



CONGRESO INTERNACIONAL

**LAS POLÍTICAS DE EQUIDAD DE GÉNERO EN PROSPECTIVA:
NUEVOS ESCENARIOS, ACTORES Y ARTICULACIONES**

9 al 12 de Noviembre. Buenos Aires, Argentina
Área Género, Sociedad y Políticas - FLACSO Argentina

Apuntes sobre las identidades de géneros y de sexualidades no-normativas en las redes sociales virtuales

Carla Luzia de Abreu

Al citar este artículo incluir la siguiente información: Trabajo presentado en el Congreso Internacional: “Las políticas de equidad de género en perspectiva: nuevos escenarios, actores y articulaciones” Área Género, Sociedad y Políticas- FLACSO – Argentina. Noviembre, 2010. Buenos Aires, Argentina

Título:

“Apuntes sobre las identidades de géneros y de sexualidades no-normativas en las redes sociales virtuales”

Carla Luzia de Abreu¹

Universidad de Barcelona, Facultad de Bellas Artes, España
carlaluzia@gmail.com

Eje Temático: 4. Sociedad del Conocimiento

Resumen

Esta investigación propone analizar las construcciones y experimentaciones de las identidades de géneros no-normativos en las redes sociales virtuales, o sea, las identidades desobedientes a la heteronormatividad, resaltando las características dinámicas y fluidas del internet que proporcionan ambientes favorables para la exploración de nuevos procesos de subjetividad en la elaboración de la identidad *online*, aquí entendidas como prácticas sociales, y, internet, como un producto socio-cultural.

El abordaje se desarrolla en torno de cómo se construyen y re-presentan los géneros en internet desde una perspectiva de usos y prácticas que hacen las individuos según el género no-heteronormativo. El análisis de los datos se dará desde la noción de performatividad de géneros, centrando sobre todo en analizar los juegos de identidad y como los géneros se expresan a través de discursos de lenguaje vía la intermediación tecnológica.

Palabras Claves: identidades, géneros, redes sociales virtuales, sexualidades no heteronormativas

Abstract

This research aims to analyse the constructions and experiences of gender identities of non-normative sexualities in virtual social networks, or the disobedience to the heteronormative identities, highlighting the dynamic and fluid characteristics in the internet, which provide favourable environment to explore new processes of subjectivity in the construction of the online identity, here understood as social practices, and internet as a social-cultural product.

This approach evolves around the manner these processes are constructed, express and represent the genders in the internet context, from the perspective of usages and practices, of the non-normative gender subjects. The data analysis is done from the notion of

¹ Carla Luzia de Abreu es brasileña, estudiante de doctorado en la Universidad de Barcelona, Facultad de Bellas Artes, España, en el programa “Artes visuales y educación: un enfoque constructorista”. Hizo el máster oficial en “Artes visuales y educación” en la misma Universidad. Es licenciada en Artes Visuales por la Universidad Federal de Goiás, Brasil. Sus áreas de interés se centran en los estudios de género y de cultura visual en el entorno virtual.

performativity of gender, focusing primarily on analysing the identity game and how genders are expressed through a language via the intermediation of technology.

Key words: identities, genders, virtual social networks, non straight sexualities.

Introducción

Esta comunicación tiene la intención de problematizar las construcciones y las experimentaciones de las identidades de géneros no-normativos en las redes sociales virtuales, o sea, las identidades sexualmente desobedientes al sistema heteronormativo, poniendo en relieve las características dinámicas y fluidas del internet que proporcionan espacios favorables para la exploración de nuevas prácticas de subjetividad en la elaboración de la identidad *online*, aquí entendida como una práctica social, y internet, como un producto socio cultural.

La abordaje es desarrollada en torno de cómo se construyen y experimentan los géneros en internet, desde una perspectiva performativa, basándome en las posibilidades de auto-gestión que el ciberespacio ofrece en las construcciones de las identidades y poniendo gafas, sobre todo, en los juegos de identidad y cómo los géneros se expresan por medio de los discursos, de la representación y el intercambio de repertorios culturales que se operan tanto a nivel de textos, como de imágenes y sonidos.

Analizar las identidades virtuales estableciendo relaciones entre los procesos de construcción identitaria y la noción de performance favorece una reflexión sobre esos nuevos espacios sociales, por lo tanto, espacios de performance, que viabilizan las tensiones de un sistema regulador de género que busca imponerse como natural.

