

MetroFlog: La sexualidad adolescente en el firmamento tecnológico

*Martínez Andrade Victoria, Rebolledo Garrido E. Aurora,
Romero López N. Josela^{1*}*

Dedicatorias:

A los alentadores.

Victoria Martínez

A los seres que complementan constantemente mi sistema, a las letras que me han dado tanto.

Aurora Rebolledo

A mi deseo antinihilista,

A los personajes que han apoyado mi desarrollo en el campo de la investigación social.

Josela Romero

Resumen:

El presente artículo tiene como objetivo documentar dentro del panorama de las *Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)*, las prácticas de índole sexual que llevan a cabo adolescentes mexicanos en la red social virtual MetroFlog.

PALABRAS CLAVE: REDES SOCIALES, SEXUALIDAD, ADOLESCENTES, TIC, FOTOGRAFÍA DIGITAL

Abstract:

This article documents the sexual practice carried out by adolescents in the Information and Communication Technology (ict) panorama, within the virtual social network MetroFlog.

KEYWORDS: SOCIAL NETWORKS, SEXUALITY, TEENS, ICTS, DIGITAL IMAGE

*Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. Victoria. victoria.mtz.andrade@gmail.com
Aurora. aurora.rebolledo@gmail.com Josela. joselaromero@gmail.com

En la actualidad es imposible negar el impacto en materia de información, comunicación, economía, política, sociedad y cultura que ha sido resultado del desarrollo y la comercialización de la ciencia y tecnología. Internet es un ejemplo sobresaliente de ello, pues ha marcado una nueva era, una etapa postindustrial, donde el papel de los cibernautas ha evolucionado para pasar de un estado pasivo a un campo activo que refleja ideas, opiniones, intereses, inquietudes y necesidades, que permanecen registrados y disponibles en la Web. Tal es el caso de *MetroFlog*, una *red social virtual* donde adolescentes mexicanos, como muchos otros de América Latina y los Estados Unidos, descubren y comparten su sexualidad al exponer las fotografías digitales de sus cuerpos desnudos o semidesnudos. Dicho material visual es parte primordial del contenido generado por el usuario dentro de la economía de la Información que caracteriza a Internet.

Para indagar las formas e implicaciones que conforman las prácticas sexuales de los adolescentes mexicanos es importante iniciar con el establecimiento del panorama que ha dado cabida al surgimiento y el desarrollo de este tipo de actividades en la Web.

De Internet a los fotologs

La década de los sesenta fue un momento cúlpe en la historia de la ciencia y la tecnología, debido al desarrollo de infraestructura computacional que, años más tarde, impactó y trastocó el campo de los medios de comunicación gracias a la innovación en materia de *software* y *hardware*, así como a la comercialización de las telecomunicaciones portátiles. Conforme la infraestructura comenzó a expandirse a la esfera pública empezó a gestarse una nueva forma de compartir información y establecer comunicación principalmente en Estados Unidos de América, país pionero en el desarrollo de la red mundial.

Al inicio, el consumo de Internet se concentró en el campo de la investigación científica y académica, pero más tarde logró expandir sus horizontes a otros sectores sociales por medio de un sistema de redes, cuya apertura derivó en un incipiente –pero importante– flujo de información y comunicación. Para ese momento, la proliferación de sitios y páginas Web –liderada por países desarrollados– inició su extenso camino de posibilidades.

Internet se fue transformando en un medio de convocatoria social gracias a la sencilla alfabetización técnica que consistió primordialmente en saber cómo utilizar los programas de navegación como *Mosaic*; sin embargo, al mismo tiempo dejó ver su lado complejo que residió en la producción de sitios y páginas Web que demandaba conocimiento y dominio del *lenguaje de marcado de hipertexto (html)*, lo que presentó una clara limitante para los cibernautas, quienes debían contratar a un programador experto para elaborar sus propias páginas y contenidos.

A inicios de la primera década del siglo XXI, la situación cambió significativamente cuando el veloz desarrollo sobre el medio y la forma permitió que el panorama de la Web tradicional diera un giro radical rumbo a la *Web 2.0* –también denominada *Web Social*–, que introdujo nuevas aplicaciones informáticas con interfaz gráfica, más sencilla y amigable para el usuario. Ello permitió a los

cibernautas mayor participación mediante la creación y la difusión de sus propios contenidos en la Web. Sitios como las *wikis* y las *redes sociales virtuales* destacaron debido a que permitieron desarrollar el papel de *prosumidor*, es decir, aquella persona que simultáneamente consume y produce contenidos.

