



REPRESENTACIONES, INTERACCIONES Y FICCIONES DE GÉNERO EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

TESIS DOCTORAL ELABORADA POR
LORENA JUAN GUTIÉRREZ

BAJO LA DIRECCIÓN DE
BEGOÑA GUTIÉRREZ SAN MIGUEL

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Representaciones, interacciones y ficciones de género en las nuevas tecnologías

Lorena Juan Gutiérrez



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Representaciones, interacciones y ficciones de género

en las nuevas tecnologías

Lorena Juan Gutiérrez

TESIS DOCTORAL

DIRECTORA

Begoña Gutiérrez San Miguel

PROGRAMA DE DOCTORADO

Estudios Interdisciplinarios de Género

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Análisis social

DEPARTAMENTOS

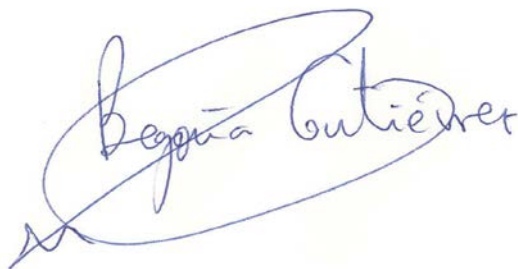
Sociología y Comunicación

FACULTAD DE DERECHO

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Salamanca, 2017

La Dra. Begoña Gutiérrez San Miguel, Profesora Titular de Universidad en la Licenciatura en Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca, hace constar que la tesis doctoral titulada *Representaciones, interacciones y ficciones de género en las nuevas tecnologías* elaborada por Lorena Juan Gutiérrez ha sido realizada bajo su dirección y cumple las condiciones formales y académicas exigidas por la legislación vigente para optar al título de Doctor por la Universidad de Salamanca. Y para que conste y tenga los efectos oportunos ante la Comisión Académica del Programa de Doctorado en Educación de la Universidad de Salamanca, firma el presente documento.

A handwritten signature in blue ink, reading "Begoña Gutiérrez". The signature is written in a cursive style and is enclosed within a large, loopy blue oval that also extends to the left and bottom of the text.

Begoña Gutiérrez San Miguel

Salamanca, 2017

A mi padre, mi primer feminista.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría dar las gracias a Begoña Gutiérrez San Miguel, quien tan pacientemente ha resuelto todas mis dudas durante este apasionante proceso de investigación. De manera virtual, Begoña ha puesto a mi disposición todas las herramientas que necesitaba para ayudarme a encontrar mi voz como investigadora. Debido a mi régimen no presencial, la labor de Begoña ha sido especialmente decisiva a la hora de elaborar esta tesis. Sin su dirección, nunca habría sabido capaz de articular y adecuar el mensaje científico y social de mi trabajo.

Estoy muy agradecida a la Universidad de Salamanca por haber apostado por este programa de doctorado y demostrar la relevancia que los Estudios de Género tienen en las Ciencias Sociales, así como en la vida en general, para poder conseguir una sociedad más justa y equitativa.

No puedo dejar de mencionar a la Humboldt Universität zu Berlin y su centro bibliográfico Grimm-Bibliothek, donde tuve la suerte de cursar parcialmente mis estudios de máster. La programación de esta universidad, orgánica y colaborativa, sin duda me ayudó a descubrir mi pasión por la investigación.

Me gustaría dar las gracias a mis padres por ser el punto cardinal en el mapa de mi vida: para que nunca olvide de dónde vengo sin perder la ilusión por dónde voy. A mi madre, con su inigualable sentido del humor y pragmatismo, le debo mi capacidad para afrontar todos los retos del camino con valentía. Por su parte, la perseverancia y entrega de mi padre me han servido de ejemplo en los momentos en que mi paciencia ha flaqueado.

También quiero recordar a Nerea, la persona por la que quiero hacer todo lo que esté en mi mano por que este mundo sea un lugar mejor. Quien tiene una hermana pequeña sabe de lo que hablo.

Danke Judy, mi leal compañera de viaje, por creer siempre en mí. Su férrea integridad me ha ayudado a no tirar la toalla en los momentos más duros.

Por último me gustaría dar las gracias a mis compañeras del colectivo de arte feminista COVEN BERLIN y a todas las personas que han apoyado nuestro proyecto. Si el arte es el motor del cambio social, espero que mi labor investigadora sirva de combustible.

Resumen:

La aparición de Internet ha cambiado la manera en que las personas se comunican y de este modo ha sacudido los cimientos de la sociedad. Ha eliminado el aislamiento en el que vivían muchos grupos subalternos y ha derribado las fronteras de unidireccionalidad de los medios de comunicación. Desde las redes sociales hasta los colectivos de artistas feministas online, pasando por las realidades de los videojuegos, el presente trabajo trata de analizar de manera cualitativa la naturaleza de las relaciones de género que tienen lugar en la Red, así como la representación de sus estereotipos, siguiendo herramientas metodológicas feministas, cuyo objetivo es la superación de la explotación y la opresión de las mujeres evitando el determinismo biológico y la otredad. La investigación se centra además en las interacciones y las ficciones que se derivan de las identidades de género digitales. Para ello se ha llevado a cabo un estudio exhaustivo de los servicios en línea más representativos en cuestiones de género, ya sea por su condición conciliadora como por su naturaleza especialmente conflictiva. A raíz del análisis de estos contenidos, se pretende dar respuesta a la pregunta de en qué medida la Red es una herramienta de cambio social eficaz para luchar contra los estereotipos de género y cómo ha cambiado la manera en que se perciben las identidades de género en Internet.

Palabras clave:

Estereotipos de género, nuevas tecnologías, brecha digital de género, Internet, videojuegos, blogs, redes sociales, ciberfeminismo, cibersexismo, arte feminista en Internet, identidades digitales

Abstract:

The emergence of the Internet has changed the way people communicate, shaking the very foundations of society. It has removed the isolation in which many subaltern groups lived and it has torn down the borders of unidirectionality in the media. From video games and social media to online feminist artist collectives, this thesis analyzes the nature of gender relations, fictions, and interactions on the Net from a qualitative perspective, as well as the representation of female stereotypes in the Information Technology branches. Using feminist methodology tools as a means of overcoming female exploitation and oppression by avoiding universality and otherness, the research also focuses on the interactions and fictions that are derived from digital gender identities. To that end, exhaustive qualitative research has been carried out, examining the most engendered online services (both conciliatory and discordant platforms). The analysis aims to answer the question whether and how the Internet is a useful tool for social change against gender stereotypes and how it has shaped the way we understand online gendered identities.

Key words:

Gender stereotypes, Information Technology, Digital Gender Gap, Internet, video games, blogs, social networks, cyberfeminsim, cybersexism, feminist net-art, digital identities

No es solo que la ciencia y la tecnología son medios posibles para una gran satisfacción humana, así como una matriz de complejas dominaciones, sino que la imaginería del ciborg puede sugerir una salida del laberinto de dualismos en el que hemos explicado nuestros cuerpos y nuestras herramientas a nosotras mismas. No se trata del sueño de un lenguaje común, sino de una poderosa e infiel heteroglosia. Es una imaginación de un hablar feminista en lenguas que llenen de miedo a los circuitos de los supersalvadores de la nueva derecha. Significa al mismo tiempo construir y destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, historias del espacio. A pesar de que los dos bailan juntos el baile en espiral, prefiero ser un ciborg que una diosa.

Donna J. Haraway (1995: 311)

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
1. LAS COMUNIDADES EMERGENTES	6
1.1 NACIÓN, IMAGINACIÓN Y FRONTERAS: UNA ANALOGÍA CON LAS COMUNIDADES VIRTUALES	7
1.2 VIRTUALIDAD E IMAGINACIÓN: EL ESPACIO VIRTUAL COMO UN “LUGAR”	10
1.3 DEL ESPACIO PÚBLICO AL ESPACIO VIRTUAL Y LA TIRANÍA DE LA INTIMIDAD	14
2. MOVIMIENTOS SOCIALES Y ACTIVISMO: LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA EN EL CIBERESPACIO	17
2.1 MOVIMIENTOS SOCIALES URBANOS CONTEMPORÁNEOS, GLOBALIZACIÓN Y TECNOLOGÍA.....	20
2.2. CIBERIDENTIDADES O CONSTRUCCIONES SEMANTIZADAS	23
2.3 POTENCIALIDADES Y LÍMITES DEL CIBERACTIVISMO EN LA REDEFINICIÓN DE LA ESFERA PÚBLICA	31
3. UTOPIÁS POST-FEMINISTAS: LO VIRTUAL ES POLÍTICO.....	34
3.1 DEL PATRIARCADO AL “CAPITALISMO PATRIARCAL HETEROSEXISTA RACIALMENTE ESTRUCTURADO”	36
3.2 (DES)VINCULACIONES ENTRE CIBERFEMINISMOS Y LA AGENDA FEMINISTA	41
4. GÉNERO E HISTORIA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA	47
4.1 ADA LOVELACE, PRECURSORA DE LA CIENCIA COMPUTACIONAL Y PRIMERA INFORMÁTICA.....	55
4.2 BRECHA DIGITAL DE GÉNERO: CONTEXTUALIZACIÓN EN EL ESTADO ESPAÑOL.....	57
5. CIBERFEMINISMO	66
6. ACOSO ONLINE O CIBERACOSO	73
6.1. SITUACIÓN LEGAL DEL CIBERACOSO SEXUAL EN ESPAÑA E IMPLICACIONES DE SU PENALIZACIÓN	79

7. LA COMUNIDAD <i>QUEER</i> Y LGTTBI EN LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: BREVE APROXIMACIÓN HISTÓRICA	82
7.1 LOS MOVIMIENTOS DE LIBERACIÓN LGTTBI EN ESPAÑA	85
7.2 EL NACIMIENTO DE LA TEORÍA <i>QUEER</i>	87
8. ROLES DE GÉNERO EN INTERNET	92
8.1 SEGUNDA BRECHA DIGITAL DE GÉNERO	98
9. VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO.....	101
9.1. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN UN CONTEXTO DE GÉNERO	105
10. PORNOGRAFÍA ONLINE.....	110
METODOLOGÍA E HIPÓTESIS	117
1. FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA.....	117
2. OBJETIVOS	120
<i>OBJETIVO GENERAL</i>	120
3. HIPÓTESIS	121
4. POSTURA EPISTEMOLÓGICA: PERSPECTIVA DE GÉNERO Y ENFOQUE CULTURAL	122
5. DELIMITACIÓN DEL CAMPO DE ESTUDIO	128
CUERPO CENTRAL DE LA INVESTIGACIÓN: RESULTADOS.....	131
1. CIBERFEMINISMO EN LA RED HISPANOHABLANTE	131
2. DE LA RED A LA CALLE: EL CASO DE LA MARCHA <i>SLUTWALK</i>	135
3. CIBERACOSO SEXUAL Y PORNOGRAFÍA VENGATIVA.....	139
3.1 EL CASO DE AMANDA TODD.....	142
4. REPRESENTACIONES DEL COLECTIVO <i>QUEER</i> Y LGTTBI EN LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	148
4.1 LAS IDENTIDADES LGTTBI Y <i>QUEER</i> EN EL CIBERESPACIO	152
4.2 CIBERACTIVISMO LGTTBI Y <i>QUEER</i>	154
4.3 EL PROYECTO DE ACCIÓN GLOBAL “IT GETS BETTER”	157
5. REPRESENTACIONES DE MUJERES EN LA WEB.....	159

5.1. PIONERAS EN LA BLOGOSFERA.....	163
5.2. EL CASO DE ANA Y MÍA: EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN	166
5.3. EL CASO DE LAS ENANAS EN <i>RUNES OF MAGIC</i>	169
6. EXPRESIÓN ARTÍSTICA FEMINISTA EN INTERNET	172
7. LA CIBERPOLÍTICA LOCALIZADA: EL CASO DE ESPAÑA	182
8. UNA PROPUESTA ETNOGRÁFICA SOBRE LOS ESCENARIOS VIRTUALES	189
8.1 UN ENSAYO ETNOGRÁFICO: SUBJETIVIDAD MEDIÁTICA, IDENTIDAD INDIVIDUAL(ISTA) Y VISIBILIDAD MEDIADA.....	193
9. LA RED EN MASCULINO	203
9.1 EL CASO DE REDDIT.....	207
EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	210
1. LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN EN EL CIBERESPACIO: ¿DECLARACIONES DE LIBERTAD O DE MISOGINIA?.....	210
1.2 RESPONSABILIDAD DE LOS PATROCINADORES DE LOS SITIOS WEB	216
1.3 PLANTEAMIENTO DE POSIBLES ACCIONES CONTRA EL CIBERACOSO SEXUAL.....	221
2. GÉNERO PERFORMATIVO EN LA RED	225
2.1 “SALIR DEL ARMARIO” EN LAS REDES SOCIALES	227
2.2 REPERCUSIÓN Y RETOS PARA LA COMUNIDAD LGTTBI Y <i>QUEER</i> EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN.....	230
3. LA “CRISIS” DE LA MASCULINIDAD	232
3.1 BLOGS DE LOS DERECHOS DE LOS HOMBRES.....	234
3.2 MAESTROS DE LA SEDUCCIÓN.....	236
4. ENTRE EL DETERMINISMO BIOLÓGICO Y LAS CONSTRICCIONES SOCIO-CULTURALES: ¿SON LOS VIDEOJUEGOS UNA COSA DE HOMBRES?	240
4.1 PERSONAJES FEMENINOS DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO	249
4.2 LAS USUARIAS DE VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE.....	257
4.3 LA HOSTILIDAD HACIA LAS MUJERES EN LAS COMUNIDADES DE JUEGOS DE ROL ONLINE.....	269

5. COLECTIVOS ARTÍSTICOS FEMINISTAS EN LA RED	276
6. PORNOGRAFÍA FEMINISTA EN INTERNET: ERIKA LUST	283
CONCLUSIONES	288
1. CIERRE DE HIPÓTESIS	288
2. RECOMENDACIONES Y APUNTES FINALES	301
BIBLIOGRAFÍA	305
1. PUBLICACIONES	305
2. BLOGS Y REVISTAS ONLINE	336
3. PORTALES DE ASOCIACIONES	339

Lista de tablas

<i>Tabla 1. Datos del año 2010 facilitados por el Observatorio e-Igualdad de la UCM en el estudio “La brecha digital de género en España: Análisis Multinivel”.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabla 2. Extraída de Zafra (2014). Selección de estrategias creativas y políticas del arte feminista y del juego identitario en Internet.....</i>	<i>178</i>
<i>Tabla 3. Consumo de información política por Internet. Fuente: Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010: 25, con datos extraídos del estudio 2.736 del CIS.....</i>	<i>184</i>
<i>Tabla 4. Perfiles individuales de personajes públicos en el espacio virtual, e identificadas con el activismo feminista (Creación propia).....</i>	<i>200</i>
<i>Tabla 5. Creencias matrices y creencias existenciales. Extraída de Bonino Méndez, 2012 en Jiménez, Avalos, Callejas y Rodríguez, 2016.....</i>	<i>206</i>

Lista de figuras

- Figura 1. Marketing según género para niños: “Todo es posible. Sigue pensando”. Visto en <http://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=role>. Consultado el 23 de septiembre de 2013.....53*
- Figura 2. Marketing según género para niños en Facebook.com: Princesas y astronautas. Consultado en julio de 2013.....53*
- Figura 3. Marcha SlutWalk en Quito el 10 de marzo de 2012 Foto extraída de <http://www.flickr.com/photos/eluniversocom/sets/72157629192920912/>. Consultado el 10 de enero de 2013.....136*
- Figura 4. Captura de pantalla del vídeo en YouTube subido por Todd en el que sostiene una tarjeta que dice “No tengo a nadie. Necesito a alguien”. Extraída de <http://www.youtube.com/watch?v=vOHXGNx-E7E&feature=plcp>. Consultado el 12 de junio de 2013.....143*
- Figura 5. Enano del videojuego online Runes of Magic. Extraída de <http://corporate.gameforge.com/wp-content/uploads/2013/01/pic-995.png> Consultado el 13 de enero de 2014.....170*
- Figura 6. Guerrilla Girls, 1985 (¿Tienen que estar desnudas las mujeres para entrar en el Museo Metropolitano? Menos del 5% de los artistas representados en las secciones de Arte Moderno son mujeres, pero el 85% de los desnudos son femeninos). Extraída de <http://www.guerrillagirls.com/>. Consultado el 20 de enero de 2015.....174*
- Figura 7. Captura de pantalla de la obra de arte online www.mouchette.org. Consultado el 12 de diciembre 2016.....180*
- Figura 8. Meme “Gina, la chica buena”: Tiene la regla. Se va cinco días de casa. Extraída de <http://www.dailydot.com/culture/good-girl-gina-meme-sexist-reddit-stats/>. Consultado el 13 de septiembre de 2013.....213*
- Figura 9. Meme “Gina, la chica buena”: Deja que su novio le haga fotos desnuda. “Gracias por pensar que soy sexy”. Extraída de <http://www.dailydot.com/culture/good-girl-gina-meme-sexist-reddit-stats/>. Consultado el 13 de septiembre de 2013.....213*

<i>Figura 10. Kellyane Boisvert para la publicación en papel de Girls Get Busy número 24. Extraída de https://issuu.com/ggbzine/docs/ggb-24. Consultado el 1 de febrero de 2016.....</i>	<i>279</i>
<i>Figura 11. “Palm Spring”, de Mayan Toledano para The Ardorous. Extraída de http://www.theardorous.com/. Consultado el 1 de febrero de 2016.....</i>	<i>279</i>
<i>Figura 12. “El techo de cristal”, de Coven Berlin, presentado en la exposición LABOR OR LABOR, Berlín, 2016. Extraída de http://www.covenberlin.com/, Consultado el 30 de mayo de 2016.....</i>	<i>281</i>

Lista de gráficos

- Gráfico 1. Brecha digital de género 2012-2016 Disponible en <http://www.ine.es/prensa/np991.pdf>. Consultado el 20 de febrero de 2017.....60
- Gráfico 2. Personas que han comprado a través de Internet en los últimos 3 meses. Disponible en http://www.ine.es/jaxi/Tabla.htm?path=/t25/p450/base_2011/a2016/10/&file=01003. Consultado el 20 de febrero de 2017.....60
- Gráfico 3: Consumo de prensa en papel y por Internet. Fuente: Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010: 26, a partir de los datos del estudio 2.736 del CIS.....186
- Gráfico 4: Participación política online. Fuente: Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010: 31, a partir de los datos del estudio 2.736 del CIS.....186

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se van a plantear los retos y las oportunidades que presenta el panorama de las nuevas tecnologías en el ámbito de las relaciones de género. La generación actual representa una de las etapas históricas con mayores logros de equidad para las mujeres a nivel institucional y legal, sin embargo, aún se padece globalmente un sexismo estructural, más sutil, pero quizás por ello mucho más difícil de combatir que la dura y explícita discriminación contra la que tuvieron que luchar las generaciones anteriores.

Los nuevos medios de comunicación, como la Red y otras formas de consumo de información de masas, brindan la ocasión de sumergirse en un torrente informativo muy diversificado que sirve como material de estudio para llevar a cabo un análisis en profundidad de las relaciones que se establecen de manera virtual. Asimismo, ofrecen la oportunidad de buscar maneras de cambiar los cimientos de la sociedad de manera que los vínculos que se formen entre sus miembros sean un poco más justos y libres.

Las innovaciones tecnológicas están vinculadas a un debate sobre justicia social marcado principalmente por los factores de discriminación y desigualdad en función de la racialización, el sexo-género y el estrato social. Los medios de comunicación suponen una fuente inagotable de reflejo y motor de cambios sociales y, en el caso de Internet, la velocidad y la cantidad de la información que se transmite se eleva exponencialmente.

Podría decirse que, en las últimas décadas, el espectáculo ofrecido por los medios de comunicación ha devuelto la imagen, aumentada y distorsionada, de todas las transformaciones que ha experimentado la sociedad, y a su vez, reflejando esto, ha servido como herramienta de introspección y análisis. Este ciclo de retroalimentación es, en sí, fascinante, y esta es la razón por la que las nuevas tecnologías son de un interés crucial para las personas que deseen estudiar los movimientos sociales en las últimas décadas. No se puede estudiar una sociedad sin tener en cuenta el tipo de información que produce y los vehículos mediante los que la transmite, por eso resulta de crucial importancia observar los nuevos medios a la hora de tratar de analizar la situación actual.

La cuestión de género no ha sido una excepción en este aspecto: desde el desarrollo de los medios audiovisuales las transformaciones en los roles de género han sido meticulosamente documentadas y exhibidas en dichos soportes. Podría decirse que estamos asistiendo a una metamorfosis en el panorama social, en el que los roles de género se han vuelto mucho más fluidos que en el siglo pasado. La libertad ofrecida por las nuevas tecnologías (comunicación instantánea, globalización del conocimiento) ha sido un factor crucial en las expresiones alternativas de género, que anteriormente quedaban enterradas bajo el discurso imperante.

No obstante, esta situación es un arma de doble filo. En la sociedad de Internet conviven de manera incómoda el socialismo más utópico y el anarco-capitalismo más salvaje; proyectos colaborativos como *Wikipedia*, la enciclopedia global más importante de la Red, conviven con empresas de dudosa legalidad con sede en paraísos fiscales. Internet, debido a su relativamente reciente aparición, goza de una naturaleza jurídica aún por delimitar, lo que se podría denominar *estatus de aguas internacionales*. Asimismo, esta ilusión de convivencia a nivel de usuario oculta en realidad unas separaciones quizás más rígidas que las de los medios anteriores.

Se podría decir que la sexualidad, en especial la femenina, se ha visto cada vez más cosificada en la segunda parte del siglo XX, proceso que se ha desarrollado en paralelo al crecimiento de los medios tecnológicos. Esta operación responde a una visión del mundo masculina y heterosexista. Los nuevos canales de televisión proliferan con la aparición de la TDT, utilizando los estereotipos de género para una captación masiva de espectadoras/es. En España, un caso notorio es la aparición de los dos canales del grupo Mediaset, *Energy* y *Divinity*. Mientras que el primero se centra en deportes, actualidad y actividades predominantemente “masculinas”, el segundo emite series “de chicas”, programas del corazón, cocina, decoración, etc.

A pesar del alarmante sexismo explícito que reside en esta división del ocio por estereotipos de género, las/os consumidoras/es parecen identificarse con ellos y se rinden sumisamente ante los gustos predeterminados que se les imponen únicamente en función de su identificación con un género. Resulta, cuando menos sorprendente, ver cómo los factores de estrato social, formación, e incluso edad, quedan relegados a un segundo plano a la hora de conformar la parrilla televisiva.

El sexo-género parece ser el criterio básico que configura los gustos y las aficiones de los seres humanos, algo que nos acompaña “por defecto” desde el momento de nuestro nacimiento hasta el final de nuestra vida.

Sin embargo, la Red se ha convertido a su vez en uno de los entornos más apropiados para luchar contra los estereotipos de género gracias a sus características globales e interactivas. En movimientos sociales digitales como el ciberfeminismo durante los años noventa, o las plataformas online feministas en el nuevo milenio, las usuarias de Internet tratan de promover la igualdad dentro del mundo virtual, así como de concienciar de la discriminación que sufren las mujeres en ámbitos tradicionalmente masculinos como son las tecnologías y los medios de comunicación.

En función de lo señalado, el principal objetivo de esta tesis es analizar de manera cualitativa la naturaleza de las relaciones de género que tienen lugar en la Red, así como la representación de los estereotipos femeninos en las nuevas tecnologías.

Tras los procesos de empoderamiento de las mujeres que ha acontecido durante estas últimas décadas gracias a la introducción de las nuevas tecnologías, se ha dado lugar a acalorados debates sobre una supuesta naturaleza superficial de los mismos. Se podría argumentar que hay tantos tipos de feminismo como feministas, y las nuevas tecnologías han supuesto una plataforma de interacción y análisis (e incluso enfrentamiento) de los diferentes discursos.

Existe todavía una pesada carga cultural sobre las mujeres, relacionada con las expectativas de género asignadas por una sociedad que, aunque se venda como avanzada, sigue sosteniendo valores tradicionales en materia de relación entre los sexos. En ella, los estereotipos sociales están muy marcados y la creencia de que las mujeres no son buenas en ciencias y tecnología en comparación a los varones está, desgraciadamente, muy extendida. Esta supuesta diferencia suele ser atribuida a limitaciones biológicas de las mujeres más que a la existencia de estereotipos de género en el material pedagógico, en el diseño tecnológico y en las expectativas sociales. Aplicar una perspectiva de género para analizar el mundo de las nuevas tecnologías y, más concretamente, Internet, implica comprender las relaciones de poder dentro de la sociedad. El análisis de esta situación supone tomar conciencia de las relaciones de poder desiguales que hoy por hoy aún existen entre mujeres y hombres a nivel estructural.

Internet es una fuente de información prácticamente ilimitada, que se actualiza cada segundo y que apenas está controlada por órganos reguladores. Es por eso que, a la hora de llevar a cabo un análisis exhaustivo de los diferentes sectores que conforman la Red, muchos ámbitos con una repercusión menor, o tal vez más local, queden excluidos. Sin embargo, si bien en este trabajo no se pretende registrar cada una de las plataformas ofrecidas en la esfera cibernética, sí que se lleva a cabo un estudio de los servicios en línea más representativos en cuestiones de género, ya sea por su naturaleza conciliadora como por ser especialmente conflictivos, como es el caso de los mundos de fantasía virtuales.

A raíz del análisis de estos contenidos, se tratará de dar respuesta a la pregunta de cómo se manifiestan las relaciones de género en las nuevas tecnologías y en qué medida es la Red una herramienta de cambio social eficaz para luchar contra los estereotipos de género. Mediante el estudio exhaustivo de determinados ámbitos del entorno virtual se aspira a realizar un análisis descriptivo de la situación de Internet en cuestiones de género, así como de presentar las posibilidades de promoción de la igualdad entre los sexos que este increíble motor de cambio ofrece a la sociedad.

Para llevar a cabo esta investigación, se analizará el estado de la cuestión en el ámbito de las comunidades virtuales emergentes, los nuevos movimientos sociales en el ciberespacio y las manifestaciones ciberfeministas, por una parte. Además, se repasará la historia de la ciencia desde una perspectiva de género para contextualizar la llamada brecha digital, la cual representa el desigual acceso a Internet según género-sexo.

Las muchas ventajas que la comunidad LGTTBI ha obtenido gracias a los nuevos medios de comunicación, entre ellas una mayor visibilidad, creación de comunidades y capacidad de expresión, serán revisadas durante esta investigación. De la misma manera, se analizan los aspectos negativos que ha traído consigo la incorporación de este colectivo a la cultura *mainstream*.

También desde una perspectiva de género se introducirá el estado de la cuestión en los videojuegos y juegos online, donde los usuarios tienen la posibilidad de crear sus propios avatares e interactuar con otros jugadores.