Como difícilmente se puede analizar la construcción de los géneros sin tener en cuenta el cuerpo, uno de sus principales referencias de expresión y el lugar en el que a menudo se inscriben las marcas de los discursos legitimizados, las identidades de géneros virtuales también van a ser pensados desde las representaciones visuales que los usuarios usan para construir sus identidades *online*. En esa dirección, se piensa la construcción de las

‘identidades *cyborgs*’ que permiten llevar a cabo la desconstrucción de los géneros, y refuerzan la noción de las identidades movibles, híbridas y nómadas del sujeto contemporáneo.

Las redes sociales: nuevos espacios de socialización

Las tecnologías de información y comunicación provocaron cambios en nuestra forma de experimentar la realidad, los espacios, el tiempo, el cuerpo y las relaciones. La estructura rizomática, propia de las redes virtuales, posibilitaron el surgimiento de nuevas formas de interacción, de actitudes, de participación y de construcción de las identidades que son notablemente distintas de las tradicionales, especialmente después de la expansión de la web 2.0, que permitió que muchos puntos digitales puedan ser emisores y receptores en la generación, negación y transformación del conocimiento.

Basándose, principalmente, en el principio de la asociación y de la pertinencia, las comunidades sociales virtuales permitieron el surgimiento de otras formas de interacción y nuevos espacios de enfrentamientos y de agendas políticas de actuación, a través de grupos y colectivos organizados que encuentran en internet una estrategia política alternativa para organizarse.

Las nuevas formas de socialización mediadas por los ordenadores vía *internet* ofrecen un abanico de beneficios para las personas que no se sienten representadas (o solo parcialmente representadas) en la sociedad por los medios convencionales de comunicación, como es el caso de las identidades no-heteronormativas. Eses beneficios incluyen la habilidad de transitar con libertad, de desvincularse de los roles impuestos por el sistema heteronormativo, de descubrir en la red personas con ideas afines y espacios con contenidos que les interesan.

Lo que es más importante, quizás, es la oportunidad de la gente sexualmente desobediente al sistema heteronormativo de hablar en su propia voz y representarse a sí mismo sin los entrabes de un sistema que delimita las conductas de las personas que están fuera de las carreteras convencionales de género del discurso público. Son millones de identidades no-

heteronormativas que habitan y transitan en internet. Algunas de estas identidades actúan estratégicamente, y muchas veces, intencionalmente, para subvertir la supuesta superioridad de la heteronormatividad en las políticas de representaciones de géneros y de sexualidades.

Tal hecho colabora para la construcción de identidades más plurales influyendo en la elaboración del “yo” y en las características que definen las personas dentro de los grupos sociales. Sin embargo, esos lugares de agrupación social virtual no son constituidos como algo independiente de las relaciones presenciales, hacen parte de contextos yuxtapuestos. La identidad *online* no si refiere a una otra parte desvinculada del sujeto, desagregada de las complejas formas de cómo los seres humanos son constituidos, son sí, parte de las muchas superficies que les forman y tienen a ver con las prácticas de subjetividad², de resignificación, negociación, apropiación y rearticulación de los procesos que nos permiten estar siempre en movimiento.

Desde el contexto específico de las comunidades virtuales, a seguir, haré un breve recorrido por los distintos presupuestos teóricos que discuten la construcción de la identidad, centrándome en la multitud no-heteronormativa en internet y en las posibles conexiones entre identidades, géneros y sexualidades *online*.

La construcción social del significado

Los seres humanos no poseen una esencia o una naturaleza determinada, somos productos de los procesos sociales. Eso significa decir que el “yo” es un producto de encuentros y desencuentros, de experiencias, mediaciones y de acumulo de repertorios, de esa forma, las identidades no pueden ser entendidas como algo estables, coherentes o estáticas.

