo no es un elemento que lo detenga en su ingreso a sitios web.

Ahora, en relación a la categoría *Acciones de los sujetos en las plataformas*, M presenta encuentros eróticos tanto públicos como privados. En los primeros, este se muestra masturbándose a través de la cámara web frente a un número considerable de usuarios, gracias a lo que en la mayoría de las ocasiones gana cierto dinero. En cuanto a los encuentros privados, M afirma: “ahí conoces a gente que (...) de repente le dices ‘oye hagamos un chat juntos cámara-cámara’ y contactai por Skype (...) uno elige a la gente para eso” (Entrevista M). En algunas de las ocasiones en que ocurre lo anterior, el entrevistado pareciera identificar un utilitarismo en los servicios que ofrece la plataforma: “en verdad prefiero pasar a la acción y terminar rápido” (Entrevista M), aunque para sus shows afirma que prefiere preparar un ambiente, para que no sea solo mostrarse.

En cuanto a las relaciones no eróticas que se dan en las plataformas, M menciona que ha tenido conversaciones que no solo apuntan a aspectos sexuales: “hueás casi terapéuticas (risas) de repente la gente me comienza a hablar y te pasa la plata” (Entrevista M). El sujeto expresa interés por generar otro tipo de vínculos: “cachar sus dramas igual. De repente encuentras gente que, en lo que tú transmites, se pone a chatear contigo y estás así y se comienzan a generar lazos” (Entrevista M). A esto se añade su afirmación con respecto a que esto le ha permitido conocer nuevas cosas, como el mundo de la transexualidad, por ejemplo.

Luego, con respecto a la categoría, *Relación con otros a través de los soportes*, M menciona que el miedo que surge al mostrarse: “es como la parte entretenida de esto. Como jugar en ese riesgo” (Entrevista M). Al respecto agrega que, ya que gana dinero, también es una suerte de estrategia de mercado. Asimismo afirma que: “en eso de la transmisión igual hay un fetiche con estar siendo visto (...) o sea por algo lo hago también” (Entrevista M)

Por otra parte, M afirma que cuando no hace shows y entra a ver a otras personas “la primera imagen igual es importante” (Entrevista M). Esto refuerza la idea de que uno de los aspectos claves es la imagen del otro, aunque también se observa que la imagen de sí mismos juega un rol importante en sus experiencias eróticas, ya que consideran atractivo el poder mostrarse a otros, aunque les genere miedos. Por el contrario, el audio es bastante irrelevante para él, y al respecto afirma: “no uso mucho audio porque no hablo muy bien inglés (...). Y lo otro, que me gusta escuchar música, yo trato de desconectarme, como transmitiendo pero en la mía” (Entrevista M). A partir de lo anterior es posible afirmar que dentro de los tres soportes, el audio es el menos relevante en el uso que ambos sujetos dan a estas plataformas.

Finalmente, se identifica que, con respecto al uso de la escritura en los chats, M indica que existe: “un autoerotismo a la hora de escribir, es como conmigo de activar mi voyeurismo.” (Entrevista M). Este aspecto para el entrevistado sólo es relevante cuando se encuentra en relaciones amorosas, lo que en relación a la significación de la plataforma para él, reafirma que la escritura no sea relevante en sus experiencias eróticas en la

plataforma, pues en esta se dan relaciones desvinculadas emocionalmente, con interés netamente en la imagen del otro, pero más que nada en la suya propia.

VII. DISCUSIONES

A partir de los códigos descritos anteriormente, se conformaron categorías que posibilitan la relación entre ellos y permiten analizar los elementos que para los sujetos son relevantes dentro de sus experiencias eróticas. Luego del análisis, es posible construir distintas significaciones en torno a esta experiencia en particular.

En primer lugar, los resultados sugieren que la asociación pornográfica que M establece con su experiencia se relaciona con distintas acciones que realiza en la plataforma. Esto podría sugerir una necesidad de relación con el otro, pero que no necesariamente es 'real' para él, razón por la cual descienden sus encuentros eróticos virtuales cuando se encuentra en relaciones amorosas estables. Que busque, por ejemplo, desconectarse de su experiencia erótica al escuchar música, permitiría afirmar que su visión de estas experiencias son pornográficas y sin una relación más profunda.