Entre los primeros sitios que permitieron desarrollar con plenitud el papel de *prosumidor* por parte de los usuarios en la Web, se encuentran los *Weblogs*, neologismo derivado del idioma inglés donde Web refiere a red y log a diario. Éstos sitios fueron creados en 1997 por personas interesadas en gozar de un espacio propio para publicar cronológicamente escritos personales; el impacto a nivel masivo fue tal que desde entonces permanecen vigentes en la Web gracias a la evolución constante de la interfaz gráfica de usuario, que ha permitido mayor personalización e interacción entre usuarios. Si bien, actualmente la práctica del *blogging* ha decrecido en comparación con su etapa inicial, aún sigue vigente en servidores como *Blogger* y *WordPress*.

En el año 2002, la aparición de las primeras *redes sociales virtuales* renovarían el brío de los *prosumidores* y de la interactividad entre usuarios. Cabe destacar que estos sitios

no representan un nuevo paradigma en materia sociológica, pues las redes sociales como tales, han existido desde que el hombre sedentario tuvo el objetivo de promover la organización en grupo. Se comprende por red social una forma de interacción colectiva donde existe intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos amplios y complejos.

No obstante, con la entrada de Internet en el panorama, el desarrollo de las *redes sociales virtuales* ha traído nuevas formas de información y comunicación que han alcanzado un importante desarrollo, sobre todo durante los últimos seis años. De acuerdo con un estudio realizado por la compañía Nielsen,¹ se afirma que los *blogs* y las *redes sociales virtuales* “están creciendo dos veces más rápido que cualquiera de los otros cuatro sectores más desarrollados de Internet (buscadores, portales, descarga de *software* y correos.)”.²

En comparación con su predecesor el *blog*, las *redes sociales virtuales* se han constituido como un sitio más comunitario y menos individualista. Ya sea con carácter gratuito o pagado, estos sitios destacan por interconectar a los usuarios y permitirles exponer y compartir ideas, opiniones, intereses, inquietudes y necesidades mediante un proceso comunicativo donde la inmediatez y la sencillez son factores distintivos.

¹Nielsen se define, en su página oficial, como “una empresa que ofrece información de mercados integral, la cual se obtiene de diversas fuentes de información”. Nielsen [Internet] Disponible en <http://mx.nielsen.com/company/what.shtml>

²García, H. (2009). La interacción a pleno. El Universal. 26 de diciembre de 2009, [Internet] Disponible en <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/61871.html>

Entre el universo de *redes sociales virtuales* disponibles en la Web destacan aquellas donde la imagen digital juega un papel preponderante. Tal es el caso de los denominados *fotologs*, cuyo origen deriva del inglés *photoblog* (bitácora fotográfica) y del nombre de *Fotolog.com* (primer sitio que creó este género). Estos espacios virtuales son una extensión del *Weblog*, donde generalmente se publica una fotografía por día, que documenta desde el cuerpo del usuario, y sus acciones cotidianas, hasta llegar a sus gustos acerca de la cultura *mainstream*.³

El sitio *Fotolog.com* creado en mayo de 2002 por Scott Heiferman y Adam Seifer, se convirtió en precursor y modelo a seguir para el posterior desarrollo de sitios parecidos en toda América Latina, donde Brasil, Chile, México y Argentina serían los principales consumidores. Sin embargo, el impacto que generó en este último país dio cabida a la creación del término *floggers* para denominar a los adolescentes que se concentraban en dicho espacio virtual.

MetroFlog y *la cultura flogger*

³Se entiende como cultura mainstream una cultura de índole popular, masiva. Frederic Martel, autor del libro *Cultura Mainstream* señala: “Es ante todo una cultura popular. Puede ser diversión, pero también, arte. Es tanto Lady Gaga como Piratas del Caribe. Es algo que puede ser positivo, gustar a mucha gente y crear felicidad, pero también puede suponer problemas porque al final es monolítico, imperialista y de tan repetitivo, puede ser realmente criticable. La cultura mainstream es positiva y negativa y, más que un concepto, es un término que se puede analizar y entender desde un punto de vista local, nacional, geográfico. Se pueden hacer muchas lecturas de este concepto.” En <http://haciendoelpino.wordpress.com/2011/05/25/entrevista-a-frederic-martel-autor-de-cultura-mainstream-hay-una-guerra-mundial-por-la-cultura-de-masas/>

Creado en 2006 en Buenos Aires, Argentina, por la compañía Kohali,⁴ *MetroFlog* está dirigido principalmente a jóvenes latinoamericanos de entre 11 y 18 años. Sin embargo, de acuerdo con datos del sitio Google Trends, México es el país donde este sitio presenta mayor impacto; sobre todo en ciudades como Guadalajara, Puebla, Cuernavaca, Jalapa, Distrito Federal, Hermosillo, Monterrey, Veracruz y Tijuana. Por ello, se tomó dicha *red social virtual* como objeto de investigación en la exposición y difusión de la sexualidad de adolescentes mexicanos mediante la imagen digital en el panorama de las TIC.