² Práctica de subjetividad es entendida según los planteamientos de Foucault, donde subjetividad es la forma como pensamos y nos relacionamos con nosotros mismos en un determinado momento histórico. Hace referencia al mundo que nos rodea, la manera como construimos las circunstancias y, obviamente nuestros valores e roles sociales. (FOUCAULT, Michel. A verdade e as formas jurídicas. 2ª edición. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – Departamento de Letras, 2001, p.10)

Localizarme dentro de esa línea de pensamiento significa rechazar las cosas dadas como naturales, y cuestionar las formas como hemos construido los significados en nuestras vidas y las infinitas formas que creamos para ser y estar en el mundo, conscientes que somos capaces de transformar nuestras biografías y “construir una realidad de otra forma”. (IBAÑÉZ, 2001, p 52)

Kenneth J. Gergen, teórico y psicólogo estadounidense, analiza el construccionismo social como un medio de expandir el dialogo a respecto de las prácticas humanas y exponer esas prácticas a un proceso de reflexión. Las verdades deben ser pensadas como algo a ser cuestionado y no como algo a ser asimilado como verdad absoluta y prontamente aceptada por la sociedad. La percepción del mundo se hace, según Gergen (1996), a partir de los esquemas culturales socialmente contruidos y determinados por el contexto social e histórico, donde los conceptos son negociados, re-afirmados o negados, y sirven de orientación para estarnos en los grupos sociales, como sostiene: “En este sentido, el construccionismo ofrece una base fundamental para desafiar las realidades dominantes y las formas de vida a ellas asociadas”. (GERGEN, 1996, p 52).

Desde ese punto de vista, las verdades no son absolutas, nada puede ser aceptado como verdadero y definitivo, y los sujetos entienden el mundo con dependencia de su contexto socio-cultural, responsables por construir esquemas que proporcionan los signos y significados. De esa forma, las categorías, las jerarquías y las relaciones entre los sujetos y los valores, también son configuraciones sociales elaboradas para orientar y moldar los seres humanos. Eso implica afirmar que son las prácticas sociales las que producen el conocimiento y construyen la realidad social en las sociedades.

Eses valores contruidos socialmente son interiorizados por los individuos por medio de la convivencia con los ´otros`. Es una aprendizaje social desarrollada a través de los procesos cotidianos de subjetividad en los grupos sociales que determinan las conductas aceptadas e imponen las categorías y los roles sociales. De ese modo, la realidad es siempre algo que

funciona con dependencia de nuestras construcciones o esquemas culturales y sociales, por ejemplo, expresiones como “hombre”, “mujer”, “heterosexual”, “homosexual” están definidas desde un uso social de los mismos.

Los procesos por los cuales se establecen estas disciplinas y dispositivos están determinados por las prácticas sociales y el poder, que forman el entramado social. Entre estos dispositivos, Foucault (2006) plantea el concepto de *dispositivos de la sexualidad*, o sea, el modo como la sociedad coloca al margen los sujetos que no se encajan en los discursos tradicionales de género y de sexualidad.

La sexualidad, como un dispositivo, actúa por medio de un conjunto de discursos y prácticas sociales y, para funcionar, necesita de la articulación de elementos diversos de regulación de la vida social: las instituciones, las familias, las escuelas, el conocimiento científico y filosófico, y, finalmente y esencialmente, los valores morales socialmente contruidos. Estos elementos forman una red invisible que alimentan las formas de normalización de los comportamientos en los grupos sociales y son fenómenos claves para la construcción de la identidad de género.

Foucault cuestiona la identidad fija y válida para todo tiempo y lugar, explorando la constitución histórica de las subjetividades donde el sujeto no es una superficie plana y constante, sino una figura variable y cambiante. Así, además del sujeto no ser predeterminado a una forma específica de subjetividad, las personas pueden negociar, transformarse, cambiar el estado de las cosas. Todos los individuos son libres para elegir, poseen autonomía para, caso quieran, transformar sus realidades, aunque que los procesos históricos y políticos condicionen las posibilidades de actuación.

Si entendemos que la identidad es construida vía un conjunto complejo de interacción del “yo” con el mundo, en el que la experiencia y la subjetividad son elementos esenciales, hoy día, con los rápidos y continuos cambios de las tecnologías en la contemporaneidad, percibimos el surgimiento muy acelerado de otras formas de experimentar identidades de

género, más allá de los binarios masculino/femenino que, poco a poco, están transformando los códigos culturales que dicen respecto al género y la sexualidad históricamente y culturalmente contruidos. Tal hecho es bastante perceptible en internet, especialmente en las comunidades en línea, donde encontramos toda suerte de identidades, una multitud diversificada y heterogénea.

La matriz heterosexual

La identidad de género es producto de la relación entre los sujetos, las subjetividades y los mundos culturales. Su construcción está íntimamente asociada al posicionamiento adoptado frente a los sistemas que condicionan los géneros y la idea de pertenencia a un mismo grupo, a través de vínculos del ámbito personal y político.