El cuerpo central de la investigación se centra en la exploración en profundidad de la praxis ciberfeminista en lengua española, la proyección identitaria LGTTBI en los nuevos medios de comunicación, el ciberacoso sexual, la ciberpolítica localizada y

una propuesta etnográfica sobre los escenarios virtuales. Los epígrafes descriptivos se complementan con ejemplos cualitativos, tales como el proyecto de acción global *It Gets Better*, los blogs pro anorexia, el ciberacoso sexista en Reddit o en el caso de Amanda Todd, la marcha internacional *SlutWalk*, la pornografía vengativa y el videojuego multijugador *Runes of Magic*.

La discusión de resultados cuestionará los límites de la libertad de expresión en el ciberespacio y las posibles acciones contra el ciberacoso sexual, así como los retos para la comunidad *queer* en la era de la información. Además, se abordará la hostilidad hacia las mujeres en las comunidades de juegos de rol online y la importancia de los personajes femeninos en los mismos. El análisis también planteará la dicotomía digital que se establece entre la libertad performativa del género frente al determinismo biológico en la Red.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

1. LAS COMUNIDADES EMERGENTES

Los primeros avances de Internet han permitido la exploración de nuevas posibilidades de acción y discurso para los sujetos, así como la búsqueda de nuevos espacios utópicos y/o comunidades virtuales (Núñez Puente, 2008). Estas posibilidades incluyen a su vez unas determinadas expectativas individuales y colectivas, así como unas limitaciones respecto a los alcances de los espacios creados.

Las teorizaciones pioneras de las comunidades virtuales se caracterizan por una tendencia utópica a imaginarlas como un espacio colectivo de diversas formas de relación comunicativa (Perry Barlow, 1994) y de sociabilidad virtual adaptada a las nuevas formas de vida urbana y desarrollo tecnológico (Mitchell, 2004).

Desde la década de las noventa el debate teórico sobre Internet y las comunidades virtuales cobra un enfoque más negativo respecto a los alcances de la tecnología. Teóricos como Gerard (1994) atribuyen a la red el peligro de generar aislamiento y disfunción de las habilidades sociales, mientras que otros como Robins (1996) van más allá llegando a patologizar las relaciones virtuales como una forma “anormal” de construir las relaciones sociales. Siguiendo esta última línea teórica, Slouka (1996) ha incidido en la deshumanización que conllevan los avances tecnológicos al plantear la vida virtual como una forma simple de escapar de la realidad.

Las teóricas feministas, por su parte, han estudiado el fenómeno de las redes fundamentalmente desde dos puntos de vista: por un lado, encontramos la línea utópica en torno a la relación entre las mujeres y las máquinas, bajo una metáfora de las comunidades virtuales como un espacio a conquistar y como sinónimo de libertad (Plant, 1997); por otro lado, autoras como Wajcman (2004) consideran la red como una posibilidad de ruptura con las barreras de acceso de las mujeres a la gestión de la tecnología.

La primera perspectiva se engloba dentro del fenómeno denominado *ciberfeminismo*, como un movimiento múltiple y descentralizado que parte de la idea de Internet como un espacio de acción y manifestación política.

Se trata de imaginar una alianza entre las mujeres y las máquinas, capaz de realizarse en las redes como lugar idóneo para la lucha feminista contra las identidades determinadas ontológicamente (García Aguilar, 2007).

El segundo enfoque, conocido como *tecnofeminismo*, parte de la premisa de que los artefactos tecnológicos están marcados por las relaciones de género (Wajcman, 2004) por lo que es necesario potenciar los mecanismos sociales necesarios para que las mujeres formen parte de la generación y programación de la tecnología, ocupando así un espacio tradicionalmente asociado a lo masculino (Faulkner y Lohan, 2004).

A lo largo de este capítulo exploraremos las transformaciones en la conceptualización de las comunidades virtuales, trazando una analogía con la idea de “comunidades imaginadas” desarrollada por Anderson (1993). Llegamos así a la aplicación de los fenómenos de las redes virtuales en los espacios feministas. Además, observaremos de qué forma se materializan las nuevas formas de comunicación y participación política en las redes sociales, centrándonos en el caso de Facebook y el ciberactivismo feminista.

1.1 NACIÓN, IMAGINACIÓN Y FRONTERAS: UNA ANALOGÍA CON LAS COMUNIDADES VIRTUALES

Tomamos aquí la categoría de “imaginación” propuesta por Anderson (1993) en relación al fenómeno social e individual de la “aprehensión del tiempo” y el surgimiento de la comunidad nacional. Repasamos así la conceptualización de la idea de “nación” e “imaginación” para pensar posteriormente los posibles vínculos entre comunidad-nación y redes virtuales-comunicación.

Partimos de un carácter problemático, ambivalente y multívoco del concepto de nación, lo que ha supuesto dificultades teóricas para ofrecer una definición de lo nacional. Sin embargo, coincidimos con Gil (1993) en la necesidad de ambivalencia en la conceptualización de la nación como una posibilidad de aprehender una noción dinámica y plural. Según Mellado (2008: 30), entendemos la nación como:

“lugar de la convergencia, en la nación se intersectan lo teórico y lo estético, lo orgánico y artificial, lo individual y colectivo, lo universal y particular, lo independiente y dependiente, lo ideológico y apolítico, lo

trascendente y funcional, lo étnico y cívico, y lo continuo y discontinuo. Lugar de lo híbrido, la nación pone en juego tensiones y ambigüedades que impiden plantear cualquier recorte del objeto o de la perspectiva de estudio como un estado concluyente y definitivo de la cuestión”.

Bhabha (2000), por otra parte, señala también la ambivalencia del concepto y de las narraciones producidas al respecto, refiriéndose a una inestabilidad semántica que afecta a tres elementos: la conceptualización teórica, el discurso que la construye y la vivencia que lo legitima. Por tanto, el objeto queda atravesado por la subjetividad histórica como elemento constitutivo y no meramente regulativo (Mellado, 2008), así como por un carácter dinámico que configura la nación como una realidad social transitoria (Bhabha, 2000).

La historia y sus elementos son inconcebibles sin las ideas de imaginación productiva o creadora, conformando así un universo de significados articulados con el mundo material, en función del cual se constituye y organiza el mundo social (Castoriadis, 1975). No podemos concebir el mundo social sin considerar su dimensión simbólica, lo que a su vez implica comprender la particularidad de lo *real* en cada sociedad, esto es, la relatividad de lo que cada grupo social imagina como “nosotros/as” (Mellado, 2008).

Se establece por tanto una relación fundamental entre la sociedad, lo político y el imaginario social. En este sentido, Baczkó (1991) sostiene que las sociedades inventan constantemente sus propias representaciones para configurar unas determinadas identidades colectivas. Estas representaciones de la realidad social (y no simples reflejo de esta), inventadas y elaboradas con materiales tomados del caudal simbólico, tienen una realidad específica que reside en su misma existencia, en su impacto variable sobre las mentalidades y los comportamientos colectivos, en las múltiples funciones que ejercen en la vida social (Baczkó, 1991).

Anderson (1993), por otra parte, entiende la nación como una construcción social específica y orgánica al formar parte de la dinámica histórica, lo que trae a la discusión tres presupuestos: su historicidad, el carácter dinámico y un vínculo con los sentimientos colectivos. Hablamos por tanto de la nación como una comunidad política imaginada ya que sus integrantes no llegarán a conocerse nunca en su totalidad, pese a que “en la mente de cada uno vive la imagen de su comunión” (Anderson, 1993: 23). El autor recuerda a Renan (1882, citado en Anderson, 1993: 23) para definir la esencia de la nación como un cruce de cosas reales y

simbólicas que los individuos creen tener en común, a la vez que ignoran aquellas no compartidas colectivamente.

Por tanto, según ambos autores, lo que caracteriza a una nación es que sus miembros comparten tanto unas determinadas perspectivas y acontecimientos históricos, como una serie de elaboraciones intersubjetivas e imaginarias que implican negaciones y olvidos, cuestión que analizaremos posteriormente con mayor profundidad en relación a las comunidades virtuales.

Las naciones no pueden ser leídas en términos de verdad o falsedad, sino “por el estilo con el que son imaginadas” (Anderson, 1993: 24), de la misma manera que la comunidad no depende tanto de las diferencias y desigualdades entre sus componentes como del “compañerismo profundo, horizontal” (Anderson, 1993: 25) que la atraviesa. Dicha comunidad es limitada dadas las fronteras que la separan de otras, y soberana, puesto que sueña con ser libre (Anderson, 1993).

Así, en la nación convergen lo orgánico y lo artificial, en el sentido en que lo explica Gil (1993); lo orgánico implica las relaciones filiales entre los miembros de una nación, mientras que lo artificial supone reconocer el carácter construido de la misma.

Bhabha (2000), por otra parte, añade a estos presupuestos la importancia de la relación nación-narración para comprender cómo se construye discursivamente su significación histórica; es decir, hablamos de la performatividad del lenguaje como parte de la configuración de las naciones.

González Stephan (1996) aporta una mayor claridad a la concepción de “comunidad imaginada” resaltando que esta no se constituye como tal únicamente por la imposibilidad del conocimiento directo de sus miembros, sino porque el elemento imaginativo es precisamente el soporte de su formación, integrado por ideas, presupuestos y valores promovidos por los grupos de poder, e instrumentalizados y difundidos por los discursos normativos.

En cuanto al carácter temporal de la nación, hablamos de una sucesión de continuidades y discontinuidades (Mellado, 2008), trayendo de nuevo la idea de Renan (1882) acerca de la unidad conformada por lo común y el olvido de lo no-común, es decir, se trata de esencializar el pasado histórico, invisibilizando los conflictos o los actos de violencia, de forma que se construya un pasado, un presente y un futuro en base a los principios fundamentales de la nación:

“La nación atañe a una dimensión temporal, no tanto porque su propio nacimiento y desarrollo obedecen a diversos acontecimientos históricos, ni naturales ni universales, como porque su consolidación y permanencia ponen en juego particulares usos de la memoria comunitaria a la vez que presuponen un anclaje en el pasado y una voluntad presente de proyección, es decir, una apuesta a la futuridad” (Mellado, 2008: 38).

La nación se desarrolla asimismo en un determinado espacio geopolítico, delimitándose por unas fronteras imaginadas que tienden a combatir la heterogeneidad geocultural para uniformizar los espacios y las identidades (Gellner, 1991). Según Renan (1882), esta idea del “nosotros/as” y de la otredad se constituye fundamentalmente por el principio de la voluntad humana de unión, más que por unas determinadas concepciones religiosas, lingüísticas, geográficas o ideológicas. Gellner (1991: 77-78) aporta a esta explicación la importancia de la identificación y adhesión voluntaria, por un lado, y por otro, los incentivos por los que se produce dicha adhesión, tanto en términos positivos (esperanzas) como negativos (temores).

1.2 VIRTUALIDAD E IMAGINACIÓN: EL ESPACIO VIRTUAL COMO UN “LUGAR”

Partimos de la idea de virtualidad como una entidad compleja que se encuentra presente tanto en la vida social como psicológica, y que cobra existencia en Internet como un espacio transnacional e *hiperpostmoderno* (Lins Ribeiro, 2002: 2), donde la temporalidad, el espacio, la geografía, las fronteras, las identidades y la cultura se difuminan hasta parecer prácticamente irrelevantes (Escobar, 1994).

Virtualidad y lenguaje crean una nueva realidad simbólica, y constituyen sujetos colectivos al permitir la participación en conjuntos sociales más amplios que aquellos que experimentamos fenomenológicamente:

“Como los signos y sistemas simbólicos son la matriz de donde deriva la virtualidad, así como son imaginadas, todas las comunidades son virtuales, en el sentido de que no pueden ser abarcadas en su totalidad por un individuo y en el sentido de que existen, en la mayor parte del tiempo, como potencialidad y no como realidad, simulando la existencia de un sujeto colectivo” (Lins Ribeiro, 2002: 3).

La relación entre virtualidad, imaginación y realidad debe ser entendida en términos de tránsito, y no de oposición, es decir, asumiendo que la realidad estimula la imaginación volviendo “reales” cosas imaginadas a través de simulaciones virtuales. Quéau (1993) habla de una “hibridación”, entre lo “real” y lo virtual, lo sintético y lo “natural”, el cuerpo y la imagen, esto es, entre las sensaciones físicas y las representaciones virtuales. La imagen virtual se convierte así es un “lugar”.

Desde esta consideración, recordamos los conceptos de “lugar” y de “no lugar” propuestos por Marc Augé (1996) para estudiar los procesos de cambio, ya que es la identidad lo que define a cada uno de ellos, presente e intensiva en el “lugar” y por ausencia en el “no lugar”: “por ello, en la dinámica constitutiva del nexo que encierra negociación de identidades puede darse la transformación (o el paso) de un «no lugar» a un lugar antropológico” (del Valle Murga, 1999: 215).

Así, el espacio virtual incorpora la riqueza del “lugar” para generar identidad al ser definido como “el lugar de la «propia casa», el lugar de la identidad compartida, el lugar común para aquellos que, habitándolo juntos, son identificados como tales por aquellos que no lo habitan” (Augé, 1996: 98).

Asimismo, podemos encontrar en el espacio virtual la expresión del “no lugar” en caso de que la situación no permita la expresión de la identidad.

Sin embargo, dada la dificultad de establecer unos límites claros entre el “lugar” y el “no lugar” en coherencia con los difusos límites entre espacio público y espacio privado, llegamos a la siguiente idea: si el “no lugar” se define no como un espacio que no puede ser empíricamente identificable (tal como el espacio virtual en nuestro caso) sino como un espacio creado por la mirada que lo toma como objeto, podemos admitir que el “no lugar” de unos/as (quienes no participan del espacio virtual) es lugar para otros/as (los/as usuarios/as del espacio virtual):

“El no-lugar posee la misma ambivalencia: como el lugar, puede ser subjetivo u objetivo. Sin embargo, no es posible establecer un paralelismo estricto entre las parejas espacio público/espacio privado y no-lugar/lugar, ya que el espacio público posee una definición positiva y el no-lugar no (...) Con todo, no obstante, existe la posibilidad de que se cree lugar en el no-lugar. Se trata entonces de un lugar subjetivo y, aún más, de los vínculos simbólicos que se manifiestan en el espacio concreto del no-lugar: como las relaciones de camaradería entre colegas en el despacho de un aeropuerto, por ejemplo. Se puede admitir también, inversamente,

que el no-lugar pueda proyectarse en el lugar y subvertirlo. Pero la manifestación de esta alteración es entonces una transformación material y física del espacio (...) La objetividad del no-lugar transforma el lugar subjetivo y los vínculos simbólicos entre unos y otros” (Augé, 2001: 6).

Según Augé (2001) la oposición entre lugar y no-lugar es una muestra de la difuminación de la frontera entre lo público y lo privado, así como de la transformación del espacio público en un espacio de consumo: la opinión pública puede girar tanto en torno a cuestiones políticas como a la aparición de nuevos productos:

“Se completaría, de este modo, un doble movimiento: vuelco del espacio público en el espacio de lo privado y transformación del espacio de lo público en no-lugares susceptibles de acoger la errancia de las soledades singulares. Doble movimiento que llevaría a una deslocalización generalizada: no habría a fin de cuentas más lugares identitarios, ni públicos, ni privados. Ni lugar para el debate” (Augé, 2001: 2).

Entonces, utilizando las ideas de Augé, se considera el espacio virtual como un no-lugar que subvierte el lugar (espacio público “real”) tanto por sus posibilidades de socialización como por las subjetividades que implica. Genera múltiples transformaciones en los hábitos de los sujetos que lo habitan, convirtiéndose así en un lugar de producción y reproducción social.

Dado el continuo real-virtual-imaginación, las comunidades virtuales, actualmente, pueden definirse más bien en términos de imaginación que de virtualidad. Todas las comunidades son imaginadas, ya que el pertenecer a una comunidad lingüística y cultural conlleva la concepción de los/as otros/as desde parámetros lingüísticos, culturales y simbólicos preestablecidos.

Sin embargo, las comunidades imaginadas dependen de unas determinadas tecnologías de identificación y pertenencia sujetas a soportes de transmisión de información (medios de comunicación) que se transforman en referencias virtuales o reales cargadas de contenido simbólico, funcionando como puntos de unión de los individuos en colectividades (Lins Ribeiro, 2002).

Con respecto al rol de la cultura dentro de la sociedad, Gutiérrez San Miguel et. al. aseguran que:

“la cultura es el gran conjunto de los conocimientos que una sociedad posee de sí misma y del entorno que le rodea”. La cultura lleva asociado un concepto evidente que es el de la identidad cultural que no es otra cosa que aquello que permite a los miembros de un grupo social reconocerse como tales. Es la conciencia que permite a las personas darse cuenta de las diferencias de su cultura con respecto a otras. Como consecuencia de ello la sociedad producirá unos bienes culturales como manifestaciones materiales e inmateriales de la cultura que los sustenta, conformando su identidad” (2009: 198).

Así, la evolución de los medios de comunicación torna cada vez más visible el rol diferenciado de los términos de la relación imaginación-virtualidad en la formación de comunidades: “la virtualidad, cada vez más liberada y manipulada tecnológicamente, progresivamente se impone como fuerza de construcción comunitaria” (Lins Ribeiro, 2002: 6). El efecto que los medios de comunicación tienen en la población actual es de *boomerang* catalizando la forma de vida y mediatizándola (Gutiérrez San Miguel et. al. 2009).

De esta manera, podemos afirmar que el progresivo desarrollo del universo virtual establece una distinción básica en la ecuación “comunidad imaginada-virtual”: lo imaginativo designa una abstracción simbólica y políticamente construida, mientras que la virtualidad, además de ser una abstracción simbólica y política, es a su vez un estado intermedio entre realidad y abstracción, que permite tanto la entrada como la salida, y la experimentación consciente de lo virtual como si fuera real (Lins Ribeiro, 2002).

La virtualidad concede así una mayor materialidad a las comunidades, de la misma forma que las ceremonias patrióticas o nacionalistas cumplen este rol. En síntesis, se ha establecido una primera analogía entre las comunidades imaginadas de Anderson y las comunidades virtuales, desde la consideración de las segundas como lugares de producción y reproducción social, y tomando en cuenta la hegemonía de la ecuación imaginación-virtualidad en la era tecnológica para la formación de comunidades.

1.3 DEL ESPACIO PÚBLICO AL ESPACIO VIRTUAL Y LA TIRANÍA DE LA INTIMIDAD

Tratamos el espacio público-real como una abstracción construida en Occidente desde una relación de oposición y complementariedad con el espacio privado, ambos marcados cultural e históricamente (Lins Ribeiro, 2002; Adaszko, 1998). Según Appadurai (1990), las nociones público-privado son *ideopanoramas*, en el sentido en que se relacionan a otros conceptos occidentales fundamentales extendidos en el proceso de consolidación del estado nación como la organización del territorio, la cultura, la población y el poder.

Resulta oportuno mencionar que la investigación utiliza el concepto de poder desde la teorización desarrollada por Foucault (2005: 97-98), entendido como

“la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del campo en el que se ejercen, y que son constitutivas de su organización; el juego que por medio de luchas y enfrentamientos incesantes las transforma, las refuerza, las invierte; los apoyos que dichas relaciones de fuerza encuentran las unas en las otras, de modo que formen cadena o sistema, o, al contrario, los desniveles, las contradicciones que aíslan a unas de otras; las estrategias, por último, que las tornan efectivas, y cuyo dibujo general o cristalización institucional toma forma en los aparatos estatales, en la formulación de la ley, en las hegemonías sociales”.

El espacio público-real se distingue principalmente por su carácter fenomenológico, basado en la presencia de sentidos corporales, indexicalidades e intercambios de informaciones-sensaciones de forma inmediata entre sujetos que interactúan en un determinado lugar o espacio compartido (Lins Ribeiro, 2002). La ciudad se presenta como el principal representante del espacio público-real moderno, el lugar donde se materializan las construcciones de ciudadanía y los modelos occidentales de derechos políticos.

Aunque no existe una relación de causalidad unilineal entre urbanidad, política y cotidianidad (Pires do Rio Caldeira, 2007), podemos afirmar que los espacios abiertos que funcionaban tradicionalmente como puntos de encuentro y construcción de colectividades y/o multitudes (plazas, mercados, calles), han pasado a lugares caracterizados por el aislamiento y la segregación destinados al consumo de mercancías y servicios en ámbitos artificialmente homogeneizados tales como los centros comerciales (Lins Ribeiro, 2002).

El paulatino desarrollo de nuevos aparatos de comprensión del espacio-tiempo (teléfono, radio, televisión) refuerza tanto el aislamiento de los sujetos como el poder de los medios de comunicación para construir el imaginario del espacio público-real. La característica de velocidad-simultaneidad se convierte en un elemento de sustitución (e incluso eliminación) del espacio público-real por el espacio público-virtual (Lins Ribeiro, 2002). La información pasa de ser obtenida en el espacio público-real a ser consumida en espacios cada vez más individualizados a través de grandes empresas de comunicación. Según Gutiérrez San Miguel et. al. (2009: 192), “una población analfabeta es más fácil de manejar y la dinámica [...] está llevando hacia ese estado manipulando la información y ralentizando la cultura”.

Al mismo tiempo se fuerza el individualismo y el narcisismo mientras los sujetos buscan

“un terreno íntimo que en territorio ajeno les es negado. El aislamiento en medio de la visibilidad pública y el énfasis exagerado en las transacciones psicológicas se complementan [generando una etapa] de una vida personal desmesurada y de una vida pública hueca” (Sennet: 2011: 29-30).

El espacio público-virtual se convierte en el lugar ideal para la construcción de representaciones sociales imaginadas, incluyendo la reconfiguración de la propia noción de comunidad al permitir la creación de múltiples y fragmentadas comunidades virtuales (Lins Ribeiro, 2002). Las nuevas colectividades quedan marcadas por una determinada tecnología de la comunicación, de la misma manera que las comunidades imaginadas nacionales de Anderson (1991) fueron marcadas por la importancia histórica de la prensa.

De esta manera, la virtualidad pasa a formar parte de las relaciones de poder a modo de “una síntesis de los medios de comunicación que la antecedieron (libros, diarios, teléfono, radio, televisión, vídeo) adicionadas las propiedades de la computadora” (Lins Ribeiro, 2002: 13). El ciberespacio se convierte en un lugar de encuentros entre sujetos-usuarios, de cosmovisiones y discursos que configuran una cibercultura fragmentada a su vez en diversas subculturas:

“La cibercultura lleva al paroxismo algunas de las más poderosas promesas de la modernidad, incluyendo la asunción de una comunidad global diversificada, existiendo en tiempo real, allí, en una dimensión

paralela, con sus múltiples fragmentos, unificados apenas a través de abstracciones (...) La reconfiguración de identidades, hecha posible por la multitud virtual global y por el espacio fragmentado, virtual, global, descentrado, potencializa la experiencia cosmopolita anónima internamente a la malla planetaria virtual (...) La manipulación de la identidad y fascinación con una disponibilidad infinita de información e interlocución, (sin la exposición a los peligros que pueden acompañar enfrentar la diferencia en el mundo real), junto con la sensación de que se está aquí y en muchos lugares al mismo tiempo y, todavía, de que se puede elegir crear universos propios, proveen un sentimiento de ampliación del yo. Este proceso se torna más claro, cuando se consideran las características de la (re)producción de la soledad en las sociedades de masas. El yo ampliado está ahora apto a colonizar el mundo real a partir del mundo virtual” (Lins Ribeiro, 2002: 13-14).

Veamos a continuación de qué forma se introducen las nuevas tecnologías en parámetros preestablecidos de distribución desigual de poder político y económico. A grandes rasgos, se aprecia que el uso de Internet se concentra principalmente en Norteamérica (88%) y Europa (76%), seguidas por Asia con un 44%¹.

El acceso al ciberespacio implica un determinado capital material puesto que se requiere la posesión de un ordenador, una línea de teléfono y un servidor, lo que significa, según Lins Ribeiro (2002), que el ciberespacio debería ser definido más bien como una *esfera* público-virtual, y no tanto como un espacio público-virtual, dada la configuración de una nueva élite transnacional².

Esta élite crece paulatinamente tanto en términos cuantitativos como cualitativos, dada la masificación de Internet mediante herramientas que facilitan el acceso gratuito (o al menos a bajo coste) al mismo, tal como ocurrió con otros dispositivos tecnológicos como la radio o la televisión. Este hecho no implica el olvido de las lógicas de inclusión-exclusión en el ciberespacio, pero sí la necesidad de considerar la amplitud y heterogeneidad del mismo, superando la formación de élites, o al menos, diversificándola.

Por otra parte, Internet ha difuminado cada vez más las fronteras existentes en el mundo real a través del elemento de simultaneidad-velocidad creando así una

¹ Datos del año 2017 extraídos de la página oficial de Internet World Stats para obtención de estadísticas, disponible en <http://www.internetworldstats.com/> (12/03/2017)

² Se comprende como una élite no solamente por la referencia al capital económico, sino como por la analogía establecida con la noción de comunidad imaginada-virtual explicada anteriormente.

nueva noción de espacio-tiempo en términos de virtualidad, esto es, el espacio-tiempo *online*:

“El ciberespacio público representa un desafío para todas las nociones de espacio-público-real porque estas están ancladas en relaciones entre territorio, una determinada población y las normas que orientan estas relaciones. Para decirlo de otra manera, el espacio-público-virtual, por ser «hueco», es un desafío para la geografía y sus fronteras reales, problematizando, de inmediato, relaciones de jurisdicción existentes entre localidades y supralocalidades. Nuevas cuestiones de extraterritorialidad se imponen. Como el ciberespacio es inmediatamente transnacional, una de las entidades jurídico-político-territoriales que se ve inmediatamente problematizada es el estado-nación. Esta es la razón porque el espacio-público-virtual es el «territorio» de la comunidad transnacional imaginada-virtual” (Lins Ribeiro: 2002: 16).

Hemos expuesto así tres elementos propios de las comunidades nacionales imaginadas de Anderson en la configuración de las comunidades virtuales transnacionales imaginadas: la presencia de lo imaginativo, la reconfiguración de los sistemas de comunicación y lenguaje, y la difuminación de las fronteras reales y simbólicas. Profundizaremos a continuación en el vínculo entre las comunidades virtuales (expresadas en los términos anteriores) y la participación política, para llegar a analizar de forma más específica las implicaciones del sistema sexo-género en este panorama.

2. MOVIMIENTOS SOCIALES Y ACTIVISMO: LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA EN EL CIBERESPACIO

Hasta el momento, se ha tratado de reflejar la transformación de las prácticas comunicativas contemporáneas en relación a los avances de las tecnologías de la información, particularmente de las redes digitales. Uno de los fenómenos en que Internet y las nuevas tecnologías han tenido mayor impacto e incidencia es el de los movimientos sociales, generando nuevas prácticas y discursos políticos y activistas.

Se crean nuevos códigos comunicacionales (comentarios, post, tweets, etc.), nuevos géneros de la información (periodismo ciudadano, periodismo humano, de guerrilla, información social), nuevos actores (internautas, colectivos,

profesionales, académicos/as), nuevas rutinas productivas (deslocalización total o parcial de la producción de información, nuevas plataformas laborales, tiempos reales de información) y por tanto, nuevas narraciones (Cosenza, 2009: 310-317).