Para entender la práctica de la sexualidad en mancuerna con la imagen digital en los adolescentes mexicanos es necesario acotar información sobre la forma como funciona *MetroFlog*.

En sus Términos y Condiciones de Uso se menciona que este espacio, como cualquier otro *flog*, tiene la posibilidad de postear diariamente una foto; agregar amigos; establecer intercambio de comentarios en el libro de visitas; los colores y la tipografía del perfil de acuerdo con las preferencias determinadas por el usuario, pero, además, en el apartado de Respuestas a Preguntas Frecuentes, se señala que tiene como *plus* una dinámica de juego interna, basada en la idea de ser popular. *MetroFlog* informa a sus usuarios que quienes logren mayor cantidad de comentarios en su libro de visitas y simultáneamente tengan gran número de amigos en su perfil serán considerados usuarios populares y gozarán de beneficios extras, alusivos a la extensión cuantitativa del servicio. Es decir, si inicialmente el usuario sólo podía subir una foto por día, conforme incrementa su popularidad *MetroFlog* le dará la oportunidad de subir desde dos hasta seis fotos diariamente. Lo mismo pasa con la cantidad de comentarios en el libro de visitas: si al principio sólo tenía acceso a 20 comentarios, el rango se puede ampliar de manera progresiva hasta llegar a 100.

Si bien, las *redes sociales virtuales* han establecido una forma donde el sujeto común puede ser mirado por la comunidad, lo cual deriva en una dinámica semejante al *star system* de las industrias culturales, en ningún servicio se reconoce y premia tal actividad como en *MetroFlog*. Esto ha promovido que la cultura *flogger*, para quien es muy importante el plano visual, se apoyara en la fotografía digital documentando su entorno para después trasladarse a reflejar ideas, opiniones, intereses, inquietudes y/o necesidades que terminaron por incentivarlos a voltear el lente de la cámara digital hacia sí mismos, hacia su cuerpo, materia primordial en la etapa de reconocimiento sexual a niveles psíquicos y físicos.

Andrea Ocampo, estudiante de filosofía y editora de la revista virtual *indie.cl*, se dio a la tarea de analizar e interpretar a las tribus urbanas virtuales sudamericanas que llevan a cabo la práctica *flogger*. Ocampo describe a esta comunidad como:

“Una cultura audiovisual que se manifiesta, expresa y explota por medio de la estética. La desconfianza que sienten hacia sus padres e instituciones la llevan a sus cuerpos [...] Apelan

⁴Empresa dedicada al desarrollo de sitios basados en el entretenimiento online.

al respeto por la diversidad y a la falta de prejuicios, pero no tienen muchas aspiraciones. Saben que tienen pocas oportunidades. La mayoría no ve a la educación como herramienta de progreso. Son chicos que quieren terminar el cuarto medio (rango escolar entre secundaria y preparatoria) para poder trabajar en cualquier cosa”.⁵

Ocampo mencionó también la importancia del vínculo entre *flogger* y sexualidad, donde tiene lugar una relación entre el adolescente y su cuerpo, que se caracteriza por el poco o nulo pudor para retratar/exhibir la desnudez entera o parcial y reconocerse como ser de deseo. Se presenta una clara diferencia generacional entre los *floggers* y sus mayores, para quienes estas prácticas simplemente son inaceptables y no corresponden al marco de valores con el que fueron educados.

Ante este horizonte, la fotografía digital producida por adolescentes mexicanos que son usuarios de *MetroFlog*, está centrada en imágenes eróticas y/o pornográficas como parte de dos fuerzas que se encuentran. La primera es alcanzar la popularidad, la segunda, exponer visualmente la inquietud sexual característica de la etapa adolescente, donde empiezan a gestarse cambios hormonales y físicos.

El zing como práctica de la sexualidad y eje en la sociedad del espectáculo

En *MetroFlog*, los adolescentes mexicanos realizan una práctica cotidiana llamada *zing*, que consiste en escribir el nombre de la persona a la que va destinada la imagen digital, en un pedazo de papel, o bien, en cualquier parte del cuerpo (cara, manos, brazos, piernas, senos, glúteos, genitales, etc.) y posteriormente autorretratarse. El *zing* deriva de otro ejercicio común entre adolescentes: el *sexting*,⁶ y constituye una especie de regalo para la persona cuyo nombre está contenido en la imagen.