En el mundo, la heterosexualidad es el patrón que define la conducta ideal de las identidades sexuales y de géneros, instituyendo una “matriz de inteligibilidad” o una “matriz heterosexual” (BUTLER, 2007) que corresponde a los procesos sociales que determinan que un ser humano debe corresponder siempre a un género y, esa correspondencia acontece en virtud del sexo. Los individuos cuyo sexo y género no representan una continuidad, incluso los que no poseen una definición biológicamente definida, como por ejemplo los intersexuales, son excluidos de la matriz de la inteligibilidad.

Esa matriz identifica el género como algo intrínseco al sexo, aplicando significados a determinados tipos de cuerpos y excluyendo otros. De este modo se produce una cadena que establece una pretendida continuidad entre sexo, género, deseo y práctica sexual, que confiere inteligibilidad a las identidades de género y de sexualidad. Consecuentemente para que un cuerpo pueda tener sentido y ser comprendido dentro de la matriz heterosexual es fundamental que exista una estabilidad y una unidad entre sexo biológico y género.

Judith Butler plantea que todo género es una representación. El género no es algo que nasce contigo, es algo dinámico y, de esta forma, la sexualidad no se presenta de una manera estable para todos los individuos. La autora apunta que no hay una esencia del “yo” y tampoco una esencia de género. Para la autora, género es una ficción, es una repetición de actos y rituales que consolidan la lógica de la heteronormatividad, donde los cuerpos adquieren sentido, mientras que otros son marginados. Butler explica así la performatividad de género:

[...] el efecto sustantivo del género se produce performativamente y es impuesto por las prácticas reguladoras de la coherencia de género. Así, dentro del discurso legado por la metafísica de la sustancia, el género resulta ser performativo, es decir, que conforma la identidad que se supone que es. En ese sentido, el género siempre es un hacer, aunque no un hacer por parte de un sujeto que se pueda considerar preexistente a la acción. (BUTLER, 2007, p 84)

La intención de Butler con la teoría de la performatividad fue romper con el esencialismo y el determinismo biológico, y explicar el género como un mecanismo de poder que es usado para regular las actitudes y ordenar los comportamientos, así, la autora señala la inconsistencia de los conceptos que forman la matriz heterosexual.

A pesar del mundo existir basado en los roles de la heteronormatividad, no obstante, la homosexualidad, la bisexualidad, los intersexuales, los transexuales, los transgéneros, el transformista, la androginia y la ambivalencia, son elementos cada vez más visibles en la sociedad. Son manifestaciones que claramente no se agotan en el sexo biológico o en una herencia genética, y hoy día, es cada vez más común encontrar personas cuyas identidades de género no está directamente relacionado con la identidad sexual, o de cuerpo, o de performatividad. Así, se hay géneros que son considerados inteligibles o coherentes, hay otros que no siguen esos criterios, de esta forma, la matriz heterosexual define tanto la coherencia como la incoherencia.

En ese entramado social desempeña un papel muy importante el concepto de “tecnologías de género”, desarrollado por la feminista Teresa de Laetis (1987). Influenciada por los estudios de Foucault, de Laetis entiende que, de la misma forma que la sexualidad, el género

también no es una manifestación natural o espontánea, y tampoco una característica intrínseca a los cuerpos sexuados. Los cuerpos son contruidos por muchas superficies que son esculpidas con el tiempo y las experiencias de los sujetos, y van estructurando las prácticas discursivas dominantes de representaciones de masculinidad y feminidad que definen los modelos de la sexualidad, cristalizados por normas culturales que cada sociedad asume como hegemónicas de acuerdo con el contexto histórico.

De esa forma, nadie nasce psicológicamente mujer o hombre pero que van contruyendo una identidad de género que es resultado de un proceso de interacción con el entorno familiar y social, económico y político. Entre las estructuras de las prácticas discursivas dominantes que influyen en la tecnologías del género, de Lauretis apunta los discursos institucionales, los procesos de enseñanza, las prácticas cotidianas dentro de los grupos sociales, los medios de comunicación y información, etc., o sea, prácticas que la cultura hace uso para nombrar, definir y representar la feminidad y la masculinidad: “el género tiene la función (que lo define) de constituir individuos concretos en cuanto hombres y mujeres” (de LAURETIS, 2000, p 39).