Los cambios acaecidos en el seno de los paradigmas de la comunicación son evidentes y ampliamente estudiados, sin embargo, autoras como Mantini (2012) consideran que el debate debe continuar ampliándose en lo que se refiere a los efectos de las redes digitales en las formas de participación política contemporáneas.

Una primera observación de este panorama a grandes rasgos, nos indica que los procesos comunicativos se han vuelto cada vez más espontáneos y horizontales, adquiriendo la capacidad de movilizar amplios sectores de la población que configuran diálogos perdurables y en tiempo real. Las nociones de participación y pluralismo se han convertido en los fundamentos de estos nuevos formatos de comunicación.

El problema se sitúa en los escasos análisis acerca de las implicaciones de dichas transformaciones para la construcción discursiva, ya que los mecanismos y las estrategias de las nuevas formas de comunicación para movilizar potencialmente a la sociedad continúan siendo imprevisibles y difícilmente reproducibles (Mantini, 2012: 138).

Los cambios producidos en las relaciones de poder desplazan al Estado, y por tanto a la idea de nación, modificando las formas de acción y participación política (Castells, 2009). Aparecen nuevos actores sociales en el escenario globalizado que se alejan de los discursos ideológicos polarizados de mediados del siglo XX para construir nuevas narraciones centradas en la diversidad y la identidad (Henríquez Ayala, 2011).

Se incorporan nuevas temáticas provenientes del ámbito privado del sujeto en relación a las diferentes formas de vida, diferenciándose de los movimientos tradicionales en el origen del interés político: ha pasado de iniciarse del plano colectivo al plano individual, para luego proyectarse en el espacio público (Laraña y Gusfield, 2001).

Surgen asimismo expresiones y reivindicaciones políticas de carácter global, principalmente como crítica al sistema neoliberal contemporáneo, a los abusos de empresas e instituciones transnacionales, a la violación a los Derechos Humanos o

la profundización en las posibilidades y limitaciones de las democracias (Mantini, 2012). Hablamos por tanto de dos elementos clave en esta nueva caracterización de los movimientos sociales: por una parte, las luchas contra las diferentes formas de poder, represión y discriminación, y por otro, aquellas centradas en la apropiación (o recuperación colectiva) de bienes y servicios (García Canclini, 1984).

Las/os actores también son cada vez más diversificados, desde los orígenes, las edades o el sexo-género, desarrollándose esquemas de representatividad horizontales y descentralizados, ya que en gran parte no presentan una identificación política partidista determinada (Mantini, 2012). Estos actores generan a su vez nuevas formas de organización, expresión y acción política, pasando de las asambleas a la participación en red a través de espacios de diálogo y participación política virtual, con unas fronteras geográficas prácticamente imperceptibles.

Se dan así nuevas formas de movilización social, cada vez más descentralizadas y alejadas de los parámetros políticos institucionales, con nuevos actores, identificaciones políticas flexibles, y vínculos virtuales diversificados con menores tensiones ideológicas (Resina de la Fuente, 2010: 152).

Por tanto, debemos tener en cuenta varios factores en el análisis de Internet como uno de los principales dispositivos para la actuación y coordinación política colectiva en la actualidad:

- El carácter personal de las convocatorias y su espontaneidad, especialmente en contextos de crisis (Bennet, Breunig y Given, 2008).
- La influencia del posmodernismo en los estilos de vida individuales y colectivos, así como en las formas de movilización, enfocándose cada vez más hacia aspectos más expresivos que sustantivos (Sampedro, 2005), es decir, hacia la necesidad de ser visibles.
- La nueva política de los valores y los estilos de vida (Beck, 2000; Giddens, 1994) frente a la tradicional política de la "lealtad" y la "unión" vinculada a organizaciones de masas (Resina de la Fuente, 2010).

Estas formas de politización conllevan potencialidades y limitaciones (Tarrow, 2010), ya que las nuevas redes crecen cada vez más a nivel cuantitativo y permiten una rápida movilización, a la vez que producen unos resultados y efectos

limitados a nivel cuantitativo, dado el carácter central de los aspectos expresivos por encima de los sustantivos.

Podríamos hablar incluso de la desaparición de la acción colectiva tal como la conocemos hasta el momento (con amplias diferencias según la localización geográfica), convertida en una especie de “egoísmo solidario” (Resina de la Fuente, 2010: 153) protagonizado por actores individuales que se unen en momentos concretos de una forma esporádica y variable, y centrados en expresar sus propias preferencias políticas, sociales y culturales.

2.1 MOVIMIENTOS SOCIALES URBANOS CONTEMPORÁNEOS, GLOBALIZACIÓN Y TECNOLOGÍA

Los movimientos sociales contemporáneos como el 15M, Occupy Wall Street o la Primavera Árabe son solamente algunos ejemplos de los fenómenos que mayor impacto han causado en las políticas públicas. Dichos movimientos comparten tanto la naturaleza de sus exigencias y el inconformismo político, como el uso de las TIC (particularmente de las redes sociales) para la gestación y organización de sus miembros y acciones, así como para la difusión y movilización social (Martínez Martínez, 2013).

Los estudios acerca de los efectos del cambio tecnológico en política se distribuyen en ejes cuyos límites están marcados por la brecha digital y el control estatal por un lado, y la alfabetización digital, auto-programación y autonomía, por otro lado (Menéndez, 2011). Así, encontramos autores/as que señalan los peligros de Internet bajo la metáfora de un “orwelliano *bigbrother*”, esto es, la posibilidad de un mayor control social por parte del Estado; pero también hay quienes focalizan su atención en las posibilidades democráticas que ofrece la red, presentando el fenómeno de Internet como un posible “habermasiano cibercafé” (Ainsworth, Hardy y Bill, 2005: 120-145).

Hall (1999) realiza una clasificación de las diferentes posturas en el ámbito académico respecto a los efectos de Internet en la política, sintetizándolas en tres enfoques: el utópico, el realista o pesimista y el utilitario. El enfoque utópico se refiere a la potencialidad de la red para extender la esfera pública y actuar como una fuerza democrática que permite una mayor participación, y amplía los medios de información; el enfoque realista o pesimista enfrenta esta postura señalando los

peligros de la brecha digital, la profundización de las desigualdades sociales y la posibilidad de usar las tecnologías como forma de control autoritario.

Por último, el enfoque utilitario entiende que la red puede ser utilizada tanto con intenciones de inclusión como de exclusión. Reconocen que Internet puede funcionar como una herramienta de movilización ciudadana y promover formas de democracia participativa a través de nuevos canales de información, interacción y comunicación, por lo que recomiendan garantizar el acceso al ciberespacio como forma de garantizar la representación y la autonomía para los sectores más vulnerables de la sociedad.

Por otro lado, debemos tener en cuenta el protagonismo de la telefonía móvil en la configuración de nuevos espacios de participación política. Esta tecnología permite coordinar acciones sociales en tiempo real, generando tanto micro-coordinaciones, como macro-coordinaciones, ambas observables en la emergencia de movimientos espontáneos o manifestaciones políticas (Souza e Silva, 2006).

Podemos afirmar por tanto que Internet y la telefonía móvil han tenido un alto impacto sobre la participación ciudadana, construyendo nuevos procesos de comunicación y de distribución de recursos simbólicos (Murdock, 1992). Asimismo, se han creado nuevos espacios de debate político, sustituyendo la interacción cara a cara por espacios comunes virtuales (Thompson, 1998) y se han difuminado las fronteras y la localización geográfica como muestran los casos de Chiapas y el Ejército Zapatista de Liberación Nacional³, el ataque gubernamental chino sobre los/as estudiantes en la plaza de Tiananmen⁴, y el intento de golpe en Rusia en 1991⁵ (Russell, 2001).

En síntesis, si la regulación de los conflictos en democracia requiere la confianza y reciprocidad interpersonal, la desagregación de cuestiones polémicas y la construcción de capital social, Internet y la telefonía móvil se revelan como un canal para la construcción de redes sociales y, en este sentido, mejora de la

³ Para más información se puede consultar Cedillo-Cedillo, A. (2012). Análisis de la fundación del EZLN en Chiapas desde la perspectiva de la acción colectiva insurgente. *Liminar* [En Línea] 10(2) Julio-Diciembre 2012, disponible en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-80272012000200002 (12/06/2014)

⁴ Para más información se puede consultar a Madrid (Agencias) (2014). La matanza de Tiananmen, el gran tabú del gobierno chino. *La Vanguardia* [En Línea] 04 de junio de 2014, disponible en <http://www.lavanguardia.com/internacional/20140604/54409607416/matanza-tiananmen-gobierno-chino.html> (12/06/2014)

⁵ Para más información se puede consultar a Service, R. (2005). *Rusia, experimento con un pueblo: de 1991 a la actualidad*. Madrid: Siglo XXI de España.

calidad democrática. En otros términos: las TIC representan un canal virtual para la construcción de redes sociales y una nueva táctica de la acción social colectiva (Menéndez, 2011: 3).

Según Martínez Nicolás (2011) las TIC se presentan como posibilidades para la renovación democrática, y a su vez, pueden funcionar como barreras para la participación política debido a la brecha digital. El autor reivindica el acceso a las nuevas tecnologías de la información como forma de potenciar el compromiso cívico y político. En la misma línea, retomamos a Menéndez (2011: 8) que establece una serie de variables fundamentales en los nuevos procesos de acción social colectiva en sistemas democráticos:

- Las posibilidades vigentes según el contexto social y el sistema político.
- El grado de acceso a la telefonía móvil y a Internet.
- El grado de conectividad en las zonas rurales.
- La penetración territorial en la provisión de fuentes alternativas de información a las tradicionales y oficiales.
- El flujo de la comunicación online, medido en la frecuencia del correo electrónico, la creación de foros, blogs y sitios en Internet.
- La existencia de liderazgos sociales u organizaciones previas que medien en el acceso a las TIC con respecto a sectores desconectados.
- La formación de conciencia acerca de los intereses generales compartidos
- La baja dispersión de los objetivos sectoriales.
- La confianza y veracidad existente en la comunicación entre los miembros de la red.
- La credibilidad de los mensajes en función de la relación de conocimiento personal entre emisor y receptor.
- La participación de las generaciones jóvenes, llamados e-generación o nativos digitales, habituadas al uso de las TIC, particularmente Internet y la telefonía móvil.
- La interconexión de la telefonía móvil e Internet con otras tácticas de la acción social colectiva, tales como los contactos cara a cara y las reuniones grupales.

- La capacidad de control estatal sobre Internet, la telefonía móvil y las movilizaciones sociales.
- El tipo de gestión de los mensajes de texto (centralizada o descentralizada).

Asimismo, la autora señala las principales debilidades de las tecnologías en la participación política y en las formas de ejercicio del poder contra-hegemónicas (Menéndez, 2011: 8):

- El escaso campo que brindan para la deliberación cívica.
- La brecha digital y la penetración social limitada de Internet.
- La tarea inconclusa de la e-alfabetización.
- El anonimato de las/os emisoras/es, la posibilidad de *hackear* la información, la desinformación o baja confiabilidad de sus contenidos.
- La promoción de una agenda concentrada en los intereses sectoriales de quienes ya tienen acceso a Internet y la telefonía móvil.
- Las características generales de instantaneidad, espontaneidad, discontinuidad y reticularidad de las comunicaciones online no favorecen la institucionalización política de la acción colectiva, promoviendo únicamente apoyos coyunturales a las/os actores sociales.

2.2. CIBERIDENTIDADES O CONSTRUCCIONES SEMANTIZADAS

Dahlgren (2011) se centra en el caso de las generaciones más jóvenes y la participación democrática, indagando en los factores que influyen sobre la conducta cívica y el papel de los medios digitales en la misma. El autor resalta el papel de la identidad cívica, entendiéndola como una condición previa para la actuación política, así como en términos de un “nexo de unión entre las culturas cívicas y el sentido de la actuación que compromete a la gente y que puede ayudarlos a ser participantes políticos” (Dahlgren, 2011: 7).

En contraposición a esta visión utópica de la red y la participación política, Moya y Brito (2003) señalan los efectos conflictivos de la globalización en la construcción de identidades, considerando que se ha perdido la transmisión de los valores y símbolos culturales para enaltecer los recursos tecnológicos y humanos, y el creciente dominio de los medios de comunicación masivos y centralizados.

Jameson (1991) habla de una “lógica cultural del capitalismo tardío”, señalando una serie de elementos característicos de esta nueva etapa:

- Nuevas formas de superficialidad que se prolongan tanto en la teoría contemporánea como en la nueva cultura de la imagen.
- Debilitamiento de la historicidad.
- Nuevos tipos de emocionalidad.
- Un fuerte vínculo de todo lo anteriormente señalado con la tecnología.
- El nuevo arte político inserto en un espacio mundial del capitalismo multinacional avanzado.

Todo ello ha configurado nuevas comunidades imaginadas en relación a unas determinadas identidades que funcionan a modo de fronteras entre la pertenencia o la exclusión del grupo. Moya y Brito (2003: 47) consideran que la conformación de estas ciberidentidades o “construcciones semantizadas” es una expresión de las imposiciones difundidas por el ideal de la globalización neoliberal en relación con los problemas identitarios. Las autoras consideran que estas ciberidentidades tienen una finalidad ideológica, que es la de suplantar las identidades culturales, obviando los elementos que la tipifican y caracterizan:

“En primer lugar los sujetos que interactúan a través de los dispositivos tecnológicos de Internet, generalmente solo tienen en común a estos medios, no los unen relaciones sociales fundadas en la tradición, en la historia o la cultura. En segundo lugar, más que unirlos, los separan las fronteras espaciales, los niveles de desarrollo de sus respectivos países, hábitos, costumbres, idioma, idiosincrasia, etc.” (Moya y Brito, 2003: 48).

El debate académico se divide por una tensión entre quienes apuntan hacia la existencia de “identidades posmodernas”, caracterizadas por un carácter híbrido y transnacional, y quienes hablan de la permanencia de identidades esencialistas que se trasladan al espacio virtual.

Las modificaciones del entramado tiempo-espacio tales como la velocidad y simultaneidad, se postulan como generadores de cambio, influyendo de manera directa en las dinámicas culturales y en los sistemas de representación. Se da así una desterritorialización de las culturas y una transformación de las representaciones sobre la pertenencia a un lugar:

“La globalización de la información y el desarrollo de tecnologías mediáticas han originado cambios importantes en la forma como los individuos se representan el mundo. El acceso a la información ha modificado significativamente la percepción de los límites del mundo, por lo que la posibilidad de la experiencia del *otro* y la forma de delimitar el *adentro* y el *afuera* tienden a volverse cada vez más complejos. En esta experiencia también ha contribuido la creciente amalgama de procesos políticos y económicos (internos y externos) que conforman nuestra cotidianidad. El tiempo de exposición a la información y la experiencia de condensación de la multiplicidad de códigos en un mismo espacio-tiempo, han creado pautas de referencia cultural altamente diferenciadas en el seno de los Estados nacionales” (Cocco, 2003: 12).

Hablamos por tanto de múltiples experiencias culturales, territoriales, económicas y políticas, y una extensión de los ámbitos comunicativos, lo cual repercute en la construcción de identidades colectivas. Se refuta así el argumento de Moya y Brito (2003) al negar las posibilidades de los nuevos contextos de configuración de identidades, puesto que encontramos presente tanto el elemento histórico como cultural. Los cambios tecnológicos y la transformación en la comprensión del tiempo-espacio conllevan una ampliación y diversificación de la cotidianidad, pudiendo concebir lo imaginario como constituyente de la misma. De esta manera, se configura un escenario complejo donde los nuevos contextos fragmentados, contingentes y simultáneos (Cocco, 2003: 12) nos plantean la necesidad de repensar algunas nociones a la luz del fenómeno de la globalización tales como la identidad.

Sin embargo, la rigidez del ámbito académico respecto a las categorías establecidas para el análisis de las identidades, impide reconocer las múltiples formas en que los sujetos conceptualizan el mundo. La identidad puede ser comprendida como una práctica relacional que se genera a partir de la interacción con otros/as, en un esfuerzo por establecer una auto-localización en relación con el mundo social (Cocco, 2003). Así, la identidad aparece como un espacio cerrado de localización inserto a su vez en un esquema más amplio de las cosas que trasciende el “yo”.

Camacho (1996) entiende la identidad como un arquetipo de la existencia del grupo que solo puede reconocerse y reivindicarse por medio de un principio de unificación identitaria elaborado a lo largo del tiempo. Sin embargo, esto impide

abordar el carácter dinámico de las identidades, puesto que están en una constante reconstrucción al igual que la actividad social de los sujetos y sus interacciones dependientes de contextos determinados. Al igual que las naciones y las culturas nacionales son construcciones imaginadas y transformadas por los individuos, el Estado, y el flujo global de informaciones, la identidad es una estrategia relacional que alude a “las diferentes máscaras” (Cocco, 2003: 22) que puede llegar a usar un sujeto.

La identidad vendría a ser un “auto-relato” (Martín Barbero, 2002), que dentro del espacio virtual se convierte en un relato multimedial e hipertextual, puesto que contiene discursos, imágenes, referencias e hipervínculos sociales (Puyosa, 2008: 52). Así, la identidad en el espacio virtual permite construir nuevos modos de representación social así como otras modalidades de participación política.

La sofisticación de los medios tecnológicos ha facilitado el aumento del número de personas con capacidad para publicar información política, generando nuevos medios para el ejercicio del “periodismo ciudadano”:

“La infociudadanía consiste en participar en la conversación política que se desarrolla en los espacios sociales de discusión en la web. Se trata de la expresión de una identidad política en la web que se entrecruza con la identidad política que el ciudadano ya posee en los espacios fuera de línea, pero que además expande sus alcances. Es así como surge entre los infociudadanos la tentación de creer que se puede pasar del yo opino al yo formo opinión pública; de expresar su identidad política a contribuir a moldear la identidad política de una audiencia” (Puyosa, 2008: 52).

Nos parece fundamental la idea de la autora acerca del paso de “yo opino” al “yo formo opinión” en simultaneidad al solapamiento del espacio público y el espacio virtual, así como a la jerarquía de lo individual (personal) sobre lo colectivo (político). Esto significa que debemos tener en cuenta tanto las posibilidades de autonomía y participación política que ofrece el espacio virtual, como el “egoísmo solidario” (Resina de la Fuente, 2010), es decir, las jerarquías y limitaciones que se crean en función de la distribución de los mensajes en el ciberespacio. Efectivamente, podemos hablar de una nueva forma de producción de información y conocimiento, pero ¿qué información y qué conocimiento? Y más importante aún, ¿quién/es relatan o se auto-relatan, y quienes permanecen anónimos/as?

Una parte sustancial de la política en red ha estado marcada por el inconformismo ante las instituciones y las formas tradicionales de organización política (partidos, sindicatos, etc.). La imagen del activista del siglo XXI se caracteriza por la comunicación horizontal, la libertad de información y la autonomía (Díez Rodríguez, 2006), por lo que las identidades generadas en red servirán tanto como experiencias socializadoras y como ejes de proyectos de vida comunitaria en función de las características mencionadas.

Según Castells (1999) podemos hablar de dos grupos de actores políticos: aquellos que mantienen una identidad de resistencia, y quienes desarrollan una identidad de proyecto; los primeros se refieren a aquellas/os ciberactivistas que se asumen como grupos marginalizados o estigmatizados y usan el espacio virtual como lugar de supervivencia frente a las instituciones. La identidad de proyecto, por otra parte, definiría a quienes abogan por una transformación de la estructura social desde su perspectiva cultural.

Sin embargo, este enfoque dicotómico no permite observar toda la heterogeneidad del espacio virtual. Para estudiar las dinámicas políticas en la red es necesario realizar una aproximación directa a las prácticas en línea y a los gestos socio-técnicos que configuran las identidades de las/os participantes. La identidad (tanto dentro como fuera del espacio virtual) es un proceso en continua construcción, de carácter dinámico, marcado por múltiples interacciones en las cuales los condicionantes del soporte técnico se entremezclan con las prácticas comunicativas y los usos sociales (Estalella, 2005).

Una de las interacciones más extendidas y simples en el nuevo escenario del ciberactivismo es el llamado *clickactivismo*, referido a unas formas específicas de usar las redes sociales e Internet para manifestar el inconformismo con una determinada situación política. Esto significa que la participación política queda condicionada por la notoriedad de determinadas iniciativas y la identificación social con las mismas, en detrimento de otras.

Nos preguntamos así por los elementos de las reivindicaciones que logran captar la atención social, partiendo de la idea de que las motivaciones de las/os internautas participantes pueden seguir una serie de pautas de comportamiento comunes a la de los medios de comunicación, y por tanto, pueden existir

peticiones que reciben más apoyo que otras en función de sus atributos informativos (Marqués Pascual, 2015).

El activismo social se ha desarrollado tradicionalmente en torno a movimientos sociales y a través de actuaciones sobre situaciones colectivas desfavorables, tales como los movimientos campesinos u obreros. A partir de la segunda mitad del siglo XX dichos movimientos sociales comienzan a especializarse y a diversificarse: ecologismo, pacifismo, feminismos, animalismo, movimiento LGTTBI, etc. Con el cambio de siglo y la expansión de las tecnologías, el activismo social se vuelve cada vez más dinámico y dispone de una mayor movilización de recursos humanos.

Se generan así nuevos movimientos sociales, que, a diferencia de los anteriores, basados en una base de clase con intereses económicos similares, se fundamentan en identidades colectivas interclasistas en una nueva estructura social denominada “sociedad red” (Castells, 1997). Se identifican así tres elementos comunes en estos nuevos movimientos sociales (Castells, 2000):

- La identidad del movimiento
- El adversario
- El objetivo social

Se define la sociedad red en relación al

“proceso de formación y ejercicio de las relaciones de poder [que] se transforma radicalmente en el nuevo contexto organizativo y tecnológico derivado del auge de las redes digitales de comunicación globales y se erige en el sistema de procesamiento de símbolos fundamental de nuestra época” (Castells, 2000: 24-25).

Castells (2000) reconoce las transformaciones en los tiempos, modos e intensidades de las nuevas formas de relación social, pero también la exposición de asuntos como la autonomía y la privacidad a “controladores-programadores invisibles globales” de la red.

Estas transformaciones generan un desplazamiento de la comunicación de masas a la “auto-comunicación de masas” (Castells, 2011: 11-12), entendiendo que la primera se define por un sistema en que un mensaje unidireccional se emite en tiempos programados y sin contexto reflexivo (como por ejemplo, la televisión), mientras que la auto-comunicación de masas se caracteriza por un sistema de

mensajes múltiple, multimodal, con un alto repositorio hipertextual de contenidos, en tiempo libremente elegido e interactivo (como ocurre con Internet y las redes móviles). Así, los sujetos adquieren la capacidad de construir sus propias redes de comunicación en la sociedad, generando una autonomía comunicativa como base de la autonomía organizativa, cultural y política con respecto a las instituciones de poder.

Los movimientos sociales se vuelven a su vez más autónomos gracias a las transformaciones en los sistemas de comunicación y su impacto en los procesos socio-políticos. Castells (2011: 12-13) sugiere una serie de características definitorias de los nuevos movimientos sociales:

- Son espontáneos e instantáneos, iniciándose como resultado de una explosión de indignación social, activada a la acción a través de Internet. No suele haber una organización previa del movimiento, sino una expresión genérica de deseos de movilización contra determinados asuntos de injusticia.
- Los movimientos se generan y se difunden desde Internet (blogs o redes sociales como Facebook o Tumblr, YouTube).
- La comunicación es multimodal, con especial importancia de las imágenes, tanto para reforzar la movilización como forma de protección contra la represión.
- Las redes de Internet son horizontales y selectivas.
- Las redes movilizadoras estimulan la cooperación y la reciprocidad entre las/os participantes, rompiendo la lógica de los liderazgos formales.
- Son movimientos expansivos que se difunden viralmente y a gran velocidad.
- Son movimientos sin centro por lo que es difícil controlarlos tecnológicamente y organizativamente. Tienen múltiples conexiones, surgen en puntos imprevisibles y se reproducen constantemente.
- Gran parte de los movimientos alcanzan una amplia legitimidad social y la opinión pública suele señalar su aprobación, al menos respecto a cuestiones más extendidas mediáticamente tales como la falta de democracia, la corrupción de los partidos políticos o la indignación contra la industria financiera especulativa. Según un sondeo realizado en 2013 y difundido por el periódico El País, hasta un 81% de las personas

encuestadas afirmaban confiar en los movimientos ciudadanos, mientras que solo un 11% decía confiar en el Gobierno.

- Generalmente son movimientos no violentos, aunque esta cuestión es constantemente debatida dentro de los movimientos.
- Son movimientos locales y globales, conectándose a través de Internet y compartiendo una indignación común contra el sistema financiero global. Por ejemplo, en España y en Grecia la referencia a Islandia y a las revoluciones árabes fue fundamental.
- Son movimientos que se generan en Internet pero convocan la ocupación del espacio público, preferentemente en lugares simbólicos de la ciudad.
- Se construye un espacio híbrido de interacción entre redes y espacio público, siendo esta conexión la característica central de los movimientos. La protesta nace en Internet, se difunde por las redes, se materializa en el espacio público, se consolida en la comunicación multimodal en red y se retira nuevamente a las redes en momentos de represión.
- Son movimientos auto-reflexivos que tratan de generar debates presenciales y virtuales sobre los objetivos y acciones del movimiento.
- Se definen como apartidistas dado su inconformismo con las instituciones.

A pesar del fuerte vínculo entre Internet y los nuevos movimientos sociales, no debemos confundir esta conexión con el determinismo tecnológico, es decir, el origen de los movimientos es en todo caso de causalidad social, y se activan a través de las redes (Castells, 2012). En este sentido, Internet aparece como un soporte material en la medida en que permite que los sujetos se movilicen, se organicen y se coordinen para la protesta social.

Investigaciones como las realizadas por Wilson y Dunn (2011) recuerdan la importancia del encuentro offline y matizan el protagonismo de la comunicación online a través del ejemplo del levantamiento egipcio. Los resultados preliminares de dicha investigación mostraban que el 93% de los/as manifestantes de la plaza Tahrir usaron la interacción cara a cara como medio principal de comunicación, seguida de medios tradicionales como el teléfono, la televisión y los medios impresos. El medio digital más mencionado fueron los mensajes de texto (46%), seguidos de la red social Facebook (42%), los correos electrónicos (27%), Twitter (13%) y los blogs (12%) (Wilson y Dunn, 2011: 1252).

Estos datos no anulan la importancia de las tecnologías para la difusión de las imágenes de lo que ocurrió durante las revueltas de diferentes países árabes, sirviendo como principal medio de denuncia de la dura represión de las protestas, así como para generar una opinión pública al respecto.

En el caso de las peticiones vía Internet, la presencia de determinados valores dentro de la noticia en las peticiones de apoyo es un factor coadyuvante para conseguir su objetivo final. No así el mayor o menor número de firmas que consiga la petición (Marqués Pascual, 2015).

En este sentido, está claro que los movimientos sociales continúan conservando el espacio público como lugar clave para la expresión y el diálogo político: “La revolución de Internet no invalida el carácter territorial de las revoluciones a lo largo de la historia. Más bien lo extiende del espacio de los lugares al espacio de los flujos” (Castells, 2012: 72).