Inicialmente, la práctica del *zing* se fundamenta en su sentido lingüístico, pues de éste nace una identidad consensuada entre los adolescentes de *MetroFlog*, que determina el uso de la imagen digital en la exposición y el reconocimiento de su sexualidad.

El hecho de que los usuarios produzcan el signo lingüístico “*zing*” para denominar sus acciones e interacciones refiere la capacidad del lenguaje para generar unificación, sentido y comprensión. Si bien es cierto que, como señala Roland Barthes, “la lengua es elaborada no por la masa hablante sino por un grupo de decisión, convirtiendo al signo en un elemento ‘arbitrario’ y ‘unilateral’” (Barthes, 2009:34), la asimilación del signo genera un sentido de identidad. El *zing* ha convocado y reunido a un grupo interesado en el intercambio de imágenes para el cual lo más relevante es el cuerpo desnudo.

⁵Echegoyen, A. (2009). Nuestras tribus urbanas, La Nación (Chile), 23 de Marzo de 2009 [Internet] Disponible en: <http://www.lanacion.cl>

⁶La práctica del sexting (sex de sexo y texting de texto) consiste en autorretratarse o grabarse semidesnudo o desnudo para posteriormente compartir las imágenes en redes sociales virtuales.

Tomando en cuenta que el parámetro que da valor al *zing* es el cuerpo, los adolescentes de *MetroFlog* han creado una clasificación conformada por *zing normal*, *zing sexy* y *zing sexoso*. El *zing normal* es definido como un autorretrato donde no hay exposición de las partes íntimas del cuerpo:

El *zing sexy* es aquel que deja entrever los senos, las piernas y hasta la zona pélvica con la finalidad de provocar deseo sexual en el otro:

Finalmente, el *zing sexoso* muestra explícitamente senos, glúteos y genitales. Existe la presencia de las figuras retóricas hipérbole⁷ y/o sinécdoque.⁸

⁷Hipérbole: Figura retórica que exagera intencionadamente con el objeto de establecer en el interlocutor una idea definida. En *MetroFlog*, este recurso se emplea con la finalidad de generar la ilusión en torno al tamaño de senos –en las mujeres– y de los genitales masculinos.

⁸Sinécdoque: Figura retórica que representa la parte por el todo. En *MetroFlog*, este recurso es empleado con el objeto de enfocar la mirada del que observa la imagen hacia partes corporales, como senos, glúteos o genitales, que son la representación del cuerpo como totalidad.

A partir del estudio de la clasificación anterior, se observó que la interacción entre los adolescentes de *MetroFlog* se basa en actividades de intercambio visual relacionadas con la sociedad del espectáculo. Al respecto, Román Gubern comenta “la pulsión colectiva hace que esta sociedad pueda contemplarse al mismo tiempo como una *sociedad mirona*, en la que ella misma, y en especial sus sujetos públicos, se ofrecen como sujetos de deseo y objetos de espectáculo a la mirada colectiva” (Gubern, 1999:175). Ante esta premisa, el *zing* constituye una herramienta que permite a los usuarios exhibirse e interactuar mediante la imagen digital para obtener el reconocimiento y autorreconocimiento sexual en aras de alcanzar la popularidad infundida por *MetroFlog*.

La plusvalía del cuerpo en el universo binario

En la práctica *zing* en sus tres modalidades, los usuarios reproducen mediante la imagen digital estándares culturales relacionados con el cuerpo y la evocación del deseo sexual. El desarrollo de esta práctica genera que el cuerpo, por medio de su representación visual, se transforme en un capital de exhibición e intercambio. Es por ello que los adolescentes establecieron un valor jerárquico, donde el *zing sexoso* es superior al *zing normal*, debido a que atrae más miradas por la pulsión sexual que genera.

En *MetroFlog*, el cuerpo traslada su sentido orgánico a un objeto mercantil. Por ello, es posible sostener una analogía entre el sitio Web y la concepción capitalista del cuerpo como fuerza de trabajo. Así pues, en esta sociedad del espectáculo la corporalidad de cada *flogger* forma parte de un capital valioso, que es empleado para el intercambio de imágenes.