El devenir de las identidades de géneros y de sexualidades no-normativas en internet

Las muchas estrategias de elaboración de identidades *online* proporcionadas por las herramientas tecnológicas han permitido romper con la necesidad de conectar una identidad virtual con un referente físico, es decir que no es necesario presuponer que el cuerpo y la identidad real corresponda a la identidad virtual, o que necesariamente tenga que haber una correspondencia entre la identidad representada en las redes informáticas y las formas de identidad que una persona pueda mantener en el mundo *offline*.

Los límites de las categorías fijas se desvanecen en las redes virtuales a favor de géneros y sexualidades plurales en una asociación íntima y cómplice entre las personas y la tecnología,

de ahí la importancia de analizar este nuevo entorno como un entramado heterogéneo y complejo, una nueva realidad híbrida entre el humano y la tecnología.

En las redes sociales virtuales las conexiones son hechas en entornos múltiples, donde los sujetos transitan por caminos no lineales y distintos, no hay un guion para los comportamientos, por lo tanto todos deben convivir con la multiplicidad de posibilidades, de caminos y subjetividades. Una multiplicidad de variables que participan de la construcción de las identidades *online* y de sus experimentaciones. En ese contexto otro factor también actúa con igual importancia: la interactividad. Las comunidades virtuales, para poder funcionar y mantener su movimiento también necesitan que sus usuarios intercambien textos, imágenes, sonidos y sensaciones, en un juego de estímulo y respuestas, comunes a los ambientes multimidiáticos.

El internet ofrece a las personas una gran capacidad de control y gestión en la construcción y en las formas de presentación de sus identidades virtuales. Es el sujeto que decide si quiere, como quiere, cuando quiere y en cual sitio quiere exponerse. Esa posibilidad de auto-gestión ofrecida por las herramientas tecnológicas favorece una mayor visibilización y proliferación de las identidades disonantes y desasociadas de las definiciones otorgadas a los géneros y las sexualidades del sistema presencial.

Los artefactos tecnológicos en internet proporcionan nuevas formas de experimentar la subjetividad en la construcción de la identidad de género *online* porque presuponen la construcción de identidades por medio de descripciones textuales e imágenes. La elaboración de cuerpos a partir de una prolongación tecnológica abre las puertas para sexualidades y expresiones de géneros que se alejan del binarismo heteronormativo, porque los límites en internet aparecen más diluidas debido a la pluralidad de posibilidades de actuación.

Remedios Zafra, escritora y profesora en la Universidad de Sevilla, España, identifica tres posibilidades de construcción de identidades virtuales que pueden existir de formas separadas o integradas en internet:

- Identidades coincidentes: hablamos y nos comportamos como solemos hacer fuera del ciberespacio, pero con las características de aceleración suscitadas por el medio (los afectos y desafectos acontecen más rápido).
- Identidades imaginarias: inventamos un personaje con el que actuamos. Según Lacan la identificación imaginaria implicaría asumir una máscara inventada que no guarda relación con nosotros.
- Identidades simbólicas: utilizamos una máscara que nos representa y da una imagen de nosotros en ocasiones más auténtica que la que damos *off line*. Se finge que se finge. Esta identidad supone la apropiación de una máscara más real que nuestro rostro, más vinculante. (ZAFRA, 2007, p. 51)

En la primera estrategia, la construcción de la identidad virtual coincide con la representación *offline*, o sea, representa el sujeto que está detrás de la pantalla.

La identidad imaginaria permite llevar a cabo las experimentaciones de la subjetividad y la creatividad en la construcción de la identidad *online*, que puede ser totalmente desconectada de la realidad *offline* del sujeto y, según Zafra, suelen ser identidades breves y cambiantes. Las identidades imaginarias se articulan cuando el sujeto se inventa una persona que, en principio, no tendría nada que ver con el propio sujeto.

La tercera categoría, la identidad simbólica, libera el sujeto que a menudo se esconde fuera de la red por medio de una máscara y, de cierta forma, puede liberarlo de su imagen *offline*. Las identidades simbólicas permiten proyectar una “imagen de sí”, en muchos casos identidades más cercanas del “yo” que la que se da en la vida presencial, como se fuese una identidad libertadora de sí.

Son las identidades simbólicas e imaginarias las que poseen los elementos que posibilitan jugar con el género en internet, un espacio donde feminidad, masculinidad y tecnología no son categorías unitarias, sino que contienen múltiples posibilidades para ser construidas en relación al mundo presencial.