2.3 POTENCIALIDADES Y LÍMITES DEL CIBERACTIVISMO EN LA REDEFINICIÓN DE LA ESFERA PÚBLICA

La globalización y el desarrollo tecnológico influyen de manera decisiva en las transformaciones que ha sufrido la esfera pública en los últimos años. Concebida tradicionalmente como “un espacio de relación y mediación entre la ciudadanía y el estado” (Sánchez Duarte, Bolaños Huertas y Magallón Rosa, 2015), actualmente se inserta en un nuevo marco de actuación entre medios, ciudadanía y representantes. Se cuestiona así la legitimidad y eficacia del concepto tradicional de esfera pública, dada la exclusión histórica de determinados grupos de la gestión del poder y la imposibilidad civil de comunicar su voluntad a las instituciones.

Las nuevas formas de participación política así como los nuevos espacios y lenguajes, convierten la esfera pública en una “constelación de espacios comunicativos que permiten la circulación de otras ideas” (Dalhgren, 2005: 148), y generan espacios periféricos que influyen en la esfera pública central dominada por las instituciones de poder (Sampedro, 2000).

El funcionamiento de estos nuevos espacios rompe con la lógica habermasiana del discurso público racional y el consenso obligatorio (Habermas, 2004), siendo el consenso más bien un ideal regulativo que una meta realista de deliberación (Gronlund, Strandberg y Himmelroos, 2009). El desarrollo tecnológico ha

posibilitado el avance de nuevos instrumentos y soportes para suplir las deficiencias de la actuación política tradicional; incluso la abstención ha encontrado un lugar en el que manifestarse en la red. Las redes sociales funcionan como espacios socio-técnicos que permiten la generación de discursos en la esfera pública, tanto como complemento y extensión de los nuevos medios, y como canal de desarrollo, comunicación y difusión (Sánchez Duarte, Bolaños Huertas y Magallón Rosa, 2015).

Las posibilidades de acceso a la esfera pública se han ampliado y diversificado, al menos en lo referido a la información y el intercambio de opiniones. Asimismo, los movimientos sociales han usado las redes sociales “como una nueva plaza pública en la que comunicar acciones, difundir convocatorias o incluso crear comunidades” (Sánchez Duarte, Bolaños Huertas y Magallón Rosa, 2015: 488).

Sin embargo, a pesar de los efectos positivos de estos procesos (en términos de participación, información y comunicación), sus alcances quedan limitados por las dinámicas de exhibición e individualismo, así como por el refuerzo de la identidad (individual y colectiva). El desarrollo tecnológico ha permitido digitalizar problemáticas sociales preexistentes, pero se ha generado un activismo incapaz de avanzar sus demandas en los espacios y procesos políticos tradicionales (Christensen y Bengtsson, 2011).

Por otra parte, Lash (2005) señala las desigualdades presentes en la sociedad digital donde el tiempo y el espacio están comprimidos y descontextualizados; los medios han monopolizado el espacio que antes tenía la reflexividad como forma de pensamiento, generando un sistema de información efímero, inmediato y superficial. Según esta perspectiva “la información está organizada no por su valor de uso o de cambio sino por su valor en tiempo real, sin valía para el pasado y el futuro” (Betancourt, 2011: 95), en paralelo con el carácter espontáneo e inmediato de las redes (tanto en términos positivos como negativos).

Lash (2005: 26) considera que “el desorden informacional genera sus propias relaciones de poder: por un lado, el poder y conocimiento inmediato de los *bytes* de información y, por otro, el reordenamiento de la información en categorías de propiedad intelectual”.

Esto significa que las desigualdades presentes en la sociedad digital se dan más bien en términos de exclusión que de explotación (Betancourt, 2011), esto es, las/os trabajadoras/as semicualificadas/os y los sujetos racializados “son cada vez

menos relevantes para la acumulación informacional, que hoy no se hace a su costa sino a sus espaldas” (Lash, 2005: 27).

¿Qué consecuencias tienen estas consideraciones para el ciberactivismo político? Algunos casos muestran resultados altamente efectivos, tales como la experiencia en Estados Unidos con las herramientas *Web 2.0* en la campaña presidencial de Barack Obama, las movilizaciones sociales en Quito (Ecuador) autoconvocadas mediante mensajes de texto y correo electrónico que desembocaron en el derrocamiento de Lucio Gutiérrez en abril de 2005, o la influencia en los resultados electorales en España de las manifestaciones convocadas por SMS como protesta por la manipulación de la información tras el ataque terrorista en Madrid en 2004. Asimismo, el grupo de reporteras/os ciudadanas/os coreanas/os *OhMyNews* logró modificar el rumbo de las elecciones presidenciales en el año 2002 a través de la movilización del voto mediante correo y mensajes de texto.

Sin embargo, a pesar de los cambios significativos logrados, se observa que la espontaneidad e inmediatez de las respuestas a las protestas convocadas no se traduce en acciones políticas masivas a largo plazo:

“Se logran cambios significativos pero, en última instancia, no se modifican sustancialmente las estructuras materiales y simbólicas en las que se sustenta y sostiene el poder. ¿Por qué sucede aquello? ¿Será que nada puede escapar a la inmediatez y simplificación a la que el principio de información aboca? Todo parece estar cooptado por el maleficio de lo que Lash llama la inmanencia informacional general” (Betancourt, 2011: 96).

El poder no se manifiesta únicamente en la organización económica o militar de las sociedades, sino que también posee la capacidad de universalizar una cosmovisión, invisibilizando o imposibilitando otras posibilidades. Tal como analizaremos en apartados posteriores, debemos tener en cuenta la presencia de los efectos del poder en la propia cotidianidad, entendiéndola como un espacio en que la hegemonía se materializa a través de la construcción de sentidos que reproducen y naturalizan las condiciones de poder (Betancourt, 2011; Ceceña, 2004). Las lógicas de poder se instalan en el entramado cultura-comunicación-sociedad, lo cual implica tanto la posibilidad de subvertirlas desde la visibilización de discursos y prácticas contra-hegemónicas, como de reproducir el mismo sistema de pensamiento dominante contra el que se trata de luchar.

En síntesis, el análisis de la incidencia de Internet en el activismo político, debe partir de una contextualización de la tecnología, esto es, asumiendo que está atravesada por determinantes políticos, sociales, culturales y económicos, y es reflejo de las relaciones de poder. Los usos que se hacen de dichas tecnologías son múltiples, siendo el ciberactivismo una forma de apropiarse de las mismas para darles un sentido político y crítico.

A su vez, debemos asumir que la estructura de Internet refuerza determinadas condiciones de exclusión y desigualdad social, ya que la plataforma, al igual que otros medios de comunicación, está construida sobre una estructura de desigualdad de poder. Finalizamos este apartado con una reflexión de Betancourt, más allá de enfoques dicotómicos, distópicos o utópicos de las redes, para leerla tanto desde sus posibilidades como desde sus limitaciones:

“Resulta altamente inconveniente limitar el ciberactivismo al uso de internet para construir discursivamente una comunidad imaginada. A partir de la lucha por el reconocimiento y el mantenimiento del carácter abierto, público, descentralizado e igualitario del internet, contrarrestando la apropiación privada de la red y la creciente consolidación de los grandes monopolios de la información y la comunicación, es necesario trascender hacia la reflexión y la práctica de interpretación y resignificación simbólica en relación dialéctica con las condiciones materiales de la vida social. En ello radica la posibilidad de llevar adelante proyectos emancipatorios apoyados en el uso de internet y otras TIC” (Betancourt, 2011: 97).

3. UTOPÍAS POST-FEMINISTAS: LO VIRTUAL ES POLÍTICO

Independientemente de las múltiples conceptualizaciones que se desarrollan actualmente dentro de los feminismos, se pretende dejar las denominaciones a un lado para profundizar más bien en los discursos y prácticas que las sustentan. Para ello, se parte de un entendimiento complejo de los feminismos, esto es, sabiendo que se trata de una serie de movimientos, teorías, acciones políticas y subjetividades que han ido transformándose a lo largo del tiempo, influidas no solo por la multiplicidad de categorías sociales en que se insertan los sujetos propios de los mismos, sino también por los contextos geopolíticos.

Así, las diferencias se han convertido en una alianza para la práctica política feminista, a la vez que continúan marcadas por procesos de exotización, exclusión

y discriminación, dándose tanto una resignificación de nociones tradicionalmente despectivas, como una banalización de los discursos producidos en torno a la multidimensionalidad de las identidades.

Entramos por tanto a este debate con un sujeto de los feminismos múltiple y descentrado, atravesado por las dimensiones de las relaciones de poder, las diferencias y las subjetividades, todo ello dentro de un contexto transnacional⁶ como nuevo marco de comprensión de las desigualdades. Se introducen “nuevas” temáticas y prácticas políticas (López Gil, 2011):

- La crítica al binarismo de género
- Las diferencias como alianzas para la práctica política
- Configuración de prácticas y discursos políticos en un marco transnacional
- La importancia de la interseccionalidad/transversalidad
- Nuevos modelos organizativos dispersos y cambiantes
- Nuevas producciones culturales y nuevas formas de comunicación en sus articulaciones con lo socioeconómico
- La importancia del lugar de enunciación/localización
- Crítica a la institucionalización de los feminismos
- Nuevas formas de investigación social

Nos preguntamos quiénes son los sujetos incluidos y excluidos del activismo feminista y cómo se conectan las diferentes realidades geopolíticas con los núcleos urbanos de ciudades occidentales. ¿Quiénes representan a los movimientos sociales desde posiciones hegemónicas, y quiénes hablan desde el lugar de la *otredad*? Si los procesos políticos y económicos están conectados a nivel global, ¿cómo afecta esto a los propios procesos de construcción de identidades y subjetividades de las mujeres?

Si entendemos que lo global se inserta en lo local, es necesario profundizar asimismo en la idea de que esas mismas fronteras y lógicas de poder se introducirán a la cotidianidad de las mujeres, incluso en espacios politizados como las comunidades virtuales feministas.

⁶ Se utiliza el término “transnacional” desde una perspectiva interseccional que incluye un conocimiento situado acerca de las mujeres en distintos contextos del mundo, considerando el conjunto de relaciones de desigualdad entre personas y pueblos y realizando una distinción con el término “internacional”, en relación a un análisis de los procesos socioeconómicos, políticos e ideológicos que encierran estrategias raciales, sexistas y capitalistas (Alexander y Mohanty, 2004).

3.1 DEL PATRIARCADO AL “CAPITALISMO PATRIARCAL HETEROSEXISTA RACIALMENTE ESTRUCTURADO”

Una de las principales características de los feminismos es su capacidad de mutación en cuanto a los cambios producidos en temáticas, análisis, acciones, modos de organización política y formas de comunicación. Esta particularidad es la que interesa especialmente en la investigación, puesto que se considera primordial analizar las prácticas antes que sus denominaciones para entender por qué nos situamos en unas y otras posiciones, más allá de cómo decidimos nombrarlas.

Mientras que los movimientos feministas de la década de los setenta estuvieron centrados en la unidad de las mujeres, hacia los años noventa se afianza un reconocimiento de las diferencias como parte de las prácticas políticas. Se abandona el concepto fijo y estático de identidad otorgándole una dimensión múltiple y plural a través de la articulación del género, la clase, las adscripciones étnico-raciales y la sexualidad, que llegan a formar complejas subjetividades.

Se introducen en la escena *otras* representaciones de “mujer” anteriormente invisibilizadas: trabajadoras temporales y precarias, migrantes, sin papeles, trabajadoras sexuales, estudiantes sin recursos, lesbianas, transexuales/transgénero/travestis, intersexuales, madres solteras, cuidadoras transfronterizas, entre otras. Surge la innovación en las formas de protesta y trabajo produciendo conocimientos desde dentro de los propios movimientos y no aisladamente en círculos académicos o institucionales.

Se descubre en el propio cuerpo un espacio donde el poder se reafirma y a la vez se crean las posibilidades de subvertirlo, entendiendo al sujeto político como un lugar de ambivalencias, que “emerge simultáneamente como efecto de un poder anterior y como condición de posibilidad de una forma de potencia radicalmente condicionada” (Butler, 2011: 25); es decir, el poder vendría a ser una reiteración que toma forma en el propio sujeto, y a su vez, este mismo establecerá diferentes resistencias puesto que las condiciones de la subordinación no son sinónimo de un apego al poder ni de un estatus “natural” de opresión, sino estructuras temporales, activas y productivas que subrayan la importancia y posibilidad de la agencialidad.

Los noventa suponen una etapa de profundos cambios en cuanto al entendimiento de la política en general. Las movilizaciones y protestas ya no están centradas únicamente en lo económico o en el reconocimiento de derechos, sino que la subjetividad y lo simbólico tienen un gran peso en los procesos de lucha. Esta

importancia del plano simbólico se explica por los fuertes deseos de generar representaciones propias de la realidad, lo que implica una crisis en los propios movimientos sociales.

La identificación de la brecha entre la población y el poder institucional conlleva una crisis de contenidos y participación política que se traduce en una confusión generalizada en cuanto a las definiciones de las luchas y los sujetos que la representan. Si antes existía un sujeto político perfectamente definido como “obrero/a” o “mujer”, ahora estas nociones estáticas se fragmentan en una multitud de interrogantes que muestran la fragilidad de las identidades construidas hasta el momento.

En esta reflexión de lo subjetivo y lo simbólico, se cuestiona no solo al capitalismo en sí, sino a la propia vida en el mismo, en un esfuerzo por combinar la teoría y la práctica, y conceder un nuevo significado al conocimiento que implique acciones de cambio y desplazamiento. El debate se dirige hacia las instituciones científicas y las bases ideológicas de los grandes movimientos sociales en favor de una producción individual de conocimientos, partiendo de la propia existencia sin recurrir a lenguajes codificados.

Para las organizaciones feministas esto no suponía ninguna novedad. Ya se venía hablando sobre la importancia de la propia vida en relación a la política desarrollada años atrás en los grupos de autoconciencia de los años setenta, inspirados en las reuniones informales de mujeres negras dedicadas a dar apoyo emocional a esclavas recién liberadas como el *Blackclubwomen's Movement* (Malo, 2004), que a su vez sirvieron de sugestión a los grupos feministas, especialmente en el seno del feminismo radical. Los grupos de autoconciencia cobraron una gran importancia para las feministas a la hora de redefinir la política, desde las prácticas en EE.UU. (colectivos como *Redstoking* o *Women's Lib*) y en Italia (*Mujeres de la Librería de Milán*). En España, grupos como *LANBROA* en Euskadi, o *LAMAR* en Cataluña, plantearon la necesidad de analizar qué hay de político en las vivencias personales y producir un cambio en las mentalidades más allá de la consecución de derechos (López Gil, 2011).

Estos grupos se basaban en reuniones en las que diferentes mujeres compartían sus vivencias y saberes para formarse entre sí en temáticas como el cuerpo, las sexualidades, las relaciones de poder entre hombres y mujeres, los privilegios masculinos, el reparto injusto del trabajo doméstico, el placer, etc. En otras

experiencias como las creadas por colectivos de mujeres afroamericanas se analizaban cuestiones como el racismo, y se trazaban estrategias de resistencia a los continuos linchamientos y discriminaciones sufridas a diario. Es importante tener en cuenta las diferencias geopolíticas de estas organizaciones para comprender su posterior desarrollo así como las sucesivas reivindicaciones desde feminismos no occidentales a que sus luchas y estrategias de resistencia sean reconocidas.

La mayoría de grupos se organizaban de dos formas: por un lado, quienes estaban más cercanas a los partidos políticos, la doble militancia y a las reformas sociales; por otro, quienes defendían la autonomía de los movimientos, la construcción de formas alternativas y colectivas de vida y la reflexión en torno a las micropolíticas y las subjetividades. En cualquier caso, ambas tendencias reconocen la existencia de un sujeto del feminismo traducido en la “mujer”, considerando que existen una serie de opresiones compartidas que definen una identidad común.

Los ochenta trajeron nuevos derechos y a la vez, el abandono de las políticas más radicales. Surgieron nuevas prácticas y formas diversas de entender la política, lo que creó desconexión y desconocimiento entre los diferentes grupos. Al mismo tiempo se pusieron en cuestión los fundamentos que consolidaban los movimientos sociales occidentales con la elaboración de multitud de críticas a la objetividad científica, apuntando a la condición de productos históricos y culturales del conocimiento y el pensamiento que están siempre posicionados.

Estas nuevas epistemologías se desarrollaron dentro de un análisis del poder referido al estudio de las relaciones económicas de producción-reproducción, así como de la creación, articulación y regulación de los discursos e instituciones de poder-saber que modulan las relaciones sociales. De esta forma, comienzan a cobrar valor los discursos de las “minorías” y los saberes subyugados (Haraway, 1995) generados principalmente en el ámbito del pensamiento descolonizador.

Los noventa traen la desaparición definitiva de las anteriores formas de organización política de los movimientos feministas, introduciendo la importancia de las diferencias y la búsqueda de nuevos procesos de autonomía para la vida en común. Surgen pequeños colectivos, grupos descentralizados⁷ y elaboraciones

⁷ Nuevos grupos autónomos dentro de las universidades (*Lisístrata* en la Universidad de Zaragoza, *Asamblea de Mujeres*, *Asamblea de Mujeres de Sociología Lilith* e *Insumisas al Género* en la Complutense de Madrid, *Asamblea de Mujeres de Salamanca*, o *Rosa Que Te Quiero Rosa-RQTR*) y fuera

teóricas y prácticas críticas en torno a nuevas temáticas: precariedad, antimilitarismo, trabajo, migraciones, sexualidades o la institucionalización de los feminismos. Los sujetos que componen estos grupos son nuevos y más variados: lesbianas, *queer*, autónomas, precarias, trabajadoras del sexo, okupas, migrantes, y estudiantes.

Los principales objetivos se centran en actualizar contenidos y producir formas más creativas de abordar los cambios sociales. Comparten una incomodidad ante el asentamiento de un discurso formal sobre la igualdad, localizando falta de rigurosidad en el análisis del orden social y sus representaciones. Sus acciones se centran en la producción de ejercicios artísticos (creación de radios y televisiones libres, fanzines, fotografías, carteles, espacios web, performances, pintadas artísticas callejeras, intervenciones en manifestaciones...) que buscan crear nuevas representaciones y expandir el deseo de interrogar el sistema y transformar las cosas desde lo cotidiano, lo que se entendía por política viva, en contra de programas ideológicos y sujetos definidos.

Entendiendo que las adscripciones étnico-raciales y el género son producciones de un gran sistema de diferenciación social que aspira a las desigualdades de unas/os para mantener los privilegios de otras/os, desde ciertos espacios feministas se propone la autonomía como potencia para la vida al margen del poder, principalmente desde los años setenta.

Esta autonomía está referida a las micropolíticas cotidianas situadas en el terreno de los afectos, los cuidados, las sexualidades y/o los espacios compartidos, cuestiones que anteriormente se invisibilizaban en el ámbito de lo privado. Los intentos de fuga del poder se realizan desde la infiltración en los propios campos colonizados con el objetivo de deconstruirlos y/o resignificarlos: familia, relaciones sexoafectivas, educación, política, consumo, etc. La autonomía se propone como un deseo y un esfuerzo de inventar una vida en común separada del poder contra la lógica social basada en la negación de lo colectivo y el fomento del individualismo.

de ellas, como asociaciones de mujeres transexuales (*AET-Transexualia*, *Asociación de Identidad de Género de Granada*, *Colectivo de Transexuales de Catalunya*, *Soy como soy de Gijón*, etc.), grupos antimilitaristas (*Mujeres de Negro*, *Dones per Dones...*), mujeres inmigrantes (*Xarxa de Dones Inmigradas*), grupos *queer* (*LSD*, *Radical Gai...*), grupos de trabajadoras sexuales (*Hetaira*, *Licit*, *Asociación Genera*), o de activismo gay y lésbico (*Sin Vergüenza*, *UAM Entiende*, *Towanda Aragón...*).

Estas propuestas feministas tratan de constituirse lejos de la lógica de los partidos, proponiendo la política como creación, como parte de la experiencia y lo cotidiano, alejada de las ideologías y las representaciones sesgadas de un sujeto único y definido. Se parte de la multiplicidad de experiencias e identidades, la problematización de la realidad y la continua construcción de nuevas miradas.

Los “nuevos feminismos” entienden esta práctica como una política viva en contra de la política institucional que consideran

“atada a formalismos y a maneras predeterminadas condicionadas por el poder que acata órdenes que se basa en falsos consensos y en falsas unidades y cuya legitimidad se construye a través de una representación forzada que muestra el estado de cosas existentes como incuestionable” (Gil, 2011: 70).

Sin embargo, se han dado múltiples desencuentros debido a los diferentes significantes del concepto de política y las distancias entre los proyectos más institucionales centrados en cuestiones relativas al poder y los derechos de las mujeres, y aquellos que localizaban la política principalmente en lo vivencial, en la construcción de experiencias, en lo colectivo y en las diferencias.

Muchas de las antiguas organizaciones se convierten en meros espacios estéticos y teatrales incapaces de producir algún efecto político. El género aparece como un simple descriptor con el que jugar a través de prácticas artísticas, anulando toda su capacidad crítica así como el resto de categorías que lo acompañan (sexualidad, adscripciones étnico-raciales, procedencia, clase...); además, implica que los/as participantes sean en su mayoría personas del ámbito académico o activista que posean una serie de privilegios en cuanto al acceso al conocimiento y su producción, una disponibilidad de tiempo relativamente amplia, y unas problemáticas más centradas en lo simbólico que en lo material, distanciándose así de realidades como la feminización de la pobreza.

Asimismo, el hecho de que se conformen como espacios gestionados por un colectivo determinado y abiertos únicamente para actividades puntuales, impide la plena participación de determinados sujetos y el desarrollo de propuestas y críticas de individuos no pertenecientes al ámbito académico o activista.

El análisis del orden simbólico en cuanto al lenguaje⁸, las representaciones y no-representaciones políticas, los afectos, o las formas de comunicación, resulta fundamental para una revisión de los procesos sociales y políticos, que nos permita distanciarnos de los encasillamientos identitarios y las violencias horizontales así como revisar nuestros lugares políticos de enunciación.

3.2 (DES)VINCULACIONES ENTRE CIBERFEMINISMOS Y LA AGENDA FEMINISTA

Al igual que las corrientes feministas en general, el ciberfeminismo también se caracteriza por una agenda heterogénea y un horizonte amplio de medios, objetivos y causas. Podemos encontrar desde instalaciones artísticas en red hasta videos denuncia de situaciones de violencia, e incluso juegos electrónicos contra el patriarcado.

En las últimas décadas las diferentes posturas ciberfeministas se han organizado en dos líneas principales: las utópicas y las distópicas (Reverter Bañón, 2001), o bien los posicionamientos tecnofílicos y tecnofóbicos (Braidotti, 1998; Wajcman, 2004). Se trata de una categorización dicotómica que actualmente limita la complejidad del desarrollo tecnológico y el papel de los feminismos dentro del mismo. Por ello se requiere una mirada amplia que vaya más allá de una mera observación radicalizada del entramado tecnología-género.

Tanto el discurso utópico o tecnofílico, como el distópico o tecnofóbico, excluye las aportaciones de los planteamientos críticos feministas en el campo de la ciencia y la tecnología (Cockburn, 1983; Harding, 1996; Keller, 1991). Los discursos utópicos terminan cayendo en una concepción esencialista del sexo-género, mientras que los discursos distópicos parten de una visión determinista de la tecnología, invalidando las posibilidades de subversión que puedan contener las tecnologías:

“Una perspectiva feminista de la ciencia nos enfrenta a la tarea de examinar las raíces, la dinámica y las consecuencias de esta red interactiva de las asociaciones y disyunciones —que, juntas, constituyen lo que se podría llamar el «sistema género-ciencia». Nos lleva a preguntar

⁸ Abordamos el término “lenguaje” desde los estudios posestructuralistas, subrayando que “no se refiere a palabras sino al sistema de significados —órdenes simbólicos— que preceden al dominio real del habla, la lectura y la escritura” (Scott, 1996: 279).

cómo se informan entre sí la ideología de género y la de la ciencia en su construcción mutua, cómo funciona esa construcción en nuestras distribuciones sociales, y cómo afecta a los hombres y a las mujeres, a la ciencia y a la naturaleza. Pero el feminismo no solo nos proporciona un tema, también nos proporciona un método particular de análisis para investigar ese tema” (Keller, 1991: 150).

La lógica del análisis feminista ha quedado marcada en las últimas décadas por la conocida consigna “lo personal es político”, que ha pasado de ser un simple aforismo a un método y una epistemología:

“lo personal como político no es un símil, ni una metáfora, ni tampoco una analogía... Significa que la experiencia distinta de las mujeres en tanto que mujeres ocurre dentro de la esfera que socialmente ha sido vivida como personal —privada, emocional, interiorizada, particular, individualizada, íntima— de tal modo que conocer la política de la situación de la mujer es conocer las vidas personales de las mujeres” (McKinnon, 1982: 534).

La asociación histórica entre masculinidad y objetividad, y de forma más específica, entre masculino y científico, es un tema que continua siendo impermeable a la crítica académica (Keller, 1991). Frente a esto, desde la producción teórica feminista se ha realizado toda una labor de resignificación conceptual con un compromiso político y ético para promover nuevas formas de hacer y entender el sexo-género mediante nuevas formas de hacer y entender la tecnología (Reverter Bañón, 2013).

Sin embargo, la distancia entre ciertos espacios/comunidades ciberfeministas y las realidades políticas, sociales y económicas, supone un obstáculo para ese compromiso político y ético, amenaza que ya advirtieron autoras como Braidotti (1998) o Wilding (1998):

“La parte más visible del ciberfeminismo se ha centrado básicamente en explorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la comunicación y la información para la deconstrucción de los géneros. Su incursión principal ha sido operar en una línea determinada de tecno-mundos: producción de CD-ROM, Web, listas y news groups, inteligencia artificial, MUD's, video-arte, net-art, video-juegos, etc. El ciberespacio y la producción artística en Internet ha sido principalmente el objetivo de la mayoría de las ciberfeministas, primando normalmente el aspecto estético

sobre los aspectos críticos y políticos. Sin embargo, las ciberfeministas que estuvieron en el origen de este movimiento suelen ser críticas con esta deriva del ciberfeminismo” (Reverter Bañón, 2013: 455).

Tal como ha ocurrido en muchos espacios dedicados al activismo feminista, lo simbólico se ha situado por encima de las problemáticas materiales, banalizando unas realidades e invisibilizando otras. Paasonen (2011) sostiene que parte de esta situación se deriva del rechazo generalizado por parte de sectores identificados con el ciberfeminismo a las corrientes feministas. Paradójicamente, muchas personas se han identificado más fácilmente con el ciberfeminismo que con el feminismo:

“En su presentación en la Reunión Ciberfeminista Internacional, la *webgrrl* Corinne Petrus (1998: 75) explica que ella no se considera a sí misma feminista: «pero quizás quiero llamarme a mí misma ciberfeminista. Hay una cosa que me gusta especialmente del ciberfeminismo y es esta, nadie sabe qué es exactamente, no tiene límites todavía». Aquí, el prefijo «ciber» implica nuevas posibilidades basadas en el distanciamiento del feminismo y de la flexibilidad del mismo. Las ciberfeministas internacionales han animado a las ciberfeministas a articular sus propias agendas, conceptualizaciones y políticas, y tales definiciones «personalizadas» han hecho del ciberfeminismo algo fácil de aplicar y de apropiarse” (Paasonen, 2011: 342. Traducción propia).