Esta concepción de la experiencia como pornográfica también tiene incidencia en las acciones no eróticas fuera de la plataforma, ya que M afirma que se ha reunido con personas conocidas en esta página, sin mantener relaciones eróticas. Esto puede estar relacionado con su concepción pornográfica de la experiencia, pues es posible mantener la amistad debido a que la experiencia erótica en la plataforma fue consumo de porno, desligado de un carácter erótico o amoroso. Que M prefiera una relación 'real' a la opción del porno, refuerza la idea de que sus experiencias en la plataforma no tienen un carácter compromisorio, resultando ser un evento casual.

Lo anterior se relaciona con la irrelevancia del audio y del diálogo escrito para ambos sujetos en sus experiencias eróticas virtuales. Pese a que P señala que el diálogo es relevante cuando busca forjar relaciones más profundas, la imagen sigue siendo el elemento más relevante en su discurso. Esto puede relacionarse a la construcción masculina de género de los sujetos, pero más bien puede deberse a que la imagen es un elemento

constitutivo del yo, incluyendo una serie de elementos que se plantean más adelante para contrastar la propuesta.

Para continuar, cuando los sujetos se refieren a sus miedos, se observa que estos se encuentran en estrecha relación con distintas otras variables, afirmando su relevancia. Pese a que existen miedos, ambos sujetos utilizan la plataforma e interactúan con personas, llegando incluso a mencionar que ese miedo es atractivo. De esta manera surge la conjetura de que el miedo no es un factor que detenga la acción, sino más bien que la moviliza, que insta al sujeto a probar esta experiencia y no otra.

Los miedos, además, se encuentran relacionados a la interacción como juego y seducción, lo cual permite proponer al miedo como un movilizador de la experiencia erótica en estos espacios. Este elemento se encuentra en relación a distintas otras variables que surgieron a lo largo del análisis, por lo que se plantea como uno de los elementos más relevantes para los participantes. Los sujetos expresan una intención de que no sea ‘real’ la experiencia, de mantener el anonimato, pero es probable que esta condición de juego motive el ingreso y disfrute del espacio. El factor monetario puede ser el mayor motivante para M, pero que P también disfrute exponerse de manera pública en el foro, demuestra que el elemento de juego y riesgo también inciden en su experiencia.

Por otra parte, M afirma tener gustos exóticos y que le gusta un show preparado, lo cual se relaciona con su preferencia por crear un ambiente, es decir, le gusta que se vea este juego más preparado, tanto para cuando él consume la experiencia erótica como cuando él se muestra. En distintos momentos del discurso, M afirma que no busca la preparación del show para su propio consumo, pero sí para entregarlo a otros. Esto puede mostrar una proyección de su gusto por una escenificación preparada para otros, lo que se puede relacionar a cuando el sujeto menciona que otras personas también prefieren las relaciones amorosas ‘reales’, al igual que él.

Luego, se identifica otro elemento relevante, que tiene que ver con la desconfianza que P afirma tener frente a mantener conversaciones en el foro público. Este sentimiento puede ser justificado por sus mismas acciones, ya que afirma “vender la pomada” y haber tenido fracasos en sus experiencias en la plataforma debido a estas situaciones. Lo anterior

se puede relacionar con las suposiciones de M mencionadas anteriormente, lo que reafirma una tendencia de los sujetos a proyectar las significaciones propias en los otros, asumiendo que para los otros la experiencia se vive de manera similar.

En otro aspecto, se pudo identificar ciertas contradicciones en los discursos, como cuando P menciona que en la actualidad concibe la plataforma como un medio para conocer personas, pese a que en otros momentos del discurso afirma que ingresa con motivos eróticos. Asimismo, afirma que prefiere el chat, porque se puede conocer mejor a una persona, aunque cuando habla respecto a la experiencia erótica le da énfasis a la imagen. Por otra parte, P y M señalan que sus experiencias son “hueonas” o “idiotas y peligrosas”, atribuyéndoles un carácter negativo cuando se les pregunta de manera directa por los aspectos positivos de su experiencia. Surge, entonces, la duda de esta contradicción, ¿por qué denostar su propia experiencia? Más aún cuando en su discurso se aprecia su frecuente ingreso en tiempos determinados.