Las diversas posibilidades de reinventarse y las muchas maneras de experimentar prácticas alternativas de subjetividad en la elaboración de la identidades virtuales hacen que las redes sociales sean espacios de multiplicidad, intercorporalidad y nomadismo favoreciendo la

construcción de las identidades múltiples, transitorias, fluidas, relacionales, interconectadas y de composición abierta a nuevas posibilidades.

Esas características inherentes a las identidades virtuales remeten a la imagen del sujeto nómada virtual, un individuo que posee una identidad transgresora caracterizada por diversas conexiones y por la transitoriedad de las fronteras empanadas de *internet*. La práctica nómada del sujeto virtual es pensado desde el concepto de “sujeto nómada”, desarrollado por Rosi Braidotti (2000), que lo define como siendo aquél sujeto que suele realizar la desconstrucción de la identidad fija y estable.

El sujeto nómada virtual se mueve por diversas categorías y también por distintos niveles de experiencias en el ciberespacio, donde la imaginación es valorada como algo que potencializa la creación de configuraciones que se alejan de las identidades estables. En ese sentido, el nómada virtual además de ser un viajero, puede incluso ser un sujeto que suele romper con las reglas sociales pre-establecidas y a menudo encuentran formas de resistencia contra los discursos hegemónicos.

La subjetividad poscorpórea

Las redes virtuales asumen formas rizomáticas que exigen maneras de pensar distintas de las formas tradicionales para estudiar las identidades, los cuerpos y las relaciones. Formas híbridadas de pensar como sugieren los teóricos *queer* cuando proponen la hibridación “como la única forma de resistencia contra las ideologías homogeneizadoras” (PENEDO, 2008, p 19), tal como indica Braidotti: “una forma de resistencia política a las visiones hegemónicas y excluyentes de la subjetividad” (BRAIDOTTI, 2000, p 59). Ese concepto de hibridación es utilizado por autores *queers* que sienten afinidad con la figura del “*cyborg*”, desarrollado por Donna Haraway (1995).

Reconociendo la indeterminación y fluidez de la identidad virtual, la subjetividad nómada y el cruce de las fronteras entre el humano y la máquina, Donna Haraway plantea que el cuerpo no es algo dado biológicamente sino que es un recipiente de inscripciones de códigos socio-simbólicos. Con el intuito de desestabilizar las categorías tradicionales del género y de la sexualidad, la autora desarrolla la imagen del *cyborg*, un híbrido que cuestiona la unidad de la identidad y el 'yo' estático:

Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. [...] La liberación se basa en la construcción de la conciencia, de la comprensión imaginativa de la opresión y, también, de lo posible. El *cyborg* es materia de ficción y experiencia viva que cambia lo que importa como experiencia de las mujeres a finales de este siglo. (HARAWAY, 1995, p 149)

La representación del *cyborg* instaaura una confusión entre las fronteras binarias del femenino y de lo masculino que estructuran la base de la heteronormatividad y plantea una posibilidad de transgresión a los dualismos que marcan los procesos de identificación y separación de los sexos. Haraway presenta el *cyborg* como un representante de otras categorías de género, más híbridas y más mezcladas, que traen consigo una brisa nueva para reflexionar las cuestiones de género y de sexualidad.

El *cyborg* representa la figura de la transgresión que combate los binarismos, cuestiona la matriz natural de unidad sexual e instaaura nuevas categorías para pensar los géneros. Desde esa perspectiva, pensar en identidades *cyborg* es pensar en identidad móviles, en identidades nómadas y fluidas.

Esa ficción creada por Haraway encuentra gran similitudes con los planteamientos de la Teoría *Queer* cuando propone la ironía y el enfrentamiento para cruzar las fronteras de los poderes disciplinarios de la heteronormatividad. Para el universo transgresor *queer*, la androginia representada por el *cyborg* implica en la supresión del género y encuentra en las redes virtuales la forma para concretizarse.

En esa perspectiva, el internet y sus redes virtuales es el escenario ideal para las experimentaciones de este nuevo sujeto cuya identidad virtual es una modalidad de códigos digitales variables y reprogramables, con la ventaja de poder, cuando bien quiera, construirse y desconstruirse, crear el cuerpo que desea de acuerdo con sus subjetividades, un cuerpo sin órganos, hecho de bits y bytes, una fuente inagotable para las prácticas de subjetividades *queer*.