Wilding (1998) ya había advertido de la actitud ambivalente y contradictoria del ciberfeminismo respecto al feminismo, en consonancia con la tradicional ignorancia teórica y práctica hacia la historia de los feminismos. Como otras tantas variaciones post-feministas (también conocidas como “nuevos feminismos”) surgidas a partir de la década de los noventa, el ciberfeminismo se ha configurado como una corriente novedosa y específicamente diseñada para mujeres jóvenes (Gillis, 2004, citada en Paasonen, 2011: 342).

Existe toda una terminología y simbología asociada a estas nuevas corrientes, que en muchas ocasiones, funciona más a modo de barrera que de puente entre las diversas generaciones identificadas con los feminismos. Basándose en una estrategia retórica, los “nuevos feminismos” celebran la sexualidad de las mujeres, el empoderamiento y la autonomía, situándose a sí mismas en oposición a las feministas de la década de los setenta al asumir que las tradicionales demandas y protestas feministas están superadas o descontextualizadas.

El ciberfeminismo necesita distanciarse de dichas corrientes entendidas actualmente como rígidas e inamovibles, para poder presentarse a sí mismo como diverso y novedoso. Esta rigidez se ha asociado generalmente a unas supuestas posturas esencialistas, anti-tecnológicas e incluso sexistas de las “antiguas” corrientes feministas. Sin embargo, el ciberfeminismo se ha apropiado de múltiples estrategias de los feminismos de los setenta, tales como el separatismo o el *cunt art* (arte coño⁹), por lo que resulta incoherente un planteamiento político separado de sus antecedentes históricos.

Jualianne Pierce (1998: 10, citada en Paasonen, 2011: 342), antigua integrante del colectivo VNS Matrix, sintetiza esta cuestión indicando que el ciberfeminismo es un “movimiento increíble” que es “definitivamente feminista” que defiende el derecho de las mujeres a participar en la creación y definición de la cultura tecnológica. En cualquier caso, la alusión al feminismo parece ser el problema de las nuevas generaciones al entenderlo como un movimiento anticuado que ya no tiene sentido en la actualidad, mientras que las generaciones anteriores conciben movimientos como el ciberfeminismo con cierta incredulidad, asociándolo a una simple moda vacua. Pierce sugiere abandonar el término “feminismo”, o bien adaptarlo a la pluralidad que caracteriza a los nuevos colectivos.

Por su parte, Plant (1997: 182) sugiere que el ciberfeminismo “no es en absoluto feminismo”, reconociendo la importancia de las luchas feministas, pero considerándolas inadecuadas para las situaciones contemporáneas en las que los artefactos patriarcales y las máquinas (asociadas a las mujeres) han evolucionado hasta el punto de “mutar en complejas máquinas que comienzan a aprender y actuar por sí mismas” (Plant, 1997: 173. Traducción propia).

Por tanto, la relación entre la tecnología y el feminismo es problemática y contradictoria. Parte de los sectores ciberfeministas han integrado una lógica contra-feminista, prestando escasa atención a la diversidad interna del pensamiento feminista a lo largo del tiempo, y centrándose en las cuestiones más conflictivas del mismo.

⁹ Para más información sobre esta corriente artística se puede consultar a Méndez, L. (2010). «Arte Coño» y otras representaciones del cuerpo sexuado: feminismos en el arte contemporáneo [En Línea]. En Martínez Guirao, J.E. y Tellez Infante, A. (Eds.). *Cuerpo y cultura* (pp. 161-184). Barcelona: Icaria, disponible en https://www.academia.edu/5339151/_ARTE_CO%C3%91O_Y_OTRAS_REPRESENTACIONES_DEL_CUERPO_SEXUADO_FEMINISMOS_EN_EL_ARTE_CONTEMPOR%C3%81NEO, (19/01/2017)

La primera reunión Ciberfeminista Internacional decidió no definir el ciberfeminismo, elaborando “Las 100 anti-tesis del ciberfeminismo¹⁰” (“The 100 anti-theses of cyberfeminism”):

- El ciberfeminismo no es una fragancia
- El ciberfeminismo no es una declaración de moda
- El ciberfeminismo no es aburrido
- El ciberfeminismo no es una institución
- El ciberfeminismo no es una ideología
- El ciberfeminismo no es un ismo
- El ciberfeminismo no es anti-hombres
- El ciberfeminismo no es una estructura
- El ciberfeminismo no es una frontera
- El ciberfeminismo no es separatismo
- El ciberfeminismo no es una tradición
- El ciberfeminismo no se vende
- El ciberfeminismo no es natural
- El ciberfeminismo no es esencialista
- El ciberfeminismo no es abyecto
- El ciberfeminismo no es un alter-ego
- El ciberfeminismo no es sólido
- El ciberfeminismo no es exclusivo
- El ciberfeminismo no es genético
- El ciberfeminismo no es protésico
- El ciberfeminismo no tiene cojones
- El ciberfeminismo no es triste
- El ciberfeminismo no es una sola mujer
- El ciberfeminismo no es romántico
- El ciberfeminismo no es posmoderno
- El ciberfeminismo no es lacaniano
- El ciberfeminismo no es neutral
- El ciberfeminismo no es ciencia ficción
- El ciberfeminismo no es inteligencia artificial

¹⁰ Traducción propia. El manifiesto completo está disponible en <http://www.obn.org/cfundef/100antitheses.html>, (12/09/2016)

- El ciberfeminismo no es un espacio vacío
- El ciberfeminismo no es inmóvil
- El ciberfeminismo no es unidireccional

Esta declaración se escribió en una combinación de idiomas (inglés, croata, serbio, polaco, alemán, español y holandés) tratando de mostrar la importancia de las redes internacionales así como del carácter irónico del movimiento. En efecto, la ironía se ha convertido en uno de los pilares del ciberfeminismo desde el manifiesto escrito por Donna Haraway acerca del cyborg hasta los proyectos artísticos de VNS Matrix o las prácticas irónicas de las *grrrl zines*. Sollfrank (1998) entiende este carácter irónico como la estrategia ciberfeminista por excelencia, que genera una tensión productiva, posibilitando una sencilla adscripción al movimiento dados sus puntos de vista contradictorios:

“El ciberfeminismo se ha apropiado de términos del socialismo del siglo XIX extraídos de manifiestos internacionales en nombre de la ironía. Entre otras cosas, la ironía se ha dirigido contra las *old boys networks*, la dominación masculina en los juegos y los imaginarios *cyberpunk*, la sexualización de los cuerpos de las mujeres y los estereotipos asociados al feminismo. En cualquier caso, dado que la ironía implica interpretación, el acto de reconocer algo como irónico contiene una escasa garantía de que los puntos de vista de la gente produciendo y leyendo textos necesariamente se encuentren” (Paasonen, 2011: 344. Traducción propia).

Hutcheon (1994) considera que la práctica comunicativa de decir una cosa y querer transmitir otra (es decir, la práctica de la ironía) implica incompreensión y malentendidos. La ironía es una forma de unir puntos de vista contradictorios, pero puede tener un efecto *boomerang* si la distancia entre la ironía y la interpretación literal se difumina. Si el objetivo y el punto de partida no son claros, la ironía se convierte en una estrategia problemática, o al menos, limitada. En los textos ciberfeministas el uso de la ironía ha creado una distancia entre la “cibercultura” y el feminismo, de forma que ha obstruido más que facilitado un diálogo crítico entre ambos:

“Es posible que, irónicamente, las articulaciones ciberfeministas que enfatizan la diversidad y la ironía no han sido fáciles de combinar con los análisis del poder y la desigualdad (aunque estén entrelazados con la

diversidad y con los nuevos medios de comunicación”) (Paasonen, 2011: 344. Traducción propia).

En “Las 100 anti-tesis del ciberfeminismo” se invisibilizan las diferencias entre las mujeres, invitándolas de forma individual a crear su propio ciberfeminismo, sin necesidad de reflexionar sobre las relaciones de poder, la propia localización y las diferencias que operan entre los ciberfeminismos individuales y entre las redes ciberfeministas (Fernández, 2001).

Sin un análisis de las políticas de localización, y los privilegios y opresiones que operan en las diferencias entre las mujeres, toda postura feminista pierde sentido. Se debe apelar a la visibilización de las diferencias si se quiere reflejar la desigualdad de forma fidedigna, sin oprimir a otras mujeres al dejarlas al margen de la “generalidad”.

El discurso de las diferencias debe ser auto-reflexivo de forma que al enfocar la diversidad y la multiplicidad se cuestionen las relaciones de poder y la posición normativa de cada cual (de clase, de sexo-género, de sexualidad, de procedencia, etc.), impidiendo que el ciberfeminismo sea —una vez más y tal como ha ocurrido con otras organizaciones feministas— conducido únicamente por mujeres occidentales.

4. GÉNERO E HISTORIA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

A principios de los 70 se comienzan a realizar los primeros estudios feministas sobre el sexismo tecnológico desde una perspectiva sociológica constructivista. En ellos se analiza por primera vez la relación de las mujeres con las tecnologías, aportando una visión crítica sobre la aparente neutralidad de los productos tecnológicos en cuestión de género. Con estos análisis se pretende poner de relieve que la sociedad ha creado el constructo de las tecnologías como un dominio masculino. Esta fue la primera vez que se afirmó que la diferencia de géneros en relación con la tecnología viene impuesta por fuerzas sociales y no biológicas. A pesar de que han pasado 40 años, la creencia popular que define a las mujeres como seres “tecnófobos” sigue estando muy vigente.

Asimismo, no podemos olvidar la marginación que las mujeres han sufrido a lo largo de la historia en todos los ámbitos de poder o, lo que es lo mismo, en la esfera pública. La política, la ciencia y todos los campos del saber que

proporcionan poder en la sociedad han cerrado sus puertas durante siglos a las mujeres, quienes aún en la actualidad luchan por sobresalir en ellos. En el caso de las nuevas tecnologías, y más concretamente Internet, no se puede negar que son las herramientas de poder más potentes hoy en día y es por eso que su dominio es de vital importancia para la igualdad de género.

Las mujeres de los países occidentales, especialmente las más jóvenes y/o las que proceden de entornos urbanos, experimentan con las nuevas tecnologías de manera cotidiana y son tanto usuarias como protagonistas de proyectos y acciones en Internet, tal y como se demuestra en el informe de la UNESCO *The State of Broadband 2016: Broadband catalyzing sustainable development*¹¹. No obstante, es indudable que todavía existen desigualdades por cuestión de género en formación, acceso y usos a la herramienta profesional y de ocio por excelencia. Esto provoca que las mujeres no sean tenidas en cuenta para multitud de productos y contenidos, y que se perpetúen estereotipos sexistas y machistas tanto en Internet como en el mercado de la tecnología.

Según este mismo informe, las mujeres representan casi dos tercios del mercado sin expandir en el marco de las nuevas tecnologías de la información, lo que debería propiciar que tanto los operadores móviles como los servicios de Internet involucren a más miembros del sexo femenino en la industria de la telecomunicación. De esta manera, se pretende asegurar que la tecnología tome forma también en función de las necesidades de las consumidoras.

El informe del año 2016 de la UNESCO señala a los órganos legislativos de los diferentes países como piezas clave a la hora de asegurar la accesibilidad de la tecnología a las mujeres. Asimismo, los incentivos para desarrollar contenidos digitales deberían promover aquellos que incluyan cuestiones de interés para la mujer, tales como necesidades femeninas, educación, salud, empoderamiento económico y profesional, y vida comunal y en familia.

Las decisiones políticas deben servir para animar a las mujeres y niñas a abrazar las nuevas tecnologías de la información para su propio empoderamiento, para poder elegir carreras profesionales o estudios relacionados con este sector, y para tomar parte activa de en el futuro de la banda ancha de la Red global.

¹¹ Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002459/245905e.pdf> (12/03/2017)

Una parte imprescindible de los primeros esfuerzos por reconsiderar el papel de las mujeres en la ciencia y tecnología es la reescritura de la historia para recuperar la memoria de las mujeres que, pese a sus destacables contribuciones en el ámbito científico-tecnológico, han sido silenciadas por la historia patriarcal.

No obstante, si se comprueban los datos históricos con una visión no sesgada (Harding, 1996) por el contexto sexista de la disciplina, se puede comprobar que las mujeres siempre se han sentido atraídas por el conocimiento, en general, y por las ciencias, en particular. Los estudios sobre ciencia, tecnología, informática y género, dentro de su gran heterogeneidad, comparten un objetivo político: la oposición al sexismo y androcentrismo reflejados en la práctica científica y en la narración de la historia de la ciencia.

Según González García et al. (2002), uno de los frentes en los que se libra esta batalla reside en las propias mujeres insertas en el mundo de la ciencia y la tecnología que desarrollan una creciente conciencia de sus diferencias. Estas se reflejan en una inferioridad en la presencia femenina tanto en lugares donde se lleva a cabo el proceso científico, como en la representatividad en la agenda escolar como agentes imprescindibles de la historia de la tecnología.

Como ya se ha comentado anteriormente, los hechos históricos demuestran la falacia de la falta de interés en las mujeres por los ámbitos científicos y tecnológicos del saber. Tal y como enuncia Pérez Sedeño (2003), ya en Grecia, las mujeres eran aceptadas en escuelas como la platónica o la pitagórica, donde destacan las “primeras pitagóricas”, pertenecientes en su mayoría a la familia de Pitágoras. Asimismo, Hipatia de Alejandría requiere especial atención debido a su fama como matemática, astrónoma y directora de la escuela neoplatónica de dicha ciudad.

Según Pérez Sedeño, en la época de la Edad Media

“se extiende un período de decadencia generalizada por todo lo que se considera Occidente. El clima imperante es de oscurantismo científico y superstición fanática, que afecta no solo a los hombres, sino también a las mujeres, siendo la posición de las últimas más dramática. Si bien a algunos hombres les está permitida la educación, incluso superior, las mujeres se ven totalmente excluidas de la vida intelectual” (2003:2).

Es más, incluso la lectura y la escritura les está vedada por considerarse fuente de pecado y tentaciones (Pérez Sedeño, 2003). Por tanto, la única opción (tanto para hombres como para mujeres) para llevar una vida de estudio y análisis es la de ingresar en un convento o monasterio. En esta época, a pesar de que la presencia de mujeres en las ciencias es más débil que en ningún otro, cabe destacar los trabajos sobre matemáticas de Hroswitha de Sajonia (935-973) y los tratados de ciencias naturales y astronomía de Hildegard von Bingen (1098-1179) en el territorio que hoy se conoce como Alemania.

Durante el período medieval destacan la integración de las mujeres en la Escuela Médica de Salerno, famosa en el siglo XI, tanto por su praxis como por su investigación y que tuvo un gran impacto en el desarrollo de las facultades de medicina del occidente cristiano. Según Recio Muñoz (2011), la doctora más importante de esta escuela fue Trótula, quien escribió extensos tratados sobre ginecología y cosmética y enfermedades de la piel.

Durante el Renacimiento así como la Revolución Científica, el interés y el acceso de las mujeres por la ciencia se generalizan. Son muchos los factores que intervienen en ello, aunque el clima se había visto favorecido por la polémica sobre la educación de la mujer, que se extendería a lo largo de doscientos años aproximadamente. El humanismo defendió la instrucción de la mujer para que le permitiera un mejor gobierno del hogar y la educación cristiana de los hijos. Es decir, la educación de la mujer no tenía fines profesionales y, aquellas que trataron de hacerse un hueco en la esfera pública de la ciencia fueron objeto de críticas y burlas (Pérez Sedeño, 2003).

Para Pérez Sedeño (2003) no cabe duda de que fueron muchas las mujeres que se adentraron en el estudio de las ciencias, ya que aparecieron numerosas revistas científicas para damas donde aparecían problemas matemáticos y problemas para resolver con los que las lectoras debían demostrar su ingenio y conocimientos. Asimismo, también las mujeres escribieron obras de divulgación científica, entre las que cabe destacar a Jane Marcet (1769-1858). Su primera obra, "Conversaciones sobre química", rápidamente se convirtió en un éxito e incluso llegó a alcanzar varias reediciones.

Sin embargo, la institucionalización de la ciencia que se produce a principios de este período, tuvo consecuencias nefastas para la integración de la mujer en el ámbito científico. Las academias científicas del siglo XVII entroncan con la

tradición universitaria y clerical, y con ello las mujeres resultaron mayormente excluidas de ellas. Esta fue la tónica imperante en las grandes academias europeas (a excepción de las italianas) hasta bien entrado el siglo XX.

Por ejemplo, la *Académie des Sciences* de París se negó a admitir a Marie Curie en 1902, un año antes de que le concedieran el premio Nobel de física. De hecho, la primera mujer en entrar en dicha Academia, fundada en 1666, fue Yvonne Choquet-Bruhat, y lo hizo en el año 1979 (Recio Muñoz, 2011). Las primeras mujeres españolas en acceder a las academias científicas nacionales fueron María Cascales, quien ingresó en la Real Academia de Farmacia en el año 1987, y Margarita Salas, miembro de la Real Academia de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales a partir de 1988 (Pérez Sedeño, 2003).

Asimismo, también existe otro factor por el cual el legado de muchas científicas no les ha sido justamente atribuido. Durante la historia de las ciencias y las tecnologías, los productos de las investigaciones y estudios han llevado el nombre de sus inventores o descubridores.

Pues bien, según Gallego Torres et al. (2009), el registro de las patentes fue uno de los problemas más importantes para las mujeres que se dedicaron a las ciencias y tecnologías, ya que no solamente sufrieron la exclusión académica debido a su condición de género, sino que además tuvieron que enfrentarse a que el sistema no las reconociera. De esta manera, la gran mayoría de sus inventos o descubrimientos, fueron patentados con el nombre de sus maridos, padre o hermanos, motivo por el cual, la mayoría de los nombres de mujeres que entregaron sus vidas a la investigación científica y tecnológica no forman parte de la historia.

Podría pensarse que, en la actualidad, tras dos décadas de intervención política y educativa en materia de igualdad de género en la mayoría de los países occidentales, la problemática de la escasa representación de las mujeres en las ciencias está solucionada. Sin embargo, la práctica ha demostrado que la realidad es otra bien diferente, y que siglos de discriminación y sexismo institucionalizado no son tan fáciles de erradicar, ya que están integrados en la cultura y sociedad en las que vivimos. En palabras de Pérez Sedeño (2003: 8):

“La idea general ha sido que, dada la imposibilidad de que las mujeres se instruyeran en ciencia, no resultaba extraño que su número fuera escaso. La consecuencia lógica del acceso de las mujeres en igualdad de

condiciones a los estudios sería un aumento espectacular en su participación. Sin embargo, la participación de las mujeres haciendo ciencia y tecnología sigue siendo inferior a lo que podría esperarse, dada la masa crítica existente. En virtud de la denominada discriminación jerárquica, mujeres brillantes y capaces son mantenidas en los niveles inferiores del escalafón o topan con un «techo de cristal», que no pueden traspasar en su profesión. Es decir, soportan formas encubiertas de discriminación que siguen pautas muy sutiles y, en muchos casos, inconscientes y ocultas para quienes ejercen la discriminación”.

Por todo ello, resulta fundamental seguir trabajando en medidas que aplaquen todas las formas de discriminación, entre las que se incluyen el sexismo benevolente o la negación sistemática de dicha discriminación, de manera que las mujeres puedan alcanzar la igualdad en la ciencia y la tecnología. Con la incorporación masiva de mujeres en las actividades científicas y tecnológicas, la sociedad se verá enriquecida tanto en conocimientos como en experiencias.

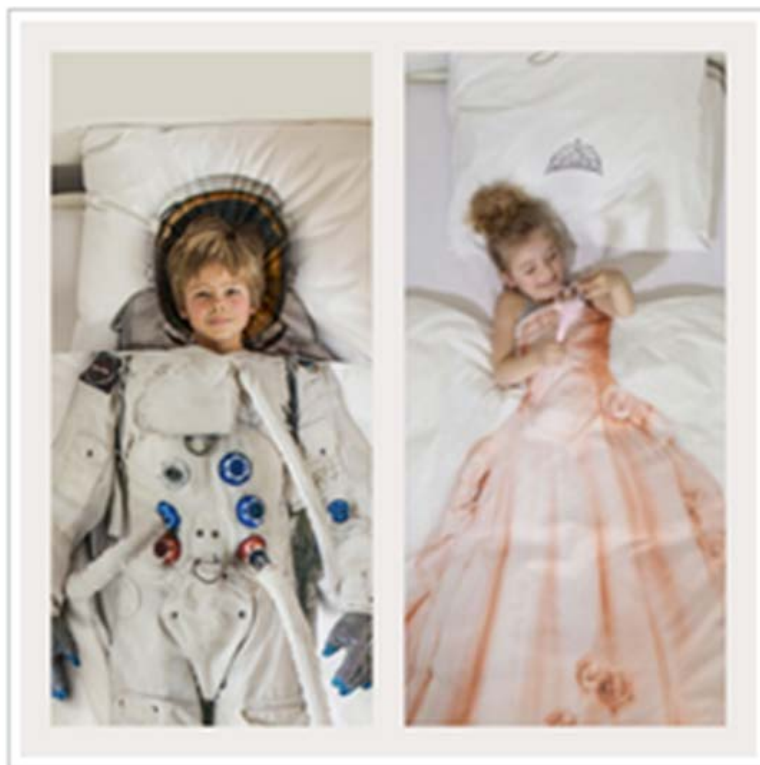
Sin embargo, la curiosidad por las ciencias es algo que se debe incentivar desde la infancia. Desgraciadamente, las medidas de integración en las instituciones científicas no son de demasiada ayuda si las mujeres no se sienten atraídas por la tecnología desde pequeñas. ¿Pero cómo lograr despertar el interés de las chicas si no se sienten incluidas, si tienen la impresión de que las ciencias son “un club de chicos” donde no hay espacio para ellas?

Con los siguientes ejemplos aleatorios se intenta ilustrar la manera en que los medios de comunicación envían mensajes a la/os más jóvenes que perpetúan claramente los estereotipos de género. La primera imagen se trata de un banner publicitario que aparece regularmente en la página del diccionario *Wordreference.com*. Se trata de un concurso para jóvenes inventores con el lema “Todo es posible. Sigue pensando” patrocinado por *Invent Now*.

Como se puede apreciar en la imagen publicitaria, las dos figuras que representan el público al que va dirigido el programa son masculinas. Es de esperar que las chicas que vean este anuncio no se sientan aludidas, ya que el negativo mensaje que interferirán será de exclusión y entenderán que “todo es posible” solamente si eres un chico.



Figura 1. Marketing según género para niños: "Todo es posible. Sigue pensando". Visto en <http://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=role>. Consultado el 23 de septiembre de 2013.



Like · Comment · Share · 5,775 157 691

Figura 2. Marketing según género para niños en Facebook.com: Princesas y astronautas. Consultado el 21 de julio de 2013.

Hidalgo Marí explica la funcionalidad que este tipo de estereotipos tiene en la publicidad contemporánea, aplicable a todos los medios:

La publicidad, mediante la repetición, difusión y serialidad de una imagen concreta, en un intento por aprovechar las sinergias comunicativas que esta ofrece y, por tanto, simplificar el mensaje publicitario, ofrece al receptor un saber previamente conocido que facilita la descodificación del mensaje (2015: 416).

Si bien cabe esperar que no provenga de una decisión deliberada en contra del empoderamiento femenino, en este ejemplo se evidencia la necesidad de campañas y talleres de sensibilización de género en las instituciones y organismos, que si bien a menudo tratan de enfatizar su neutralidad, no son capaces de deshacerse por completo del sexismo que sufren por defecto.

Según Hidalgo Marí (2015: 395), la publicidad se nutre de estereotipos “convirtiéndolos en productos culturales, en tanto en cuanto son explotados, manipulados y distribuidos en función de las lógicas de la mercantilización”.

Un ejemplo muy similar es el del segundo anuncio que aparece en el muro de Facebook en Alemania para anunciar sábanas para niños. En él se puede ver a un niño tapado con un edredón que simula un traje de astronauta y una niña con un juego de cama con un estampado de vestido y corona de princesa.

El tema del sexismo en los juguetes y accesorios para niños es muy extenso y no es la intención de este trabajo el llevar a cabo un análisis en profundidad de la problemática. Sin embargo, este ejemplo descubierto aleatoriamente sin ninguna investigación exhaustiva ilustra a la perfección cómo estamos rodeados de mensajes subliminales sexistas en la Red que, a primera vista, pasan inadvertidos.

En las imágenes anteriores se puede apreciar cómo el futuro profesional de los más pequeños sigue estando condicionado por factores externos e independientes de sus capacidades. La publicidad usa los estereotipos como un producto cultural más, sometiéndolo a los procesos mercantilizadores que manipulan los mismos, llevando a cabo modificaciones aleatorias basadas en criterios comerciales (Hidalgo Mari, 2015), pero con posibles repercusiones sociales y políticas. El impacto de esta estereotipación comercial podría ser mayor cuando se trata de grupos sociales vulnerables como son los menores.

Si bien las instituciones tienden a hacer bastantes esfuerzos para trabajar con medidas de inclusión para que niños y niñas tengan las mismas oportunidades, el consumismo neoliberal que caracteriza la actual sociedad occidental está haciendo todo lo posible para mantener los roles de género tradicionales y transmitir el mensaje de que existen diferencias “esenciales y universales” entre los sexos.

Según Hidalgo Marí (2015), la sociedad de masas está subordinada y sometida a la voluntad de los medios e industrias culturales y “los estereotipos que han gozado de una tradición cultural sólida, se han convertido en productos culturales que dejan de ser transmitidos popularmente para ser producido y distribuidos en masa” (2015: 396). Con este tiempo de contenidos, a pesar de su aparente inocuidad, la publicidad en la Red reproduce y disemina una cultura sexista anclada en los roles tradicionales de género, según los cuales las niñas se deben identificar con personajes pasivos (o inexistentes) y los niños, con personajes activos, como astronautas y científicos.

4.1 ADA LOVELACE, PRECURSORA DE LA CIENCIA COMPUTACIONAL Y PRIMERA INFORMÁTICA

Mención especial merece la conocida como “madre de la informática”, una científica de la Inglaterra industrial que, mucho antes de que los ordenadores fueran una realidad cotidiana, fue capaz de escribir el primer algoritmo de programación de la historia.

Ada Augusta (nacida en el año 1815), Condesa de Lovelace e hija del poeta romántico inglés Lord Byron, es reconocida mundialmente como la primera programadora de la historia, debido a que sus observaciones acerca de la “máquina analítica” de Charles Babbage resultaron en la creación del primer algoritmo escrito para que una computadora pudiera llevar a cabo cálculos complejos correctamente (Solaecho Galera, 1994). En las propias palabras de Lovelace (1843): “la máquina analítica teje patrones algebraicos de la misma manera que el telar de Jacquard teje flores y hojas”.