En esta perspectiva instrumentalista, el cuerpo femenino sobresale en el *zing sexy* y *sexoso* porque culturalmente, los principales productores y consumidores de imágenes con tintes pornográficos han sido los hombres. Al respecto, Emiliano Gallende (Gallende, 2002:73) sugiere que el panorama de

la difusión actual de la pornografía representa principalmente las fantasías sexuales de los hombres y no de las mujeres, incluso cuando ellas son protagonistas de este ejercicio (como en el caso de *MetroFlog*). De acuerdo con Lipovetsky, la mujer se muestra indiferente ante la pornografía porque responde a los deseos sexuales masculinos:

“Metamorphoseándose en máquina sexual eficaz y superactiva, rápida y presta a los cambios de *partenaire*, en la pornografía, la mujer no existe, ella no es más que el doble de la sexualidad masculina y de sus fantasías instrumentales” (Lipovetski, en Gallende, 2002:73).

Es innegable que, desde sus inicios, la industria de la pornografía ha estado dirigida al público masculino, consolidado como el consumidor más activo. En la mayoría de las imágenes “*sexies*” o “*sexosas*” que se encontraron en la investigación de *MetroFlog*, se descubrió el protagonismo del cuerpo femenino. Por lo general las mujeres se muestran deseosas y, sugerentemente, ávidas de sexo. Distinto es el caso del desnudo masculino, que expone como punto central los genitales, para conducir a la mujer a la admiración, el deseo y el sometimiento (Gallende, 2001:75). Sin embargo, resulta importante dar cuenta del fenómeno donde la mujer “bajo la influencia de la excitación sexual considera su cuerpo –destinado al placer del hombre–, como la base inicial de su propio placer”.⁹

Reflexiones finales. MetroFlog: el microuniverso del despertar sexual de los más jóvenes

Tras una serie de entrevistas virtuales realizadas durante la investigación, se observó que en *MetroFlog* los adolescentes se congregan en la práctica del *zing* debido a que comparten el despertar sexual relacionado con los procesos biológicos y psicológicos por los que atraviesan. Cabe destacar que esta dinámica se lleva a cabo generalmente en un contexto familiar donde los padres trabajan todo el día y no están pendientes de las actividades que realizan sus hijos en la Web.

Si bien es cierto que la Web se ha constituido bajo la noción de progreso (económico, político, social, y cultural), la comunidad *flogger* no se halla compenetrada ante tal discurso. Las aspiraciones personales de los adolescentes no van más allá de lo que el mismo espacio ofrece: el juego de la popularidad mediante el uso del cuerpo y la desnudez para evocar el deseo sexual y la aceptación del otro.

La imagen pornográfica y erótica producida, observada y comentada varias veces crea identidad, reconocimiento y sentido entre los adolescentes que producen y consumen este material. La exhibición e intercambio del cuerpo adolescente contenido en la imagen digital –con denotaciones y lecturas sexuales– es suficiente para que ellos alcancen la popularidad en esta red. La imagen también representa aspectos culturales como el machismo, que mantiene el cuerpo femenino como objeto de deseo.

⁹Debord, G. (1967). La sociedad del espectáculo [Internet] Disponible en: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/Societe.pdf>

Durante la investigación se advirtió además que en *MetroFlog* los Términos y Condiciones de Uso establecen las pautas de interacción por seguir; no obstante, dichas normativas han sido transgredidas por los usuarios, quienes han generado sus propias reglas. Los adolescentes reconocen lo público; es decir, *MetroFlog* como su espacio privado, sin tomar en consideración que todo material expuesto en dicha red social puede emigrar a otros sitios en la Web.

Al profundizar en la búsqueda de sentido que caracterizan el uso de dicha herramienta para las generaciones digitales emergentes, se debe tomar en cuenta que la tecnología no sólo ha establecido formas diferentes de congregación e interacción, sino también, de autodefinición. Por ello es fundamental que la sociedad conozca el funcionamiento de estas redes virtuales y las prácticas que se llevan a cabo en ellas, con el objetivo de percibir y reflexionar sobre el papel que la tecnología está jugando en el desarrollo y el descubrimiento sexual de los adolescentes.

Bibliografía

Barthes, Roland (2009). *Una aventura semiológica*. Ed. Paidós, Barcelona.

Gubern, Roman (1999). *El eros electrónico*. Ed. Taurus, Madrid.

Gallende, Emiliano (2002). *Sexo y amor. Anhelos e incertidumbres en la intimidad actual*. Ed. Paidós, Argentina.

Manovich, Lev (2008). *Software takes command* en http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf

Martel, Frederic (2011) *Cultura mainstream*. Ed. Taurus, México.