En contraste con los planteamientos, se procederá a presentar investigaciones y literatura para nutrir el análisis. En primer lugar, el que la experiencia erótica de los sujetos -al menos de M- sea significada como pornográfica y sin compromiso, no es un resultado nuevo, ya que se puede apreciar en los planteamientos de Young (1997) citada por Griffiths (2000), por ejemplo. En sus estudios recalca la ventaja que significa para las relaciones online que se pueda desvincular de la página de manera sencilla, permitiendo que no sea necesaria una relación más profunda.

Luego, que la imagen se constituya como uno de los elementos más relevantes en tanto *Soportes que permiten la relación con el otro* -una de las categorías- tiene mucho que ver con la relevancia de la imagen que se plantea en el marco teórico. La imagen es necesaria para unificar el cuerpo, así como para conformar el Yo y su alienación a los otros y lo social. De esta manera, hace sentido que surja como elemento relevante para los sujetos, siendo un elemento que también surge en otros escritos, y se complementa con la mirada de Freud más adelante.

Para continuar, el miedo como movilizador se contrasta con los estudios de Kimberly Young (1997) citada por Griffiths (2000), pues afirma que los usuarios de

plataformas en línea pueden expresarse sin miedo debido al anonimato, y que dicho aspecto genera un sentimiento de control en el sujeto, el cual se constató en la presente investigación. Sin embargo, el miedo no es un elemento que se evita, más bien ha sido identificado como uno de los grandes motores pertenecientes a las *Significaciones frente a la plataforma* -una de las categorías-. Se genera lo contrario de evitar los miedos y refugiarse como propone la autora, ya que los sujetos de este estudio no buscan mantenerse anónimos, sino que se exponen a un número importante de personas, son distintas las condiciones, y existe un goce en la posibilidad de dejar de ser anónimo.

En este punto, se puede relacionar este juego imbricado al miedo con el soporte preferido de los participantes, la imagen. Ya que al parecer es el elemento que más los expone, se puede relacionar lo que Freud (1992a) menciona con respecto al voyeurismo-exhibicionismo. Freud señala que la exhibición incluye mirar el propio cuerpo, que en la realidad es lo que ocurre en las salas de chat, la persona no sólo se exhibe, sino que se ve en la cámara. Se explica este fenómeno con la resignificación del objeto, la vuelta de la pulsión de ver hacia una parte del cuerpo propio, hacia la pasividad y el establecimiento de la meta de ser mirado, para luego insertar un nuevo sujeto para ser mirado por él.

Además, la pulsión de ver es autoerótica. Hay un mecanismo de satisfacción que hace que el mirar y ser mirado cumpla una función para el erotismo en las plataformas. De esta manera, los sujetos significan la página sólo como pornográfica -en el caso de M-, como un medio para el autoconocimiento -como menciona P-, o como para evadirse del estrés -como mencionan ambos sujetos-; sino que también como un espacio donde convertirse en el objeto del otro.

Asimismo, en ambas personas se genera un placer de ser visto por el otro durante una interacción a través de las plataformas virtuales, lo que se complementa con la intención de mirar al otro. Esto es señalado por Freud como una de las formas que tiene la pulsión de satisfacerse (1992b). En este sentido, la imagen es “formadora tanto de las identificaciones como de los objetos de satisfacción para la pulsión (...) en la relación del ser que habla con la imagen en la que se refleja la opacidad de su goce” (Lezama Lima, 2014, párr. 4), afirmando que la búsqueda de satisfacción en los participantes se debe a las dinámicas de la plataforma, la cual permite mirar al otro y ofrecerse para ser mirado.