Es por esto que a Ada Lovelace se le atribuye la primera concepción de lo que hoy se conoce ni más ni menos que como *software*. En 1833 comenzó a trabajar junto a Charles Babbage, iniciándose rápidamente en el mundo de la programación. Su colaboradora, Ada, fue la primera persona en el mundo

que describió un lenguaje de programación de carácter general al interpretar las ideas de Babbage incluso mejor que él mismo. Aunque la “máquina analítica” de Babbage nunca llegó a construirse, se trata del antecedente del ordenador moderno.

En 1842, el matemático italiano Louis Menebrea, publicó una memoria en francés sobre la “máquina analítica”. Ada fue contratada por Babbage como traductora al inglés de la memoria en francés. Ada no solo tradujo el artículo, sino que le añadió un conjunto de “notas” (con más volumen que el texto en sí), notas clave de lo que hoy día se conoce como el “primer programa informático de la historia” (Solaeche Galera, 1994).

Por miedo a ser censurada por su condición de mujer, Ada firmó únicamente con sus iniciales. La historia fue poco generosa con ella y, durante siglos, se le asignó el papel de transcritora de Babbage. De esta manera, los historiadores de la ciencia no fueron capaces de reconocer sus originales ideas y grandes contribuciones al mundo de la informática, seguramente a causa del sesgo científico con el que se ha invisibilizado a las mujeres que han sido responsables de avances en el ámbito de las ciencias y la tecnología.

Tuvo que pasar más de un siglo para que Ada obtuviera el lugar que le corresponde en la historia de la informática. Así fue como, en 1979, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos reconoció los aportes de esta joven inglesa y creó un lenguaje de programación en su honor llamado ADA.

Cabe recordar que el estereotipo actual del programador, el varón blanco de entre 20 y 30 años con pocas habilidades sociales y grandes conocimientos de la cultura *geek*, es mucho más reciente de lo que se suele creer. Hasta los años 70, la programación se consideraba una tarea basada en la paciencia y el trabajo metódico, apropiada para las mujeres.

Hoy en día, aunque los nombres de los inventores de los objetos cotidianos sean parte de la cultura popular, parece ser que solamente los expertos en la materia saben que los cimientos de la informática moderna estén basados en el trabajo de mujeres pioneras, tales como la programadora estadounidense Grace Hopper, y sobre todo, Ada Lovelace, la madre de la ciencia computacional (Solaeche Galera, 1994).

Es por eso que resulta imprescindible tomar medidas desde las instituciones del conocimiento y de divulgación científica para que se reconsidere el papel de las mujeres en la ciencia y tecnología. De esta manera, se podrá por fin dejar atrás el sesgo sexista que ha dominado la historia de la ciencia durante siglos y poner de manifiesto la importancia de los logros obtenidos por las mujeres en las áreas tecnológicas. Es importante luchar contra el estereotipo de mujer tecnófoba, así como proporcionar modelos de mujeres inspiradoras, para que las niñas puedan abrirse camino en las ramas del conocimiento que siguen estando predominantemente dirigidas por hombres.

4.2 BRECHA DIGITAL DE GÉNERO: CONTEXTUALIZACIÓN EN EL ESTADO ESPAÑOL

El acceso a Internet en las sociedades desarrolladas no es equitativo en cuestiones de género, tanto en el tiempo dedicado como en el tipo de contenido visitado. Es por eso que se habla de la “brecha digital de género” para señalar las diferencias entre hombres y mujeres en contacto con las nuevas tecnologías.

Según Pérez Carracedo (2008), existen varios factores determinantes que definen y ahondan la brecha digital de género en las sociedades occidentales, entre los cuales destacan:

- Una menor incorporación de las mujeres al mundo laboral, especialmente en los altos cargos, donde se requiere del uso de ordenadores. La mayoría de las mujeres que utilizan ordenadores es debido a su trabajo. Además, la mayoría de las profesiones típicamente femeninas (cuidado de niños y ancianos, enfermería, asistencia en el hogar) no suelen estar vinculadas al uso de tecnologías.
- Una menor disponibilidad de tiempo libre: Las mujeres siguen sufriendo más carga laboral y doméstica que los hombres, lo cual disminuye el tiempo libre que puedan dedicar a actividades en la Red.
- Una menor cantidad de contenidos de calidad dirigidos a mujeres, así como entornos genocéntricos: Internet es esencialmente un ámbito de información y consumo, y la oferta de contenidos existente se orienta de forma mayoritaria a un público masculino. Podemos observar este fenómeno en los *banners* publicitarios que aparecen en las páginas más

visitadas: coches, contenido erótico y videojuegos ponen de relieve que el público al que están dirigidos es predominantemente masculino. Además, desgraciadamente los contenidos dirigidos a mujeres son muy a menudo un reflejo insultante de los estereotipos femeninos más sexistas. Como bien es sabido, la Red es un entorno en el que también se reproducen manifestaciones de la dominación de género, mediante el lenguaje o las representaciones sexistas.

- El siguiente factor es tal vez el menos evidente, ya que está relacionado con el espacio simbólico con el que cada persona se identifica en función de su sexo. En el caso del hogar, el espacio donde se encuentra el ordenador tiene un carácter simbólico masculino y en el que los maridos e hijos tienen prioridad de uso frente a las mujeres. En espacios públicos tales como los cibercafés, la mayoría de los usuarios son varones.

Según el Instituto Nacional de Estadística o INE¹², el lugar de España en cuanto acceso equitativo a las nuevas tecnologías se situó en el año 2015 en torno a las medias europeas y en posiciones intermedias en las tablas de países, considerablemente alejada de los primeros lugares, que tienden a ser ocupados por países escandinavos, tanto en términos de volumen de población que ha accedido al ordenador o a Internet en alguna ocasión (porcentaje de personas), como de igualdad de género (con brechas digitales de género incluso positivas a favor de las mujeres). Los valores más altos de la brecha de género en el año 2015 correspondieron a Croacia (9 puntos porcentuales) y a Austria e Italia (con 8 puntos porcentuales).

La brecha digital de género tiende, en general, a hacerse cada vez más pequeña en las sociedades occidentales, principalmente en las ciudades. Esto es debido gracias a la incorporación de las mujeres jóvenes al ámbito de Internet. En cuestión de acceso a la Red, se observa una relación directamente proporcional entre la edad del usuario y el tamaño de la brecha digital de género. Es más, entre el sector de población más joven (de 10 a 16 años de edad), ya se puede observar una ligera ventaja en la proporción de mujeres internautas sobre la de hombres, una tendencia que se produce en la mayoría de los países de la OCDE, según los datos del año 2016 facilitados por la Encuesta sobre Equipamiento y Uso de

¹² Disponible en:

http://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528782&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout (12/03/2017)

Tecnologías de Información y Comunicación elaborado por el INE (Instituto Nacional de Estadística Español¹³).

El uso de Internet es una práctica mayoritaria en los jóvenes de 16 a 24 años, con un 98,6% en los hombres y un 98,2% en las mujeres. Es posible afirmar, por tanto, que se trata de usuarios y usuarias incorporados de pleno a esas tecnologías, siendo también aquí muy reducidas las diferencias entre sexos y decrecientes respecto del año anterior, en paralelo al incremento del volumen de población usuaria.

No obstante, al aumentar la edad descende el uso de Internet en hombres y mujeres, siendo el porcentaje más bajo el que corresponde al grupo de edad de 65 a 74 años (un 40,6% para los hombres y un 29,4% para las mujeres).

Siguiendo los resultados de este estudio, en el año 2016 en España, el 80,6% de la población de 16 a 74 años ha utilizado Internet en los últimos tres meses (un 82,5% de hombres y un 78,6% de mujeres). Además, los usuarios de Internet se han elevado en los últimos años y el valor de la brecha de género ha pasado de 5,4 puntos en el año 2011 a 3,9 puntos en el año 2016. Es probable que este considerable aumento en el uso frecuente de Internet por un público femenino tenga que ver con su incorporación a las redes sociales, en las cuales más de la mitad de las usuarias son mujeres. Sin embargo, si se comparan solamente los datos del año 2015 con los del 2016, la brecha digital de género ha aumentado en los principales indicadores analizados (uso de Internet en los tres últimos meses, uso frecuente de Internet y compras por Internet), rompiendo así la tendencia histórica observada en los años anteriores. Los valores más altos de la brecha de género en el año 2016 en España corresponden a edades avanzadas, con 7,0 puntos en el grupo de edad de 55 a 64 años y 11,2 puntos en el grupo de 65 a 74 años.

Las razones presentadas por Pérez Carracedo (2008), como la menor incorporación de las mujeres al mercado laboral, el hecho de que sigan asumiendo mayoritariamente las tareas de cuidado doméstico y familiar, así como el conjunto de condicionantes psicosociales asociados al hecho de ser mujer, son elementos que podrían explicar las brechas de acceso y uso, así como las menores habilidades y oportunidades profesionales de las mujeres en estos ámbitos, constituyendo barreras más persistentes que el mero acceso a las tecnologías.

¹³ Disponible en: <http://www.ine.es/prensa/np991.pdf> (12/03/2017)

La brecha digital de género (diferencia de puntos entre hombres y mujeres en los indicadores de uso de TIC). Años 2012-2016

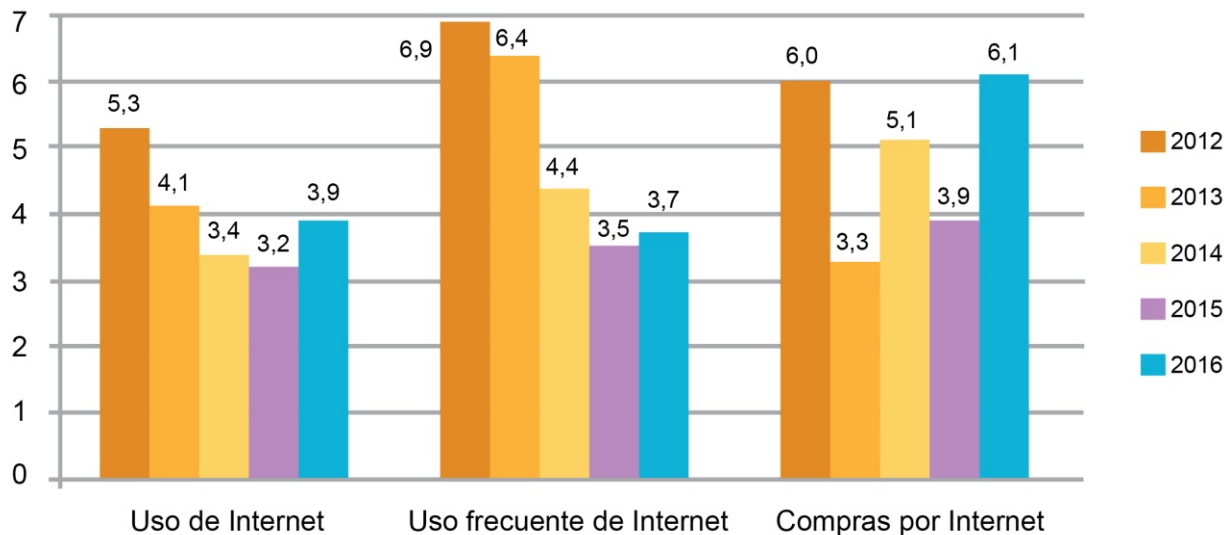


Gráfico 1. Brecha digital de género 2012-2016 Disponible en <http://www.ine.es/prensa/np991.pdf>.

Consultado el 10 de marzo de 2017

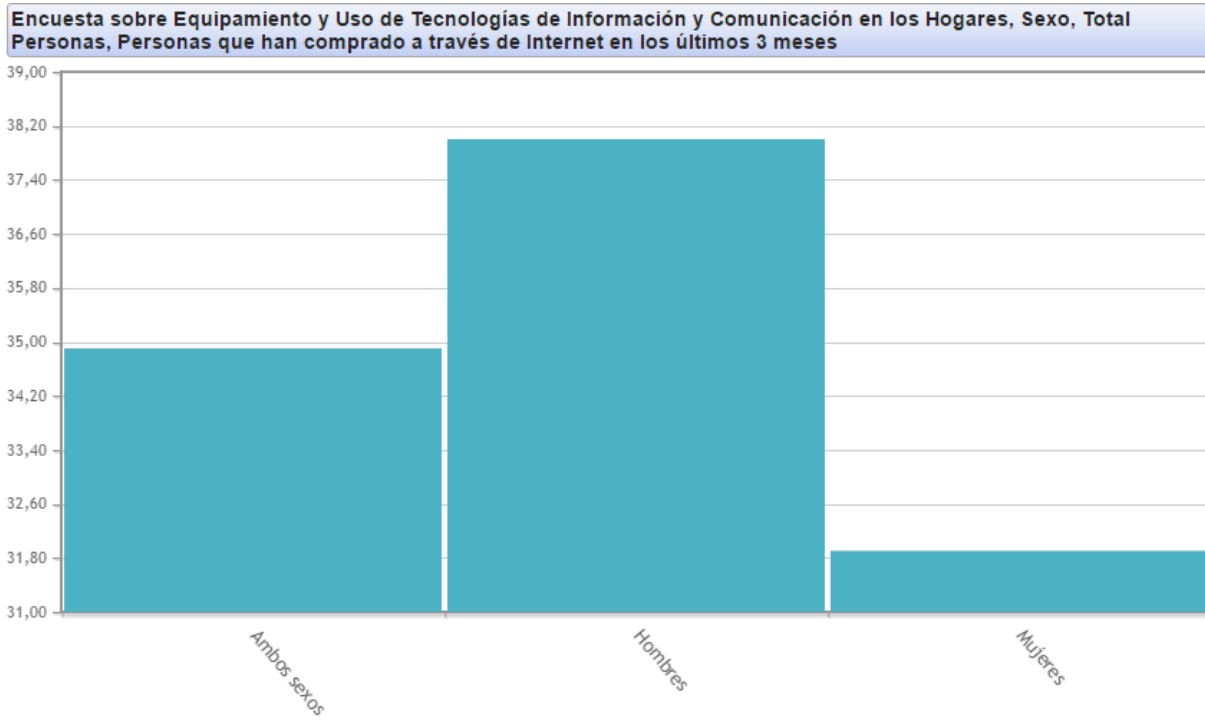


Gráfico 2. Personas que han comprado a través de Internet en los últimos 3 meses.

http://www.ine.es/jaxi/Tabla.htm?path=/t25/p450/base_2011/a2016/10/&file=01003.px&L=0

Consultado el 20 de febrero de 2017

Como se puede apreciar en el gráfico del año 2016 de la página anterior, todavía hay una gran diferencia en lo que se refiere al comercio en línea, la cual tiende a mantenerse. Es posible que la razón sea el dispar poder adquisitivo entre hombres y mujeres, así como la diferencia en el acceso a las finanzas, las operaciones bancarias y las inversiones en tecnología para el hogar.

Sin embargo, estos aspectos por sí mismos no son capaces de explicar el reciente aumento de la brecha de género con respecto al año anterior, en los tres segmentos analizados. ¿Podría ser resultado de una “intoxicación de información”, para la cual las mujeres se presentan más sensibles o vulnerables? El incremento de la brecha digital de género se aprecia en el siguiente gráfico:

También parece significativo que, a diferencia de lo señalado en otros aspectos del estudio, los índices de uso del comercio electrónico apenas se hayan alterado con respecto al año 2009, indicando por tanto que se trata de una cuestión que encuentra importantes resistencias a su expansión una vez alcanzado un determinado umbral de aceptación, lo que se puede entender como un ligero estancamiento. Sin embargo el comercio digital, liderado por gigantes internacionales como Amazon¹⁴ o Alibaba¹⁵, se trata de uno de los mercados con mayor perspectiva de crecimiento, con una previsión de aumento de ventas del 15%¹⁶.

Un aspecto interesante que no es analizado por el INE pero que sí se menciona en el estudio del Observatorio de Igualdad “La brecha digital de género en España y Europa: medición con indicadores compuestos” (2011), es el de la seguridad en Internet. En la siguiente tabla se puede apreciar cómo la seguridad en la Red preocupa en general más a las mujeres que a los hombres. Aunque bien es cierto que la posición general de ellas y de ellos es la de mostrarse nada o solo relativamente preocupados en cuanto a la recepción de *spam*, tener problemas de intimidad, las prácticas de *phishing* y *pharming*¹⁷ o el uso fraudulento de tarjetas bancarias.

¹⁴ Disponible en: <https://www.amazon.com/> (13/03/2017)

¹⁵ Disponible en: <https://www.alibaba.com/> (13/03/2017)

¹⁶ Disponible en <http://www.expansion.com/economia-digital/companias/2016/11/17/582cbd6446163f24638b456f.html> (13/03/2017)

¹⁷ El *phishing* generalmente se detecta viendo la URL y no hay y no existe ataque previo de malware. De hecho el *phishing* se puede dar en equipos libres de virus en donde la mayor amenaza para el equipo es el propio usuario final. A diferencia del *phishing*, el *pharming* cuenta con la ayuda de toda clase de malwares.

A pesar de no que no hay datos actuales disponibles para comparar la evaluación de este parámetro, en el estudio se mide la preocupación respecto a los virus que pueden hacer perder información y, sobre todo, al acceso de las/os niñas/os a contenidos inapropiados. De esta manera, se puede observar una mayor proporción de mujeres que se muestran muy preocupadas en todas las categorías contempladas, a excepción de la recepción de *spam*, mientras que la brecha digital de género es a favor de los hombres en todos los casos de “nada preocupado”.

Grado de preocupación sobre problemas en Internet	Hombres	Mujeres	Total	Brecha
Virus con pérdida de información				
Muy preocupado	32,4%	35,1%	33,7%	7,7
Relativamente preocupado	38,8%	38,8%	38,8%	-0,1
Nada preocupado	28,7%	26,1%	27,5%	-9,3
Spam				
Muy preocupado	23,3%	22,1%	22,7%	-5,2
Relativamente preocupado	35,5%	37,7%	36,6%	5,8
Nada preocupado	41,2%	40,2%	40,8%	-2,4
Intimidación				
Muy preocupado	30,9%	37,7%	34,1%	18,0
Relativamente preocupado	27,2%	27,0%	27,1%	-0,5
Nada preocupado	41,9%	35,3%	38,8%	-15,9
Phising/pharming				
Muy preocupado	28,7%	30,9%	29,7%	7,2
Relativamente preocupado	25,8%	26,9%	26,3%	4,1
Nada preocupado	45,6%	42,2%	44,0%	-7,3
Uso fraudulento tarjetas				
Muy preocupado	34,9%	38,5%	36,6%	9,3
Relativamente preocupado	21,3%	22,0%	21,6%	2,9
Nada preocupado	43,8%	39,5%	41,7%	-9,7
Acceso niños				
Muy preocupado	42,5%	49,8%	46,0%	14,7
Relativamente preocupado	16,6%	16,5%	16,6%	-0,9
Nada preocupado	40,8%	33,7%	37,4%	-17,5

Tabla 1. Datos del año 2010 facilitados por el Observatorio e-Igualdad de la UCM en el estudio “La brecha digital de género en España: Análisis Multinivel”.

Resulta conveniente destacar en este contexto las diferentes preferencias y comportamientos de hombres y mujeres en relación a las plataformas y herramientas que la Red ofrece. Según Bonder (2002), las mujeres aprecian especialmente la eficiencia, de manera que se decantan por las páginas más

prácticas, es decir, aquellas que permitan ahorrar tiempo y dinero para cubrir sus necesidades.

Como se ha mencionado anteriormente, la segunda brecha digital de género está relacionada al tipo de actividades que las mujeres realizan en Internet y no a la posibilidad de obtener acceso al mismo. En este sentido, las mujeres tienden a utilizar los nuevos medios de comunicación para establecer contactos sociales o llevar a cabo actividades informáticas de poca destreza tecnológica (Collado, 2008).

Según los resultados de la encuesta, las mujeres españolas, por lo general, se comunican más por correo electrónico que los hombres, y estos sin embargo, son usuarios más asiduos de los motores de búsqueda. Asimismo, las mujeres hacen un uso mayor de las redes sociales y realizan más consultas prácticas relacionadas con la salud, el trabajo o la educación.

De acuerdo a las impresiones de Collado (2008), las profesionales y emprendedoras se muestran como usuarias más avanzadas que la media de mujeres y son expertas en la combinación de usos laborales y privados, profesionales y familiares, lo que las lleva a considerar que no pueden realizar su actividad cotidiana y combinar todos estos ámbitos sin utilizar Internet.

Las amas de casa construyen un perfil más complejo de lo esperado: entre lo elemental de sus habilidades, la preocupación por los peligros para sus hijos y la tendencia a un consumismo virtual, que recorre páginas comerciales, busca y se informa pero no siempre compra. Aunque Internet es para ellas una ventana al mundo exterior, es interesante el contraste que muestran en comparación con sus parejas ya que, ante la dicotomía del ocio con los hijos o con Internet, siempre eligen a los primeros y a veces se olvidan por completo de Internet. Las usuarias mayores de 60 años son las “más eufóricas”, con un perfil profesional y de estudios elevado, que indica un nivel cultural suficiente como para aprovechar todas las ventajas de Internet sin ser víctimas de algunos de sus inconvenientes.

Es importante destacar que cuando comparamos a los distintos colectivos de mujeres usuarias con sus equivalentes varones, de nuevo se aprecia que los hombres lo utilizan más y para usos más variados y avanzados, con la excepción de los mayores de 60 años, grupo en el que las mujeres parecen ser más abiertas que los hombres. También los usuarios de más de 40 años participan menos en

las redes sociales y son más temerosos respecto al uso de datos personales y la posibilidad de ciberdelitos (Collado, 2008).

Entre las que manifiestan falta de interés como principal razón para no utilizar Internet, las mayores de 40 años son las que se sienten más ajenas a este mundo virtual, es decir, no se atreven a utilizarlo. En el caso de las menores de 40 años, la ausencia de interés aparece con más claridad vinculada a otras razones de inseguridad. A los motivos económicos se añaden la incomodidad de los espacios públicos de acceso y la falta de tiempo. Sin embargo, la investigación de Collado (2008) señala que la razón principal de la falta de interés por las nuevas tecnologías reside en la falta de habilidades, la cual provoca desmotivación.

Asimismo, las mujeres tienden a enviar mensajes personales con características formales en las que abunda la cortesía (disculpas, agradecimientos, etc.). En esta misma publicación se afirma que los hombres, por otra parte, emplean más tiempo en descargas de *software* y en páginas de ocio relacionadas con el sexo, deportes u ordenadores. Como se verá más adelante, cabe destacar que los hombres tienen una influencia mayor en los espacios mixtos, tales como foros, y que tienden a expresar su punto de vista de manera más vehemente, como si se tratara de hechos y no de opiniones (Bonder, 2002).

Así, para ciertos autores, las relaciones interpersonales en línea no difieren especialmente de lo que sucede entre hombres y mujeres en el mundo analógico. De esta manera, se podría decir que en la Red se manifiestan también las características de los estereotipos predominantes en la sociedad patriarcal.

Según un estudio de 215 mujeres estudiantes españolas de 20 a 34 años de edad llevado a cabo por Jiménez Cortés et al. (2016), las habilidades para crear y compartir contenidos en redes sociales, así como las habilidades para la e-administración, junto con habilidades para garantizar la privacidad y la seguridad en Internet, se relacionan con un grado elevado de inclusión digital en las mujeres estudiantes y las habilidades para garantizar la seguridad y la privacidad son las que más influyen en la confianza digital.

Afortunadamente, son muchos los ámbitos privados e instituciones gubernamentales que están lanzando iniciativas enfocadas a la incorporación de las mujeres al uso de las nuevas tecnologías. Estos proyectos tratan de conseguir un empoderamiento tecnológico de las mujeres en los ámbitos pertenecientes

tanto a la esfera pública (mercado laboral) como a la esfera privada (hogar, relaciones sociales, etc.).

Una de las estrategias posibles para la lucha contra la cada vez menos profunda brecha digital puede ser, como nos recuerda Pérez Carracedo (2008: 30), “popularizar los logros y contribuciones que las mujeres han hecho a los avances de la tecnología informática”. Según esta autora, la omnipresente condescendencia de los varones hacia las mujeres, junto al control económico que ellos ejercen, ha conducido a la marginalización de estas protagonistas y sus logros, por lo que su vindicación es una pelea moral por la justicia, la dignidad y el respeto.

Otro aspecto que ha abierto muchos debates es el de la concepción tradicional de la mujer como ser tecnófobo que presenta una actitud un poco pasiva e incluso temerosa hacia la tecnología y, en este caso, Internet. Y de hecho, como ya hemos visto, existen unas barreras (físicas o figuradas) que muy a menudo influyen negativamente en la participación y el acceso de las mujeres a las nuevas tecnologías.

Estas barreras comprenden una educación tradicional basada en los valores típicamente femeninos y por ende, menos orientados hacia la tecnología, o la imagen del varón asociada a la informática. Asimismo, y aunque esta tendencia se encuentre en declive, los entornos de trabajo tecnológicos siguen siendo predominantemente masculinos. Esta situación no es debida a una discriminación abierta, sino a una especie de código de conducta subconsciente que de alguna manera parece ser responsable de su perpetuación de una manera más soslayada. Como afirma Zafra (2010: 2) en la revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas:

“En un momento en que resultan incontrolables las transformaciones de las estructuras laborales y sociales por la convivencia de distintas realidades dentro y fuera de Internet, la cultura en red se esboza clave para el desarrollo de un pensamiento crítico sobre lo que podemos ser y hacer en el mundo sin que nuestro sexo se convierta en un “hándicap”. Formas distintas de ver lo que nos rodea, formas distintas de pensar lo que es y lo que queremos que sea Internet, de pensarnos a nosotros mismos. Al respecto, el arte de la reversibilidad es, tal vez, una eficaz estrategia para habitar lo escondido, repensar la dificultad del ámbito digital, de la realidad contextual, las viejas y nuevas formas de crear

comunidad, de crear privacidad, la vieja y nueva domesticidad, las formas de crear subjetividad, los retos políticos para visibilizar (haciendo reversible) lo que circula y se esconde en la nueva era tecnológica”.

Es por ello que no cabe duda de que este nuevo medio de comunicación ofrece múltiples y nuevas posibilidades a las mujeres tanto a nivel individual como colectivo. No obstante, y aunque los avances acontecidos en la materia sean extraordinarios, aún queda mucho camino por recorrer, barreras tecnológicas y sociales que superar y lo que es más, es necesario invertir en formación e información para todos.

Internet debería ser una herramienta al alcance de todos, y eso incluye a los segmentos poblacionales que aún hoy en día están poco representados en la Red y que no se trata únicamente de las mujeres, sino también de las minorías étnicas, sociales, e incluso económicas. Resulta evidente que si se logra utilizar el potencial que las nuevas tecnologías, y en especial Internet, ofrecen para crear una sociedad más libre y equitativa para las próximas generaciones, hombres y mujeres habrán salido ganando.