Las comunidades virtuales ofrecen múltiples posibilidades para la construcción de las identidades sexualmente 'desobedientes' al sistema presencial cuyo padrón es la heteronormatividad. La multitud sexualmente desobediente que navega en internet encuentra en las redes sociales espacios que favorecen las experimentaciones y prácticas de subjetividad de un tipo poscorpórea caracterizada por la fluidez y el dinamismo. Lo sujeto virtual no-heteronormativo concibe el virtual como una superficie en el que se puede explorar otras maneras de ser y de representarse, bien como, construir conocimiento y crear nuevas resignificaciones a respecto de sí y del mundo.

Eso lleva a pensar que existen miles de identidades posibles en un solo sujeto y que las personas son dotadas de una capacidad transformadora que no debe ser limitada por un modelo coherente, o superior, o 'natural'. En esa dirección, es interesante problematizar las discusiones en torno de los artefactos tecnológicos que proporcionan nuevas formas de experimentar la subjetividad en la construcción de la identidad de género y sus cuerpos digitales, que presuponen su elaboración a partir de una mezcla entre el humano y el tecnológico, abriendo las puertas para sexualidades y posibilidades de géneros alternativos y más fluidos.

Consideraciones finales

En esta comunicación propuse algunas ideas iniciales y exploratorias con la intención de hilvanar conceptos para pensar la construcción de las identidades de género construidas a través de los artefactos tecnológicos en las comunidades virtuales que constituyen una mirada privilegiada desde donde estudiar ese nuevo entramado social.

Las redes sociales virtuales son espacios donde se puede ´aprender a desaprender` las relaciones estereotipadas de la identidad, el género y la sexualidad en el mundo presencial. El virtual señala las posibilidades para que lo sujeto no-heteronormativo pueda crear identidades híbridas que substituyen las subjetividades estáticas y, así, hacer resistencia contra la matriz heterosexual.

A pesar del ciberespacio traer consigo una fuerte carga simbólica de la estructura heteronormativa que reproduce los comportamientos, conductas y valores, incluso, algunas veces los refuerzan, como es el caso de los videojuegos, no obstante, el internet también es el lugar (o no lugar) que representa una oportunidad con una enorme cantidad de variantes para las identidades que no se ajustan a los roles heteronormativos. Variantes que se expresan en diversidad y nuevas prácticas de subjetividad del “yo” y del colectivo, que producen un escenario matizado, formada por identidades distintas, diversas, cambiantes, contradictorias y inestables.

Ese contexto impreciso es ideal para problematizar las experimentaciones de las identidades que desean ironizar con los papeles heterosexistas del mundo *offline*, además de explorar otras posibilidades de géneros más allá del femenino-masculino.

Bibliografía:

Braidotti, Rosi. (2000) *Sujetos nómades*. Traducción de Alcira Bixio. Barcelona: Paidós Ibérica.

Butler, Judith. (2007) *El Género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Traducción de Maria Antonia Muñoz. Barcelona: Paidós Ibérica.

Foucault, Michel. (2006) *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*. Traducción de Ulises Guiñazú. España: Siglo XXI.

Gergen, K. (1996) *Realidades y relaciones: aproximaciones a la construcción social*. España, Barcelona: Paidós Ibérica.

Haraway, Donna. (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra: Valencia.

IBAÑÉZ, Tomás. (2001) *Muníciones para disidentes. Realidad-verdad-política*. Cap. 1. La realidad no existe. Algunas consideraciones epistemológicas y ontológicas a partir de la extraña realidad cuántica. Barcelona: Gedisa.

Lauretis, Teresa de. (2000) *Diferencias. Etapas de un camino a través del feminismo*. Madrid: Horas y Horas.

LAURETIS, Teresa de. (1987) *Technologies of gender*. Indiana Universit Y Press, Bloomington, USA.

Penedo, Susana Lopes. (2008) *El Laberinto Queer: la Identidad en tiempos del neoliberalismo*. Barcelona: Egales.

Zafra, R. (2007) *Las mujeres en internet ¿inmigrantes, exiliadas, turistas...?* En: ¿Todas las mujeres podemos?: Género, desarrollo y multiculturalidad. Actas del III Congreso Estatal FIIO sobre igualdad entre mujeres y hombres. Publicacions de la Universitat Jaume I, pp.48-60.