Con respecto a esto se puede plantear que, desde el Psicoanálisis, cuando alguien se constituye y se ofrece como objeto de deseo para un otro, la noción que nos conduce a encontrar algo de aquello es la histeria (Fink, 2007). En la estructura histérica, cuando el sujeto se enfrenta a la pérdida del Otro primordial -correspondiente a la madre o quien se encarga de los cuidados y de las funciones humanizantes durante la infancia- “la separación es subsanada en la medida que el sujeto se constituye (...) como el objeto que le falta al Otro (...), como el objeto necesario para totalizar o completar a la madre” (Fink, 2007, p.154). En otras palabras, al posicionarse como objeto de deseo del Otro, se le garantiza un lugar dentro del Otro, por lo que se establece la asociación de conductas histéricas con las plataformas.

Lo anterior se relaciona con lo que Lacan (2008) menciona en el Seminario 4, *La relación de objeto*, construyendo la idea del niño como un señuelo para la madre, es decir, que se produce una “relación imaginaria (...) mediante la cual el niño le asegura a la madre que puede colmarla no sólo como niño, sino también en cuanto al deseo y, por decirlo, todo en cuanto a lo que le falta” (p. 226). De alguna forma, en la interacción erótica en estos espacios virtuales, los sujetos pueden servir, con su propia singularidad, como señuelo para los otros, evidenciado en la preferencia de ambos sujetos por realizar shows públicos. Respecto a esto, la psicoanalista francesa Haydee Popper-Gurassa (2012) menciona que las “posibilidades de creación de objetos y de escenarios sobre internet contribuyen a hacer progresar o a desplegar ciertas potencialidades fantasmáticas del individuo” (p. 3), lo cual permite que los sujetos se ofrezcan fantasiosamente a llenar esa falta del otro.

La posición de objeto en la histeria no es gratuita, sino que tiene una finalidad, que es la del dominio del Otro. Lo anterior conduce a que el deseo del Otro quede insatisfecho, asegurando para el sujeto su rol de objeto. Por lo tanto, el Otro en la histeria es aquel “cuyo deseo (...) deja insatisfecho para poder conservar su rol de objeto deseado” (Fink, 2007, p. 158). Estos elementos propios de la histeria pueden generar un movimiento para causar el deseo del Otro, en un medio que, por lo demás, posibilita que la satisfacción de este no se complete. Esto puede observarse en pequeñas medidas, como cuando M señala que tiene la posibilidad de cerrar la página cuando lo desee.

Se mencionó que la histeria se caracteriza por la función de un deseo en calidad de insatisfecho. Ahora bien, en el discurso de los sujetos también surgen rasgos propios de un obsesivo. La obsesión, según Lacan (2015), “se caracteriza por la función de un deseo imposible” (p. 348), junto a que este toma el objeto para sí mismo y se rehúsa a reconocer la existencia del Otro, y más aún el deseo del Otro (Fink, 2007), pues “se rehúsa terminantemente a aceptar su dependencia del Otro” (Fink, 2007, p. 157). Aquello puede ser aprehendido cuando M menciona lo fácil que es desvincularse de la página, o que en algunos casos prefiere “pasar a la acción y terminar rápido “(Entrevista M).

Respecto a ello, se vuelve a lo que Zizek (2003) menciona sobre el sexo virtual, el cual sirve como sostén de las proyecciones fantasmáticas del sujeto, posibilitando así la expresión tanto de rasgos histéricos como obsesivos. Lo anterior se puede complementar con lo que Leal Guerrero, sociólogo argentino, citado por Meccia (2012), propone en torno a la lectura de la “ausencia de contacto corporal, y en especial el histeriqueo (...) de manera positiva, como elementos insoslayables del sentido práctico propio de los hombres” (p.197). Esto reafirma la mirada del equipo investigativo, generando un resultado, ya que a diferencia de lo que proponen algunos de los investigadores en el marco teórico, no se muestran sujetos adictos a estos espacios o con pocas habilidades sociales que busquen refugiarse, sino que se presentan como usuarios de un espacio que posibilita nuevas maneras de relacionarse con otros gracias a las nuevas tecnologías.