5. CIBERFEMINISMO

Como ya se ha discutido anteriormente, con la aparición y primeros avances de Internet, se hizo posible la exploración de nuevas posibilidades tanto de agencia y acción para los sujetos como de búsqueda de nuevos espacios utópicos o comunidades virtuales. Según Núñez Puente (2008), la construcción y el desarrollo de estos nuevos espacios utópicos de relación tiende, por una parte, a promover expectativas para los sujetos que forman parte de ellos y, por otra, a generar una serie de temores acerca de las consecuencias que puedan tener dichos espacios.

A grandes rasgos, se podría decir que la/os primera/os teórica/os de Internet visionaron el nacimiento de una nueva era situada en un espacio sin conquistar que posibilitaba con su mera emergencia un abanico de utopías prácticamente mitológicas. Rheingold (2003) propone en su teorización pionera de las comunidades virtuales la idea de que las comunidades construidas online podían desarrollarse en encuentros físicos, fiestas y apoyo material a los miembros de su comunidad virtual. Por su parte, desde una perspectiva de estudio académica, Mitchell sostiene en “Me++: The Cyborg Self and the Networked City” (2004) que

con Internet están surgiendo novedosas formas de sociabilidad online adaptadas a nuevas formas de vida urbana y desarrollo tecnológico.

Frente a estas visiones especialmente positivas sobre la repercusión social de la Red, se elaboran en los últimos años de la década de los 90 otras construcciones teóricas sobre el fenómeno de Internet que advierten de las consecuencias negativas que presentan, o podrían presentar, los nuevos avances tecnológicos. Además de la vigilancia digital, las teorías distópicas vertebradas como contrapunto a las visiones utópicas de la red, atribuyen a esta las carencias que puede acarrear el uso de nuevas formas de relación como el aislamiento y la disfunción de las habilidades sociales (Núñez Puente, 2008).

Algunos teóricos de los medios de comunicación como Robins (1996) han llevado más lejos la crítica a las relaciones establecidas en la red llegando, incluso, a patologizar estas relaciones acusándolas de algún modo de constituir una suerte de respuesta anormal a la realidad.

En este aspecto, Robins (1996) expone en "Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision" que Internet se convertirá en la vía de escape definitiva de la realidad, la construcción de un mundo alternativo que transforma a los sujetos en individuos aislados y desconectados de la realidad social.

Como era de esperar, la crítica feminista no se hizo esperar en cuando a la adaptación de la Red como medio de comunicación que ofrece nuevas posibilidades para el feminismo y su investigación. Además de trasladar los argumentos feministas clásicos a la Red, se han abierto nuevos debates con una corriente crítica de pensamiento centrada en las comunidades digitales de mujeres.

La Sociedad de la Información, consecuencia de la revolución digital, propicia la aparición y auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que Núñez Puente (2008) relaciona estrechamente con los últimos movimientos teóricos del feminismo, como es el caso del ciberfeminismo, y con la propia praxis feminista en la sociedad actual que, bajo la diversidad de las corrientes ciberfeministas, construye una comunidad fundamental sustentada en el esfuerzo histórico, individual y colectivo, para redefinir la condición de la mujer.

¿Pero cómo sería la definición exacta del término? En palabras de Plant (1997), "el ciberfeminismo es una cooperación para la liberación de la mujer entre mujer,

máquina y nuevas tecnologías”. Se podría decir que el ciberfeminismo es un movimiento feminista que utiliza como canal de movilización los nuevos medios de comunicación basándose en la comunicación digital.

Como bien señala Wajcman (1991) en “Feminism confronts Technology”, el ciberfeminismo, a pesar de haber abierto una posibilidad de agencia a las mujeres en la red, moderando, al tiempo, la tendencia del feminismo de la segunda ola (o “second wave”) a considerar a las mujeres como víctimas, puede generar un discurso utópico alejado de las necesidades y problemas reales de las mujeres que construyen nuevos espacios de relación en Internet.

Así pues, desde posiciones más críticas como la liderada por Wajcman, se trata de alertar del riesgo que se puede correr al tender a exagerar la visión utópica del ciberespacio como la ubicación ideal para el desarrollo de subjetividades innovadoras que desafíen las categorías existentes. Asimismo, la “inmaterialidad” de este nuevo medio tiende a potenciar la invisibilidad de otras categorías de discriminación que funcionan de manera interseccional con el sexismo, como por ejemplo la raza, la clase, etc.

Estas posturas ponen de evidente relieve la tensión entre la vertiente más descriptiva y lo utópico del pensamiento ciberfeminista. Núñez Pérez (2008), al igual que Wajcman (1991), opina que

“el pensamiento utópico es indispensable para la crítica feminista, pero se hace necesario distinguir claramente entre descripción e imaginación, o fantasía utópica, para que se pueda desarrollar una labor útil en la sociedad actual”.

Sin embargo, es obvio que las posibilidades comunicativas, expresivas, organizativas e informativas que ofrece esta plataforma eran prácticamente impensables para el feminismo de generaciones anteriores, de manera que su dogmatismo se reduce y sus vertientes se diversifican, dando espacio a todo tipo de manifestaciones artísticas y teóricas.

Como señala Rosi Braidotti (2007), hablamos de momentos de gran desarrollo tecnológico cuando la sociedad occidental siempre reitera sus hábitos más ancestrales, especialmente la tendencia a crear jerarquías y destacar las diferencias.

Es por eso que esta típica exclusión que han sufrido las mujeres de prácticamente todos los ámbitos relacionados con la tecnología (especialmente de su producción y manejo) explica el temor de las feministas a que Internet siga perpetuando los esquemas de dominancia masculina que conforman la sociedad patriarcal.

Braidotti (2007) define esta esperanza de liberación de los valores masculinos asegurando que el ciberfeminismo usa la tecnología para liberar nuestra imaginación colectiva de la masculinidad y todo lo que representa, como son el dinero, la exclusión y la dominación, el nacionalismo y la violencia sistematizada.

Por otra parte, Plant sostiene que, (1997: 23):

“Dentro y fuera de las cavidades de los telares automatizados, de un punto a otro por las épocas del hilar y del tejer, hacia atrás y hacia delante en la fabricación de telas, lanzaderas y telares, algodón y seda, lienzo y papel, pinceles y plumas, máquinas de escribir con sus carros, cables telefónicos, fibras sintéticas, filamentos eléctricos, hebras de silicio, cables de fibra óptica, pantallas pixeladas, líneas de telecomunicaciones, la World Wide Web, la Red y las matrices por venir”.

La presencia del feminismo en la Red sitúa a este movimiento social y político en los comienzos de una nueva etapa que anuncia mayores oportunidades de fomentar una solidaridad más libre entre las mujeres. Asimismo, los cambios sociales operados por la llamada revolución tecnológica han otorgado al feminismo la posibilidad de crear acciones sin precedentes y transformar sustancialmente el debate en torno a la relación entre mujer y tecnología.

En este nuevo entorno, el feminismo se concentra en legitimar e incluir políticas de integración por medio de la difusión de imágenes, textos y documentos virtuales con una visión positiva de la mujer. Como explica Larrondo Urreta (2005), el ciberfeminismo reproduce de los nuevos objetivos que las teorías y praxis feministas se ven inducidas a concebir en respuesta de las demandas de la nueva tecnocultura. Según la autora, en este movimiento se diferencian principalmente tres objetivos:

- En primer lugar, designación del empleo de los ordenadores e Internet como herramienta para propagar la lucha feminista.
- En segundo lugar, alusión a una rama de la crítica feminista que trata de descubrir las presunciones patriarcales que hay detrás de los ordenadores

y la Red para así combatirlos desde sus cimientos y conseguir que Internet sea un lugar mucho más útil y accesible para las mujeres.

- En último lugar, el fomento del desarrollo de cibercomunidades donde las mujeres puedan encontrarse a sí mismas y reconstruir su identidad fuera de la influencia de la mentalidad patriarcal.

Según expone Sollfrank (1999), la corriente ciberfeminista nació de los grupos femeninos de subversión online contra los estereotipos de género VeNuS Matrix15 y Old Boys Network, y se consolidó en el “Primer Encuentro Internacional Ciberfeminista” celebrado en el año 1997 durante la celebración de la muestra internacional de arte contemporáneo Documenta X (Kassel, Alemania).

Como ya se ha discutido, en esta primera reunión, los esfuerzos se centraron en definir el término ciberfeminismo y especificar cuáles eran sus objetivos, lo que permitió establecer las bases para la consolidación del movimiento. Asimismo, se reconoció la necesidad de crear un nuevo tipo de pensamiento feminista capaz de dar cabida a las inquietudes de las mujeres que buscan en las nuevas tecnologías su medio de expresión.

Sin embargo, según explica Reverter (2001), la naturaleza dispar y global del movimiento ha causado la ya conocida escisión en dos grandes vertientes del discurso ciberfeminista. Estas son las llamadas “netopía” y “distopía”. La primera comprende lo que se conoce como “posturas de dinamización y avance”, defendidas en su mayoría por un ciberfeminismo liberal cuyos posicionamientos utópicos entienden la Red como un espacio perfecto para la liberación de las diferencias de género. Este grupo considera que Internet supone una plataforma para la igualdad y el pluralismo social, capaz de superar las barreras de discriminación por cuestiones de género.

Por otro lado, la vertiente distópica engloba las posturas de resistencia y defensa que ponen de manifiesto la escasa representación femenina en el ciberespacio, así como la falta de modelos tecnológicos femeninos en el mundo virtual. En esta línea discursiva se incluyen las afirmaciones que se han llegado a denominar como “ciberfeminismo radical”, corriente que sostiene que la cibercultura no solo no ha cambiado los estereotipos de género, sino que ha servido incluso para crear nuevos, así como para acentuar la discriminación y la opresión de las mujeres.

Situándonos en una perspectiva conciliadora, el ciberfeminismo se suma a la transformación tecnológica que vive la sociedad contemporánea, con el objetivo de potenciar y desmitificar la representación de las mujeres en el entorno virtual. De este modo, se pretende abrir nuevas formas de comunicación que valgan de soporte para la causa feminista en la Red.

Internet es, desde esta aproximación, una nueva plataforma en la que las mujeres tienen la posibilidad de desarrollar espacios y sistemas de comunicación libres e independientes, y que, además proporciona un contexto perfecto para su participación en la sociedad y su organización en grupos. Es el medio de comunicación por el que la mayoría de la gente recibe una gran parte de su información. Por ello, resulta de suma importancia tener constancia de la participación de las mujeres en la programación, políticas y asociaciones de contenido informativo en la Red, pues todos los mensajes que circulan en la esfera virtual precisan de una contextualización por parte del receptor como por parte del emisor.

Como afirma Wilding (1998), en Internet, el feminismo tiene una nueva audiencia transnacional que necesita ser educada en su historia y sus condiciones contemporáneas según los diferentes países. Para muchas personas, el ciberfeminismo podría ser la entrada al discurso y el activismo feministas. No obstante, y a pesar de que hay una gran cantidad de información sobre teoría feminista en la Red, hay que recordar que mientras más se pueda contextualizar políticamente esta información, y vincularla a las prácticas, es más probable que sirva para ayudar a conectar y movilizar a las personas. La comprensión del fenómeno de Perdomo (2016: 190) destaca que

“el ciberespacio, la ciencia y las tecnologías de todo tipo al servicio de un mundo poshumano crítico, puede avistarse como una oportunidad radical de cambiar las cosas, no porque desaparezcan los cuerpos, sino por las posibilidades de construir cultura sin que importe el juego de centro-periferia. La periferia y el centro ya no existen (o no deberían) en el ciberespacio; no hay ya discursos dominantes ni discursos alternativos, sino aceptación de la necesidad del diálogo crítico constante y la necesidad de aceptar las voces plurales mestizas o híbridas y los variados mundos simbólicos que las nombran. Voces autorizadas que se conviertan en activas coproductoras de los significados que pueblan el ciberespacio y den forma a nuestra nueva cultura poshumana”.

Según Larrondo Ureta (2005: 385), Internet da cobijo a numerosas cibercomunidades y redes feministas cuyo funcionamiento gira en torno a la información y el conocimiento. Estas comunidades representan “modelos comunicativos de carácter grupal que explotan cada día más las potencialidades expresivas básicas del discurso en Internet, esto es, la interactividad, la hipertextualidad y multimedialidad”.

Estas redes sirven de referencia para la elaboración de contenidos de información en otros campos escritos desde una perspectiva sensible a la problemática de los estereotipos de género. Asimismo, gracias a estas redes las mujeres tienen la oportunidad de convertirse en copartícipes en grupos de acción feminista, de manera que su implicación y fidelidad a la causa es mucho mayor y dinámica.

El ciberfeminismo social más reciente (ciberfeminismos) defiende el uso de los recursos de la red para elaborar estrategias colaborativas que permitan conectar proyectos de mujeres en todo el mundo con el objetivo de conocer el pensamiento y las experiencias de otras mujeres, visibilizando los problemas y desarrollando estrategias conjuntas de lucha y superación de exclusiones y desigualdad (Perdomo, 2016), sin desatender las particularidades locales o situacionales.

Las nuevas generaciones representan además un punto clave de los espacios ciberfeministas. En estos nuevos escenarios, según nos recuerda Castells (2007), la unión entre lo femenino y lo tecnológico se hace explícita. Dentro de este marco podemos encontrar a grupos de acción ciberfeminista como las *girlgeeks*, las *grrls*, o las *NrrdGrrls*.

Asimismo, aprovechando las características esenciales del medio virtual, han aparecido diversas plataformas promocionando las causas de las comunidades LGTTBI y sexualidades disidentes, de las que hablaremos más adelante.

Stonewall, *Avaaz.org*, *Moveon.org*, *Change.org*, o *Allout.org* son ejemplos de páginas que proporcionan un medio de expresión para llevar a cabo ciberfeminismo (o ciberactivismo en el caso de las páginas que reivindican los derechos de la comunidad *queer*) por parte de grupos que, de otra manera, solamente hubieran ocupado un puesto marginal en los medios.

Por otro lado, los nuevos medios de comunicación han abierto la puerta a nuevas modalidades de violencia sistémica contra las mujeres, como es el caso del ciberacoso, el cual se analizará a continuación.

6. ACOSO ONLINE O CIBERACOSO

El acoso se define, de forma general, como un acto o comportamiento agresivo e intencionado que se lleva a cabo sistemáticamente y de manera constante durante un periodo de tiempo determinado hacia una víctima que se encuentra en una situación de desventaja y, por ende, no puede defenderse fácilmente. Tal y como señala Smith (2008), el acoso es un tipo de maltrato basado en una desigualdad de poder que se podría definir como un abuso de poder sistemático.

El acoso por Internet, o ciberacoso, tiene lugar cuando una persona, de forma intencionada y repetida, ejerce su poder o presión sobre otra con ayuda de medios electrónicos y de forma maliciosa mediante comportamiento agresivos, tales como insultos, abusos verbales, amenazas (en muchos casos de índole sexual), humillaciones, hostigamiento y demás actos de violencia no física. Podríamos concluir, por tanto, que el ciberacoso se trata de un tipo de agresión psicológica, sostenida y persistente en el tiempo utilizando para ello las nuevas tecnologías. En el caso de que se lleve a cabo entre iguales, como por ejemplo, dentro de un ámbito escolar entre compañeras/os, el ciberacoso se denomina *ciberbullying*¹⁸.

Por otra parte, el *grooming*¹⁹ consiste en acciones deliberadas por parte de uno o varios adultos, con el objetivo de establecer lazos de amistad con un niño o niña en Internet para obtener satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas del menor, o incluso como preparación para un encuentro sexual. Tal y como señalan Pereda et al. (2011), Internet es un medio que “permite la rápida manipulación del menor, proporcionándole atención, fingiendo compartir sus intereses y actividades, ofreciéndole afecto”. Asimismo, permite al acosador amenazar a la víctima con acciones específicas, como por ejemplo, publicar fotografías y material íntimo o contar los secretos del/la menor a todos su contactos, entre otros.

Asimismo, durante estos últimos años se han podido identificar nuevas formas de acoso *online* derivadas de las actividades sexuales a través del teléfono móvil. El *sexting* (del inglés “sexo a través de mensajes”) comenzó haciendo referencia al envío de mensajes de texto sugerentes y de índole sexual, pero a causa de los avances llevados a cabo en el mundo de las tecnologías de la información, el

¹⁸ Según la página web de referencia sobre el buen uso de las TIC, disponible en www.chaval.es (30/11/2015)

¹⁹ Disponible en www.chaval.es (30/11/2015)

término se refiere también al intercambio electrónico de imágenes de desnudos a través del teléfono móvil. El peligro del *sexting* reside en la facilidad con la que contenidos de índole íntimo y personal pueden llegar a la esfera virtual con tan solo pulsar una tecla.

Según apunta Chacón Medina (2003), los medios más usados generalmente por los ciberacosadores son los siguientes:

- Uso indebido de los servicios de mensajería instantánea, de manera sistemática y con contenidos hirientes o amenazantes, así como mensajes falsos que puedan dañar a terceros.
- Envío de correos electrónicos haciéndose pasar por la víctima para ponerla en una difícil situación, en la que su credibilidad quedaría en entredicho ante sus conocidos y familiares.
- Saturación de los buzones de correo electrónico mediante diferentes técnicas, como pueden ser el *mail bombing*, que consiste en un envío masivo de un mensaje idéntico a una misma dirección o el *spamming*, cuyo objetivo es el de mandar correos basura de manera indiscriminada.
- Manipulaciones de fotografías de la persona acosada, tanto ficticias como reales, y su posterior publicación en la Red con el objetivo de asustar, extorsionar y herir a la víctima. En algunos casos, los documentos gráficos van acompañados de datos personales, como el teléfono o la dirección. En el caso de que las fotografías sean de carácter sexual, se denomina pornografía vengativa. En la mayoría de los casos, el responsable de la publicación de dicho material pornográfico involuntario en Internet es la expareja, que trata de vengarse. La publicación se puede llevar a cabo en las redes sociales, en foros o incluso en una página web creada especialmente para la humillación de la víctima en concreto.

Durante los últimos años, la opinión pública ha brindado una gran atención a los delitos en Internet, a raíz de la aparición de redes de pornografía infantil y casos de suicidios entre adolescentes a causa del ciberacoso perpetrado por sus compañeras/os. Sin embargo, la mayoría de los medios fracasan a la hora de señalar que el ciberacoso se trata de un fenómeno que afecta mayoritariamente a las mujeres y a los sujetos con sexualidades y/o identidades no normativas. Tal y como señala Sanz González (2006: 201):

“Podríamos decir que el ciberacoso es, en realidad, una forma de acoso generizada en femenino. No hay duda de que estas actividades ilegales suponen un tipo de violencia que se ejerce a través de los medios telemáticos, o bien utilizando estos para perpetrar en última instancia actos de violencia física en el sentido tradicional del término. En lo que respecta al debate ético y legal de este tipo de delitos, se presenta el tradicional dilema en ética informacional de si la aparición de estas nuevas tecnologías suponen un cambio cualitativo en las características de los delitos cibernéticos, o bien no son más que reproducciones en el ciberespacio de la violencia sexual y el abuso a mujeres y menores en el mundo «real»”.

Según un estudio sobre ciberbullying publicado en España en 2016 por la Fundación ANAR y la Fundación Mutua Madrileña²⁰, el 70% de las víctimas de ciberacoso son chicas y que, en la mayoría de los casos, el hostigamiento se produce a diario.

El acoso online hacia las mujeres ejemplifica un comportamiento del siglo XXI que causa un daño profundo a sus víctimas y que sin embargo muchas veces se ignora o se le resta importancia. Este tipo de violencia cibernética incluye amenazas de violación, publicación de fotos comprometidas o direcciones postales de mujeres sin su consentimiento con promesas de sexo anónimo y sin compromiso, así como ataques tecnológicos hacia sus blogs o páginas webs. Estos ataques impiden la completa participación de las mujeres en la vida online, debilitan su autonomía, identidad y dignidad, y minan su bienestar y seguridad.

Sin embargo, tal y como establece Danielle Keats Citron (2008), la opinión pública y la legislación marginalizan de manera rutinaria las experiencias de estas mujeres, tratando este acoso como una broma inocua que las víctimas deben tolerar y aceptar como experiencia vital femenina.

La trivialización y banalización de asuntos que afectan a las libertades más básicas de las mujeres no es un fenómeno nuevo. Según Citron (2008), la sociedad ha ignorado o restado importancia a la violencia machista dentro del ámbito doméstico durante más de 200 años. Como ejemplo, baste recordar que en todos los códigos penales españoles hasta el de 1983, se consideraba un atenuante la relación conyugal en los malos tratos de los hombres a las mujeres (Valera, 2013).

²⁰ Disponible en: <http://www.rtve.es/contenidos/documentos/estudio-cyberbullying.pdf> (17/03/2017)

De la misma manera, el concepto de acoso sexual en el entorno laboral no se elaboró hasta entrada la década de los setenta. El rechazo a reconocer que hay aspectos negativos que afectan única y exclusivamente a las mujeres tiene un significado social muy importante, ya que se encarga de transmitir el mensaje de que los comportamientos abusivos hacia las mujeres son aceptables y deben ser tolerados, de manera que aquellas que alzan la voz para denunciar un abuso de este tipo son tildadas de “histéricas” o “hipersensibles”. En muchos casos, se banalizan las agresiones haciendo alusión a la “falta de sentido del humor” de las víctimas.

Tal y como destaca Sanz González (2006), el ciberacoso sexual es, al igual que otras formas de abuso sexual, un fenómeno de desigualdad de género en el que la mayoría de los objetivos son mujeres. En este caso, el acoso se lleva a cabo en términos de amenazas, publicaciones sin consentimiento y exigencias vía Internet, y su finalidad no es otra que la de controlar los cuerpos femeninos también en el ciberespacio.

Estos abusos tienen un profundo efecto en las mujeres que los sufren, ya que hacen que abandonen sus carreras online, tanto en los negocios como en sus publicaciones (fotos, textos, etc.), e interfieren en su vida profesional. En muchos casos, las mujeres eligen pseudónimos de género neutro para evitar el acoso online, otras restringen sus actividades online y, en el peor de los casos, abandonan por completo su presencia en la red, aun teniendo que sacrificar oportunidades laborales.

Para la generación de los llamados “nativos digitales”, renunciar a ciertos aspectos de Internet significa perder innumerables contactos sociales. Como apunta Citron (2008), a pesar de que el ciberacoso afecta directamente a sus víctimas, también daña la sociedad en la Red y acentúa la jerarquía masculina online.

Sin embargo, parece ser que el público general tiende a trivializar el ciberacoso por cuestión de género en la red, restando importancia a las quejas de las usuarias y animándolas a asumir estos abusos como un “mal menor” dentro de las posibilidades que ofrece la Red. El mensaje global que se refleja en la opinión pública se podría definir como permisivo y tolerante con los actos de acoso online hacia las mujeres. No es de extrañar, por tanto, que esta idea generalizada tenga como consecuencia que las mujeres no denuncien los casos de ciberacoso sexual

y que las autoridades competentes no tomen las medidas necesarias para perseguir a los autores de los abusos en la Red.

Como establece Citron (2008), el actual rechazo a tomar en serio el ciberacoso hacia las mujeres es tan decepcionante como esperable. Debido a la relativa juventud de Internet, este es el mejor momento para combatir la banalización del abuso sexual en la Red antes de que sea demasiado tarde. En el caso de que se siga ignorando por la mayoría del público y los usuarios, es posible que el ciberacoso se convierta en el frente central de las batallas contra el acoso sexual durante las próximas décadas.

Cada vez más personas hacen amigos, solicitan trabajo y discuten sobre política en la Red, de manera que sus interacciones sociales y profesionales están pasando del ámbito analógico al digital, y con ellas el riesgo de acoso sexual. La lucha contra la marginalización del ciberacoso sexual es, por tanto, un paso crucial si queremos que la nueva sociedad online sea igualitaria y respete los derechos fundamentales de las mujeres.

Cuando el ciberacoso se empiece a entender como discriminación de género y no como una trivialidad a la que no se debe prestar demasiada atención, las mujeres tendrán más posibilidades de alzar su voz contra esta práctica en vez de seguir sufriendola en silencio. En estos casos se podrían llegar a emprender medidas judiciales en contra de los acosadores en vez de simplemente aconsejar a las mujeres que dejen de lado sus actividades online y buscar ayuda solamente en el caso de que los abusos se perpetren en la vida analógica.

Tal y como ha sucedido con el acoso sexual en el lugar de trabajo y la violencia machista en el hogar, es necesario cambiar las normas de lo que es aceptable y lo que no. Según Citron (2008), este salto social sería una de las fuerzas más potentes para regular el comportamiento en el ciberespacio, ya que es necesario un mensaje de igualdad y antidiscriminación que tenga sus raíces en las normas de moral colectiva.

El ciberacoso daña a las mujeres como grupo y a la sociedad al completo, ya que reproduce de nuevo la jerarquía de sexos en el ciberespacio. Los contenidos degradantes, comentarios de tipo sexual y amenazas de violaciones, dejan entrever la situación de privilegio y superioridad del hombre sobre la mujer también en la vida virtual. Asimismo, potencian los estereotipos de género imperantes en la sociedad analógica, en cuanto a que definen a los hombres como los sujetos

dominantes en el dormitorio y en el mundo laboral, y relegan a la mujer al papel de mero objeto sexual sin un lugar dentro de la esfera virtual.

Tal y como señala Naomi Harlin Goodno (1999), el derecho penal históricamente ha tenido como objeto los abusos delictivos por cuestión de género en la medida que se asemejen a los daños sufridos por los hombres. En cuanto a la violación, las leyes son mucho más claras y estrictas en cuanto a la agresión se asemeje a un ataque físico sin carácter sexual que sufren los hombres; es decir, abusos realizados por extraños acompañados de violencia física o amenazas. Sin embargo, las violaciones perpetradas contra prostitutas o dentro del seno familiar no han alcanzado históricamente la rigurosa penalización de las violaciones acompañadas de violencia física.

Durante el siglo XIX, por ejemplo, las leyes impusieron difíciles barreras a la persecución de crímenes cuyas víctimas principales eran las mujeres. En el caso de los delitos por violación, era estrictamente necesario que la víctima contara con testigos presenciales de la agresión, así como con pruebas que demostraran que se había opuesto una resistencia física extrema al abuso. No obstante, en esta misma época, el caso de delitos que afectaban a hombres y mujeres por igual, como los delitos contra la propiedad, no contaban con estos requerimientos (Goodno, 1999). Es decir, si alguien se llevaba una cartera sin el permiso expreso de su dueño era considerado un delito, y el acusado no podía defenderse diciendo que la víctima no había opuesto suficiente resistencia.

Por tanto, se podría decir que a lo largo de la historia las leyes penales han sido especialmente laxas y permisivas a la hora de luchar contra los delitos específicos de género y de proteger a sus víctimas. En el caso de la violencia doméstica o el abuso sexual en el lugar de trabajo, tanto el derecho penal como la opinión pública han realizado avances considerables durante las últimas décadas para corregir esta desigualdad. Sin embargo, el acoso sexual online está recibiendo el mismo trato mediático que dichos problemas a mediados del siglo XX.