En relación a otro resultado, que supone ciertas limitaciones sociales que llevan a los entrevistados a usar calificativos para su experiencia como “hueona” o “estúpida”, cabe recalcar que investigaciones como las referenciadas por Griffiths (2000) suelen remarcar como adictivas o deficitarias las experiencias en plataformas virtuales. En el texto *Infancia y sociedad* de Erikson (1966) plantea la vergüenza como algo que adviene de manera temprana y que es “fácilmente absorbida por la culpa” (p.227). Desde aquí surge la idea del estigma, pudiendo justificar que existan ciertas contradicciones en el discurso de los sujetos, entre lo que hacen y creen que deben decir que hacen.

Luego de la revisión de literatura, se ofrecen las posibles limitaciones que pueden haber incidido en la construcción de resultados. Principalmente, las limitaciones del presente estudio se relacionan con el número de sujetos, ya que al considerar una muestra

mayor, es posible que exista una variación en los datos al contrastar y reafirmar o replantear los resultados. Además, la falta de participantes femeninas, o con otra identificación de género, conduce a resultados que aluden sólo a referencias masculinas, que además fluctúan en un rango etario similar. Pese a lo anterior, desde una perspectiva cualitativa los resultados son igualmente significativos y permiten proponer proyecciones asociadas a la temática.

En relación a lo anterior, se especula que una posible causa de similitud entre los elementos relevantes que se identifican en los sujetos, tienen que ver exactamente con su cercanía de edad y con su condición masculina, que socialmente condiciona ciertos patrones de conductas similares. Asimismo, la utilización de una entrevista única y de un análisis de contenido en vez de uno de discurso permite que se genere una información limitada en tanto cantidad y a la vez en profundidad.

Para finalizar el presente apartado, es interesante observar cómo los sujetos adoptan las posibilidades que otorgan las plataformas web estudiadas. Desde los elementos más relevantes identificados, se pueden construir las significaciones en torno a la experiencia erótica de los sujetos en plataformas virtuales, resumidas en cuatro grandes resultados: la concepción de la experiencia como pornográfica y sin compromiso; los miedos y la dinámica de juego de seducción como motivos de ingreso; la imagen como posibilitadora de la consecución de satisfacción mediante el otro en la pantalla; y la plataforma como posibilitadora de la expresión de conductas tanto históricas como obsesivas, que responden a las particularidades de los sujetos. El presente estudio posibilita que estos nuevos aspectos sean estudiados en futuras investigaciones.

VIII. CONCLUSIONES

Como se ha mencionado a lo largo del proceso investigativo, es posible reafirmar que la temática de sexualidad con desconocidos en internet es de amplio interés. Esto resulta coherente al contrastar la escasa literatura actualizada referente a la relación entre la subjetividad del sujeto y el uso de este tipo de soportes de las plataformas; las investigaciones que existen no comprenden el fenómeno desde la visión del sujeto. Lo

anterior se complejiza aún más al evidenciar la inexistencia de este tipo de estudios en el campo nacional. Investigaciones más profundas en el área pueden generar un aporte significativo para la disciplina, puesto que es un fenómeno actual que un profesional de la psicología debe sin prejuicios y con conocimiento actualizado.

A partir de la importancia asociada a la temática, se propuso el objetivo de *comprender las significaciones que los sujetos otorgan a sus experiencias eróticas en plataformas virtuales*. Dicho objetivo se ha abarcado desde una metodología cualitativa, con una técnica de producción de información como la entrevista semiestructurada. La realización del análisis de contenido, la identificación de códigos y el establecimiento de categorías posibilitaron la construcción de las significaciones de los sujetos. Cada categoría en relación a las demás posibilita dicha construcción, la cual permite afirmar que la metodología y procesos elegidos fueron lógicos y que los resultados son coherentes con dicha metodología.

Las significaciones que se construyen desde el análisis de los elementos mencionados anteriormente y el contraste de los mismos con la literatura, generaron los resultados mencionados anteriormente: la concepción de la experiencia como pornográfica y sin compromiso; los miedos y la dinámica de juego de seducción como motivos de ingreso; la imagen como posibilitadora de la consecución de satisfacción mediante el otro en la pantalla; y la plataforma como posibilitadora de la expresión de conductas tanto históricas como obsesivas, que responden a las particularidades de los sujetos. De esta manera se pudieron comprender las significaciones de los sujetos, a través de la identificación, descripción y posterior análisis de los elementos más relevantes para ellos en torno a sus experiencias. Resulta significativo reconocer cómo surgen de este proceso nuevas temáticas a investigar, lo que permite proponer este trabajo como un aporte a la disciplina. Esta última consideración permite que la totalidad del proceso sea evaluado de manera positiva, sin dejar de reconocer las limitaciones involucradas.

Desde una visión crítica del presente estudio, se pueden identificar ciertas limitaciones metodológicas. Se considera que un análisis de contenido carece de la inclusión de otros elementos contextuales, como formas de subjetivaciones globales y localizadas respecto a eventos históricos de los cuales los sujetos forman parte, entre otros

temas. En ese sentido, el análisis de contenido no permite un encuentro entre las investigaciones anteriores encontradas respecto al fenómeno desde un aspecto biopolítico, por ejemplo, el cual se complementarían con las perspectivas singulares de cada sujeto participante en la investigación. Lo anterior podría haberse logrado con un análisis de discurso crítico. Estas conjeturas abren otro posible campo de investigación, que podría implementarse en Chile, donde faltan estudios en esta área con énfasis en el sujeto y, por tanto, con importancia para la psicología.

Como se ha mencionado, se abre la posibilidad de nuevas investigaciones, proyecciones y posible aplicación de los conocimientos. Realizar investigaciones de este tipo permitiría que las concepciones que se tienen de este grupo de usuarios se amplíe. Además, se podría realizar investigaciones con mujeres u otras identificaciones de género, con personas de distintas preferencias sexuales y de distintas edades, para así problematizar la importancia de la imagen y otros aspectos que surgen en los resultados. Por otra parte, se sugieren proyecciones de investigaciones con otros sujetos homosexuales, para contrastar las significaciones de la plataforma como un espacio de autoconocimiento que tiene P.

En cuanto a la relevancia clínica de la investigación, esta permite comprender la temática, yendo más allá del aspecto de sujeto sufriente que se suele encontrar desde el área clínica y que además se desprende de las investigaciones revisadas: un sujeto que no se sabe enfrentar con el mundo y que escapa a las plataformas virtuales. En este sentido, en este estudio no emerge la temática de esta manera, pues no es una producción de información emergida desde la clínica, sino que desde la investigación, presentando sujetos que no señalan ningún sufrimiento.

Para finalizar, cabe recalcar que los sujetos que utilizan estas plataformas con fines eróticos no son personas que huyen de las relaciones sociales ni del contacto cuerpo a cuerpo con otros. Las posibilidades que la tecnología entrega son potencias que permiten al sujeto desarrollar nuevas maneras de relacionarse con otros virtuales. Constituirse como sujeto requiere de mucho trabajo, y la posibilidad de experimentar la esfera erótica con otros a través de una pantalla es uno de los muchos aspectos al que un sujeto tiene acceso en la actualidad, y abre un campo de estudio para la Psicología que aún necesita de un riguroso estudio, de manera internacional pero, por sobre todo, en el campo nacional.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bauman, Z. (2005). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Berner, J., & Santander, J. (2012). Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. *Revista chilena de neuropsiquiatría*, 50(3), 181-190. doi: 10.4067/S0717-92272012000300008
- Cáceres, P. (2003). Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas*, 3, 53-82.
- Carrasco, C. (2007). *Propuesta de Plan de Análisis*. Recuperado de <http://myslide.es/documents/propuesta-de-plan-de-analisis-resumen-analisis-categorial.html>
- Elkin Ramírez, M. (17 de Enero de 2014). El psicoanálisis es una práctica de la palabra. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://marioelkin.com/blog-el-psicoanalisis-es-una-practica-de-la-palabra/>
- Erikson, E. (1966). *Infancia y sociedad*. Argentina: Paidós.
- Fink, B. (2007). *Introducción clínica al psicoanálisis lacaniano*. Buenos Aires: Gedisa.
- Freud, S. (1992a) [1915]. *Pulsión y destinos de pulsión*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1992b) [1905]. *Tres ensayos de teoría sexual*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gómez, J. (2010). Pantalla global, redes virtuales y subjetividad: reflexiones para un tema de estudio. *Poiesis*, (13), 1-6. Recuperado de <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/103/77>

- Greñas de Contreras, L. (28 de Diciembre de 2012). *La prueba de amor en la época virtual*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://nel-medellin.org/la-prueba-de-amor-en-la-epoca-virtual/>
- Griffiths, M. (2000). Excessive internet use: Implications for sexual behavior. *CyberPsychology and Behavior*, 3, 537-552. Recuperado de <http://www.janushead.org/7-1/griffiths.pdf>
- Hernández, R, Fernández, C, Baptista, P. (2006) *Metodología de Investigación*. Cuarta edición. DF: Editorial McGraw-Hili Interamericana
- Kreps, D. (2010). Foucault, exhibitionism and voyeurism on chatroulette. *Cultural attitudes towards technology and communication*, 207-216. Recuperado de <http://usir.salford.ac.uk/10355/>
- Lacan, J. (2003) [1949]. El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En *Escritos I (pp. 99-105)*. México: Editorial s. XXI.
- Lacan, J. (2008) [1956]. *El Seminario 4. La relación de objeto*. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (2015) [1959]. *El Seminario 6. El deseo y su interpretación*. Buenos Aires: Paidós.
- Lagos Torres, R. (2013). El cuerpo, obsequio del lenguaje pero agitado por lo real. En CEIP (Eds). *El lugar del cuerpo en la clínica psicoanalítica*. (pp. 9-13). Santiago de Chile: Soval.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Buenos Aires: Paidós.
- Lezama Lima, J. (21 de Julio de 2014) El imperio de las imágenes y el goce del cuerpo hablante. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://miquelbassols.blogspot.cl/2014/07/el-imperio-de-las-imagenes-y-el-goce.html>

- Meccia, M. (2012). Leal Guerrero, Sigifredo. 2011. La pampa y el chat. Aproximación a la imagen e identidad entre hombres de Buenos Aires que se buscan y encuentran mediante Internet. Buenos Aires: Antropofagia. 140. p. *Sexualidad, Salud y Sociedad (Rio de Janeiro)*, 11, 193-199. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S198464872012000500009>
- Moore, B. & Fine, B. *Términos y conceptos psicoanalíticos*. Argentina: Paidós.
- Noreña, A., Moreno, N., Rojas, L. & Malpica, D. (2012). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. *Aquichan*, 12(3), 263-274.
- Popper-Gurassa, H. (2012). El pasaje del ideal virtual al otro real. *Psicoanálisis e intersubjetividad*, 6. Recuperado de <http://www.intersubjetividad.com.ar/website/articulo.asp?id=243&idd=6>
- Prandi, M. (s.f.). El sujeto escondido en la realidad virtual. De la represión del deseo a la pornografía del goce. Recuperado de <http://letraurbana.com/articulos/el-sujeto-escondido-en-la-realidad-virtual-de-la-represion-del-deseo-a-la-pornografia-del-goce/>
- Ritche, M. (2013). Intimacy on the web, with a crowd. *The New York Times*. Recuperado de http://www.nytimes.com/2013/09/22/technology/intimacy-on-the-web-with-a-crowd.html?_r=0
- Rosati, M. (4 de Mayo de 2010). ¿Qué significa la virtualidad de internet?. *Razón Pública*. Recuperado de <http://www.razonpublica.com/index.php/econom%C3%ADa-y-sociedad/895-iquignifica-la-virtualidad-de-internet.html>
- Stake, R. (1999). *Investigación con estudio de casos*. España: Ediciones Morata.
- Subsecretaría de Telecomunicaciones. Gobierno de Chile (7 de Abril de 2016). *Accesos a Internet llegan a 13,1 millones y uso de smartphones sigue en alza según estadísticas de telecomunicaciones*. Recuperado de <http://www.subtel.gob.cl/accesos-a-internet-llegan-a-131-millones-y-uso-de-smartphones-sigue-en-alza/>
- Vasilachis, G. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Madrid: Gedisa

- Zizek, S. (2003). *Ideología. Un mapa de la cuestión*. Argentina: Fondo de cultura económica.