Hoy en día, el ciberacoso sexual se ve trivializado a menudo en los medios de comunicación *mainstream*, y prácticamente ignorado en la legislación actual. Algunas fuentes representativas de la opinión pública han sugerido que las víctimas deben adoptar diferentes recursos y medidas para protegerse, dando a entender que el problema radica en la víctima y no en el acosador, al que se describe como “inmaduro pero inofensivo”. Para estos medios de comunicación,

una opción sería la de ignorar el abuso o simplemente no volver a utilizar las plataformas *online* para comunicarse. Una situación demasiado parecida, según señala Danielle Keats Citron (2008), a la de los años setenta, cuando se recomendaba a las mujeres que abandonaran su trabajo si sufrían algún tipo de abuso sexual.

No obstante, estas sugerencias carecen de cualquier tipo de rigor. En primer lugar, por mucho que la mujer deje de conectarse a Internet y abandone sus actividades en línea, las amenazas de violación, los comentarios sexuales peyorativos y los insultos seguirán estando online, de manera que cualquier persona que introduzca el nombre de la víctima en un motor de búsqueda podrá acceder a ellos. En segundo lugar, el daño y el estrés psicológico que inflige el ciberacoso sexual es indiscutible, y es por eso que es muy improbable que las mujeres que han sufrido este tipo de abuso puedan borrarlo de su memoria con tan solo abandonar sus actividades online.

Asimismo, el abandono de la Red o el uso de pseudónimos para proteger la identidad de la víctima pueden tener consecuencias muy negativas a nivel profesional y/o económico para esta, ya que perdería oportunidades de realizar ingresos mediante publicidad, o simplemente establecer contactos profesionales mediante su blog.

Es decir, el precio económico, social y político que tiene para una mujer el abandono de las actividades online es demasiado caro en la sociedad actual, especialmente para las más jóvenes, acostumbradas a vivir conectadas en la Red virtual. Las mujeres no deberían verse obligadas a acabar con su vida pública en Internet para evitar el ciberacoso sexual, ya que esto supone una gran pérdida tanto para la víctima, como para las plataformas virtuales en cuanto a discurso y mercado de pensamiento y opiniones.

6.1. SITUACIÓN LEGAL DEL CIBERACOSO SEXUAL EN ESPAÑA E IMPLICACIONES DE SU PENALIZACIÓN

A diferencia del acoso en el lugar de trabajo y el acoso sexual, el ciberacoso todavía no está tipificado como delito en el Código Penal español, salvo cuando las víctimas sean menores de edad. Se trata, por ende, de otro ejemplo en el que se puede observar cómo la sociedad avanza más rápido que los órganos burocráticos

y legislativos, de manera que los más débiles quedan parcialmente desprotegidos ante la ley (Cerezo y Rubio, 2017).

No obstante, la mayoría de los delitos cometidos de manera digital a través de las nuevas tecnologías, sí están contenidos en el Código Penal bajo epígrafes más generales (Cerezo y Rubio, 2017). Entre ellos se incluyen los delitos penales contra la intimidad y la libertad sexual, el ensañamiento, las amenazas y calumnias, así como la agresión y el acoso sexual. Dado que el ciberespacio se ha convertido en un nuevo lugar de acción social, parece necesario incluir legislaciones específicas en el Código Penal que protejan de manera exhaustiva a las víctimas de ciberacoso sexual.

El Gobierno español aprobó en noviembre de 2009 un Proyecto de Reforma del Código Penal, el cual entró en vigor el 23 de octubre de 2010, según el cual algunos de los abusos informáticos pasaron a considerarse delitos tipificados hasta con penas de cárcel.

Sin embargo, la mayoría de estas reformas se centran en la protección de la propiedad intelectual y la penalización de la pornografía infantil en la Red, y a pesar de su evidente relación con la violencia machista, en la modificación de la ley no se ha incluido ninguna enmienda relativa al acoso *online* por cuestiones de género.

Con respecto a los delitos relativos a la intromisión en la intimidad de los ciudadanos, la Ley Orgánica 1/2015 se ha introducido con el fin de solucionar los problemas de falta de tipicidad de algunas conductas. El vigente artículo 197 está actualizado y contempla como delito, por un lado, el apoderamiento de cartas, papeles, mensajes de correo electrónico o cualesquiera otros documentos de naturaleza personal de la víctima y, por otro lado, la interceptación de cualquier tipo de comunicación de la víctima, sea cual fuere la naturaleza y la vía de dicha comunicación interceptada. Ambas conductas exigen la falta de consentimiento de la víctima. Además, los supuestos a los que ahora se ofrece respuesta son aquellos en los que las imágenes o grabaciones de otra persona se obtienen con su consentimiento, pero son luego divulgados contra su voluntad, siempre y cuando la imagen o grabación se haya producido en un ámbito personal y su difusión, sin el consentimiento de la persona afectada, lesione gravemente su intimidad (Cerezo y Rubio, 2017).

Cabe recordar que, más allá de su función coactiva, las leyes tienen una importantísima función a la hora de crear nuevas mentalidades y relaciones entre los ciudadanos y el estado, ya que clarifican, limitan y se centran sobre los comportamientos dañinos que deben ser castigados en la sociedad. Se podría decir, por tanto, que el derecho puede llegar a educar a los miembros de una sociedad sobre lo que es apropiado y lo que no. Por ejemplo, una ley que contemplara la posibilidad del acoso sexual en la Red de manera explícita legitimaría a sus víctimas en cuanto a no subestimar el valor de su denuncia y, asimismo, los acosadores sentirían la presión de la conciencia comunal a la hora de cometer el delito. Una legislación que señale la problemática de género implícita en los casos de ciberacoso supondrá un avance fundamental para enseñar a la sociedad que se trata de un abuso sexual en toda regla, de la misma manera que las leyes contra la violencia machista han contribuido a que el maltrato a la mujer por parte de sus parejas deje de ser considerado como otro aspecto más de la vida conyugal (Citron, 2008).

Tal vez sea oportuno mencionar que la penalización del acoso sexual en el lugar de trabajo y la violencia machista en el hogar supuso un gran cambio social a finales del siglo XX (Citron, 2008). Durante siglos, las mujeres habían sido víctimas impotentes de abuso doméstico o laboral sin contar apenas con opciones para defenderse. Desde que se reconociera legalmente el sufrimiento específico de género, tanto el hogar como el lugar de trabajo se han convertido en lugares mucho más seguros para las mujeres. Si bien aún queda mucho camino por andar hasta alcanzar la neutralidad, la trivialidad con la que la sociedad abarcaba estos temas ha sido prácticamente eliminada de la opinión pública *mainstream*.

Hoy en día podemos presenciar el mismo patrón de subordinación y exclusión de la mujer en muchas zonas del ciberespacio. No obstante, como apunta Citron (2008), estamos en el momento oportuno para tratar de crear conciencia en la sociedad sobre el problema del ciberacoso sexual, ya que se trata de un fenómeno relativamente nuevo que todavía no ha echado raíces en la cultura occidental. La pronta sensibilización y concienciación de los ciudadanos sería un mecanismo clave para acabar con el acoso sexual *online*, ya que cuanto más tiempo se siga trivializando sobre el asunto en la opinión pública, más difícil será de erradicar.

Es por ello que se hace necesaria una llamada a la inclusión del ciberacoso sexual en la agenda de los derechos civiles cuanto antes, de manera que, con ayuda de

una legislación acorde, se destierre la idea de que este tipo de agresión online tiene un impacto mínimo en las víctimas y se trata de una banalidad en comparación con otros tipos de acoso.

Según Naomi Harlin Goodno (1999), la sociedad percibe las medidas legales como legítimas si se adhieren a los conceptos culturales de justicia. Por el contrario, si los procesos jurídicos son demasiado débiles o inefectivos, se corre el riesgo de que la problemática se trivialice por parte de los miembros de la sociedad. No obstante, es probable que, a medida que la opinión pública va tomando conciencia de la necesidad de regular las actividades llevadas a cabo en la Red, las organizaciones comenzarán a trabajar en dispositivos tecnológicos que marquen la “huella digital” de todos sus usuarios, permitiendo así el seguimiento de los ciberdelitos.

Para que la penalización del ciberacoso sexual sea plenamente efectiva, las futuras legislaciones deberán llevarse a cabo contando con el favor de los recursos disponibles a través de las nuevas tecnologías de la información. En palabras de Citron (2009: 34):

“El valor expresivo de la penalización del ciberacoso sexual puede verse afectado si no es posible identificar o ubicar a los responsables para su posterior prosecución judicial. Esto puede suceder si los agresores utilizan mecanismos tecnológicos de anonimización, o si los sitios de alojamiento de webs no consiguen identificar la dirección IP del dispositivo de conexión a Internet. Todo esto supone un nuevo desafío para los órganos penales: hasta el momento, las mujeres víctimas de acoso sexual no habían tenido problemas en la identificación de sus agresores” (traducción propia).

7. LA COMUNIDAD *QUEER* Y LGTTBI EN LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: BREVE APROXIMACIÓN HISTÓRICA

Es evidente que el avance de los derechos civiles dentro de la comunidad *queer* y LGTTBI (lesbianas, gays, bisexuales y personas transgénero/transexuales) es generalizado en las sociedades occidentales. Incluso se podría argumentar que este colectivo ha dejado de estar completamente silenciado para pasar a formar parte del discurso público, propulsado, en cierta manera, por los nuevos medios de comunicación.

A pesar de su juventud, la teoría *queer* ha alcanzado una popularidad que hubiera sido impensable sin el auge de las nuevas tecnologías en la década de los noventa. A diferencia de otras corrientes académicas, las teorías *queer*, gracias seguramente en parte a su propagación por Internet, han calado en los más diversos estratos sociales.

Sin embargo, al ganar en visibilidad, este grupo ha ganado desgraciadamente en la asignación de estereotipos por parte de la cultura *mainstream* occidental. Cabe preguntarse si las sexualidades no normativas, en su proceso de asimilación en la sociedad pública, han pasado de ser un tabú a ser un elemento más o menos clave de la sociedad, si bien de una manera un tanto reduccionista.

La sexualidad humana conlleva una carga cultural e histórica por normas, categorías símbolos, prohibiciones y mandatos que intentan condicionar el comportamiento. Las categorías culturales participan de una continua evolución social e individual, lo que hace imposible hablar de “normalidad”, en cualquier caso y mucho menos en la práctica sexual, ya que es en el ámbito de las particularidades, como se construyen los sujetos como seres sexuados (Noir, 2010).

Todos los movimientos de liberación civil han atravesado momentos de repudio y violencia, y el movimiento LGTTBI no es una excepción. El movimiento por una libre orientación sexual es un movimiento social en el cual se lucha por la causa de las personas con orientación sexual diferente a la heterosexualidad.

Los primeros movimientos por parte de diversas organizaciones para lograr reconocimiento social comenzaron el siglo XIX, según explica Noir (2010: 131):

“En la segunda mitad del siglo XIX la sodomía era considerada un delito en muchos países occidentales y en sus colonias. Solo estaba despenalizada en los países que habían seguido el modelo del código penal francés, que consideraba delitos solo a aquellos comportamientos que perjudicaran a un tercero. En Europa estas excepciones fueron Francia, España, Bélgica, Luxemburgo, Países Bajos, Portugal, Italia y Baviera (antes de la formación del imperio alemán); mientras que en América lo fueron Brasil, México, Guatemala y Argentina. En el resto de los países, los homosexuales sufrían penas de prisión, de entre 5 y 10 años, que en algunos lugares podían llegar a la cadena perpetua”.

Esta situación hizo que empezaran a surgir iniciativas buscando la despenalización en países donde se condenaba la homosexualidad. En Alemania, durante el periodo de la República de Weimar, el movimiento de reivindicación de los derechos de los homosexuales fue el más enérgico del mundo (Noir, 2010). En 1897 se creó en Berlín el Comité Científico Humanitario para luchar contra el artículo 175 del código penal germano y por el reconocimiento social de los homosexuales y los transexuales, convirtiéndose así en la primera organización pública de defensa de derechos gays del mundo.

El Comité Científico Humanitario consiguió reunir unas 5.000 firmas de ciudadanos notables, pidiendo la eliminación del artículo 175 y llevó la petición al Parlamento Alemán en 1898, pero no fue aprobada ya que solo la apoyaba una minoría del Partido Socialdemócrata (Herrero Brazas, 2011).

En 1921, la asociación lanzó un llamamiento a la acción para que los homosexuales alemanes participasen en la reforma legal y, tras ocho años, el Comité Científico Humanitario consiguió presentar su causa ante el parlamento con el apoyo de otras organizaciones homosexuales. Los delegados de los partidos políticos alemanes, incluido el Partido Comunista alemán, con la única excepción del Partido Nacionalsocialista, votaron a favor de la retirada del artículo 175. Con la ascensión al poder del régimen fascista en 1933, el clima de tolerancia desaparecería por completo en el país alemán (Herrero Brazas, 2011).

Tras la Segunda Guerra Mundial, se denominó “movimiento homófilo” a las actividades de apoyo a los grupos homosexuales. El término fue adoptado por los grupos de esta época como alternativa a la palabra homosexual, para enfatizar el amor en lugar del sexo, y alejarse de la imagen negativa y estereotipada del homosexual con tendencia a la promiscuidad (Aldrich, 2007).

Estos movimientos pretendían conseguir la aceptación de los homosexuales y conseguir que fueran miembros respetables de la sociedad a través de dos medios: la difusión del conocimiento científico sobre la homosexualidad, que desterrara mitos negativos, y el debate para intentar convencer a la mayoría de la sociedad de que, a pesar de las diferencias que se reducían al ámbito privado, los homosexuales eran personas normales y honradas (Aldrich, 2007).

Sin embargo, el movimiento de liberación LGTTBI tal como lo entendemos hoy día, comenzó formalmente en el año 1969 en la ciudad de Nueva York, con la marcha que se produjo después de los llamados disturbios de Stonewall, los cuales dieron

origen a las diversas marchas por el orgullo gay en diferentes partes del mundo (Carter, 2004).

Tal evento se considera trascendente en la historia del movimiento gay, aunque no era la primera vez que los homosexuales se opusieron de forma violenta a los abusos de las autoridades, la respuesta de la comunidad gay fue diferente (Carter, 2004). Los resultados más importantes de esta revuelta vinieron posteriormente y de forma pacífica, ya que fue el catalizador que consiguió que las personas del colectivo LGTTBI se organizaran de forma generalizada para exigir sus derechos y luchar contra la discriminación y los abusos.

Según Carter (2004), el éxito y las tangibles consecuencias de los disturbios de Stonewall se deben, en gran medida, al cambio de mentalidad general que se había producido en la sociedad en los años sesenta, promovida por la revolución sexual, el movimiento feminista y la lucha por los derechos civiles de las minorías raciales.

Además, mientras que los activistas de las generaciones anteriores habían luchado sobre todo por una mayor aceptación, las generaciones posteriores a Stonewall exigieron (y exigen) el reconocimiento social, la integración y equiparación de derechos completa, como el matrimonio homosexual, el derecho a la adopción y la despenalización en los diversos países del mundo (Noir, 2010).

7.1 LOS MOVIMIENTOS DE LIBERACIÓN LGTTBI EN ESPAÑA

Según explican Martín y Vergara (2007) con respecto al panorama nacional, es en el año 1969 cuando se empiezan a reunir pequeños grupos de activistas homosexuales, pero no es hasta 1971 cuando nace el primer colectivo organizado para sensibilizar a los propios homosexuales sobre la discriminación social que padecen.

En la primera manifestación de homosexuales y transexuales españoles que se organiza el 26 de junio de 1977 en Barcelona, unas 6.000 personas salen a la calle pidiendo la libertad sexual y abolición de la Ley de Peligrosidad Social. Esta manifestación es dispersada enérgicamente por la policía (Martín y Vergara, 2007).

En 1978 se prohíbe la manifestación del orgullo gay pero, a pesar de la prohibición, el FLHOC (Frente de Liberación Homosexual Castellano) organiza la

mayor manifestación LGTTBI celebrada en España (hasta entonces y en muchos años posteriores) con 10.000 personas, con la participación la mayoría de las fuerzas políticas de la izquierda, de movimientos sociales (englobados en la Coordinadora de Marginados Sociales), y de centrales sindicales (CCOO, UGT, USO, CSUT, CNT), lo que viene a demostrar que la opción sexual y la opción de género son también cuestiones políticas (Martín y Vergara, 2007).

El 26 de diciembre de 1978, el Consejo de Ministros (presidido por Adolfo Suárez) retira la homosexualidad de la Ley de Peligrosidad y Rehabilitación social y modifica su nombre por el de “Ley de escándalo público”. Así se publicará en el BOE el 11 de enero de 1979. Esta sería la primera gran victoria del movimiento LGTTBI del Estado Español, fruto de los primeros apoyos de la opinión pública y de los incipientes movimientos que aparecen en diversas ciudades españolas (Martín y Vergara, 2007).

El año 1995 supone un punto de inflexión en la lucha por la regularización de las uniones entre personas del mismo sexo: hasta entonces, los propios colectivos LGTTBI pedían únicamente una ley de parejas de hecho al considerar que la sociedad no estaba preparada para el matrimonio. Sin embargo, una vez superadas las reticencias internas del movimiento LGTTBI referentes al matrimonio, y con el convencimiento de que solo creando una total cohesión que obvie las diferencias ideológicas internas se podrá hacer un discurso efectivo frente a los partidos políticos y la sociedad, se comienza a reivindicar la igualdad legal y por lo tanto, el derecho a contraer matrimonio (Martín y Vergara, 2007).

En junio de 2004, el ministro de Justicia del PSOE anuncia la aprobación en el Congreso de los Diputados de un anteproyecto de ley de reforma del Código Civil, con el fin de eliminar las limitaciones existentes y así lograr que el matrimonio fuera independiente del sexo de los contrayentes, que pasarían a denominarse “cónyuges” y así eliminar las marcas de género.

El proyecto de ley se aprueba por el Consejo de Ministros el 1 de octubre de 2004, se envía al Parlamento el 31 de diciembre y aprobado por el Congreso el 21 de abril de 2005. Con la entrada en vigor de la ley el 2 de julio de 2005, España se convierte en el tercer país del mundo en legalizar el matrimonio homosexual después de los Países Bajos y Bélgica, y un par de días antes que Canadá (Martín y Vergara, 2007).

A pesar de que, a primera vista, el objetivo se había conseguido, las organizaciones activistas no han dejado de trabajar en normalizar y visibilizar al colectivo gay. Estos grupos tienen una importante capacidad para iniciar procesos políticos que no existirían de otra manera: el trabajo de los activistas atrae atención sobre problemas, intereses y reivindicaciones que, de no ser por su trabajo, estarían en la completa oscuridad (Calvo, 2010).

La encuesta llevada a cabo por el Pew Research Center en el año 2013²¹ demuestra que la España actual sigue a la cabeza en lo que se refiere a tolerancia y aceptación del colectivo LGTTBI. Según este estudio, España es el país más tolerante del mundo, con un 88% de la población que opina que la sociedad debe aceptar la homosexualidad. Se podría decir pues que la batalla por la integración del colectivo homosexual está en el buen camino y que el duro trabajo de las muchas organizaciones y colectivos de activistas que llevan en activo varias décadas en nuestro país está dando frutos (Calvo, 2010).

7.2 EL NACIMIENTO DE LA TEORÍA *QUEER*

La palabra inglesa *queer* es un insulto homófobo de la época victoriana para referirse a todo aquello que se sale de la institución heterosexual y pone en cuestión sus normas establecidas (Preciado, 2012). El insulto *queer* no tenía un contenido específico: pretendía reunir todas las señas de lo abyecto, de esta manera, desplazado por la injuria fuera del espacio social, el *queer* estaba condenado al secretismo y a la vergüenza. Sin embargo esta palabra ha cambiado radicalmente de uso, de usuario y de contexto.

Un grupo de militantes va a autodenominarse *queer* para tomar distancia del término “gay”, que a finales de los 80 representaba solamente una realidad de varones homosexuales, blancos, de clase media o alta, con un proyecto político de integración normalizada en el sistema social y de consumo, y que excluía toda la diversidad de sexualidades no normativas articuladas con posiciones de racialización, clase, edad, enfermedad, migración, pobreza, etc.

Hubo que esperar hasta mediados de los años 80 del pasado siglo para que, empujados por la nefasta crisis del VIH, un conjunto de microgrupos decidieran

²¹ Disponible en <http://www.pewglobal.org/2013/06/04/the-global-divide-on-homosexuality/> (16/03/2016)

reapropiarse de la injuria *queer* para hacer de ella un lugar de acción política y de resistencia a la normalización. Según (Sáez et al., 2005: 1).

“Lo queer es un proyecto emanado de un feminismo radical, lesbiano, que estalla en un momento de rabia y de impotencia ante la pandemia del sida, ante la inacción de los gobiernos, y la subsiguiente estigmatización homófoba de los cuerpos y las prácticas sexuales disidentes”.

Estos grupos se apropian por primera vez de palabras como bollera o marica para autodefinirse y para crear una militancia diferente que no se dirige al Estado pidiendo subvenciones, leyes o regulaciones, sino que “trabaja en otras líneas políticas independientes y reacias a la buena imagen y a la integración en el sistema heterosexual dominante” (Sáez et al., 2005: 1).

En la misma línea, Preciado considera que (2015: 3):

“El movimiento *queer* es post-homosexual y post-gay. Ya no se define con respecto a la noción médica de homosexualidad, pero tampoco se conforma con la reducción de la identidad gay a un estilo de vida asequible dentro de la sociedad de consumo neoliberal. Se trata por tanto de un movimiento post-identitario: *queer* no es una identidad más en la idiosincrasia multicultural, sino una posición de crítica atenta a los procesos de exclusión y de marginalización que genera toda ficción identitaria. El movimiento *queer* es un movimiento de disidentes de género y sexuales que resisten frente a las normas que impone la sociedad heterosexual dominante, atento también a los procesos de normalización y de exclusión internos a la cultura”.

En línea con el pensamiento de Foucault (1976), la ideología *queer* basa su activismo en las “sexualidades ilegítimas”, donde los propios cuerpos sirven como campo de batalla para el activismo mediante reapropiaciones, reconversiones y tergiversaciones de los discursos contruidos de la medicina anatómica que define el cuerpo heterosexual y el cuerpo desviado como los únicos representantes de la sexualidad humana.

Sin embargo, los sujetos *queer* no tienen que ver con un “tercer sexo” o un “más allá de los géneros” (Preciado, 2015). A diferencia de las políticas tradicionales feministas u homosexuales ortodoxas, la política *queer* no se basa en una identidad del supuesto binomio natural (hombre/mujer), ni en una definición basada en las prácticas sexuales (heterosexuales/homosexuales), sino en una

multiplicidad de cuerpos que se alzan contra los regímenes que les construyen como “normales” o “desviados”. Por lo tanto, se podría decir que la política *queer* pone en cuestión los sistemas de diferencia sexual clínicos, los regímenes de regulación de la identidad y la expresión de género.

Borderlands/La Frontera (1987), escrito por Gloria Anzaldúa, escritora y teórica feminista chicana, se considera el texto que precursoró la teoría *queer* en los Estados Unidos. Lo que Anzaldúa reclamó en un principio no fue solamente el derecho a una sexualidad libre y no normativa, sino también a una identidad fragmentada, aludiendo a la condición de los sujetos migrantes (Nazareno Saxe, 2015).

Gloria Anzaldúa es la primera en utilizar el término *queer* en un sentido subversivo y de disidencia sexual, y ya desde fines de los años setenta se constata su posicionamiento crítico sobre la sexualidad y la discusión en torno a la categoría *queer* (Nazareno Saxe, 2015).

Nazareno Saxe asegura que Anzaldúa “ofrece un desafío crucial a la teorización convencional del feminismo y el movimiento mainstream de mujeres en Estados Unidos” (2015: 45). *Borderlands/La Frontera* (1987) constituye “un texto innovador que parte de la experiencia personal en conjunción con la historia, la protesta social, la poesía y el mito. No es un libro sencillo de clasificar: es una compleja autobiografía cultural que expande los usos previos del género” (2015: 45).

La identidad que posiciona Anzaldúa se encuentra en movimiento y reconfiguración, es plástica, fluida y depende del contexto. El uso de *queer* que Anzaldúa realiza “la coloca en el entramado asistemático de las teorías *queer*. Anzaldúa es clara al unificar el lugar de la mujer, lo gay y el feminismo; no está abogando por un separatismo sino todo lo contrario: a partir de su reflexión sobre el género y la heterosexualidad encuentra que los movimientos no deben seguir el camino de la normalización y la erradicación de su propia abyección” (Nazareno Saxe, 2015: 45).

No obstante, Teresa de Lauretis fue la primera que acuñó la expresión “teoría *queer*” para marcar una discontinuidad radical en la epistemología y políticas sexuales de base feminista y LGTTBI. Tal y como nos indica Teresa de Lauretis, el género es una representación, es decir, una construcción, la cual, se ve afectada, a su vez, por su deconstrucción. En otras palabras, “la construcción del género es tanto el producto como el proceso de su representación” (1989:11).

Además de beber de las ideas feministas de Anzaldúa y de Lauretis, el trabajo de Judith Butler está muy influenciado por las teorías postestructuralistas y deconstructivistas de Foucault y Derrida. Butler es, sin lugar a dudas, una de las mayores exponentes académicas e ideológicas del movimiento *queer*. La autora desesencializa de manera radical los conceptos de sexo y género, desestabilizando la categoría de “mujer” y obligando a la perspectiva feminista a reconcebir sus supuestos y entender que “las mujeres”, más que un sujeto colectivo dado por hecho, es un significante político. Por eso, Butler señala en “Cuerpos que importan” (2002: 314) la importancia de la política de la identificación *queer*:

“Si el término *queer* ha de ser un sitio de oposición colectiva, el punto de partida para una serie de reflexiones históricas y perspectivas futuras, tendrá que continuar siendo lo que es en el presente: un término que nunca fue poseído plenamente, sino que siempre y únicamente se retoma, se tuerce, se “desvía” de un uso anterior y se orienta hacia propósitos políticos apremiantes y expansivos”.

Para Butler (1990), el género es performativo. Esta performatividad implica que el género es una actuación reiterada y obligatoria en función de unas normas sociales que nos exceden. La actuación que podamos encarnar con respecto al género estará codificada siempre por un sistema de recompensas y castigos. La performatividad del género no es un hecho aislado de su contexto social, sino que es una práctica social, una reiteración continuada y constante en la que las normas de actuación o “performatividad” de género se negocian constantemente.

Sin embargo, según Fonseca Hernández y Quintero Soto (2009), se podría criticar la teoría *queer* en cuanto a que su consideración del género y la homosexualidad como construcciones culturales no hace más que negar la existencia natural o intrínseca de la teoría *queer*, la de la deconstrucción de las sexualidades e identidades de género disidentes. Es decir, el sujeto homosexual no existe sustancialmente, sino solo como un significado para los actos entre personas del mismo sexo.

En otras palabras, la condición definitoria de lo homosexual no existe en sí misma; lo que hay son las distintas significaciones de dichos actos enmarcados en un contexto cultural. Según Fonseca Hernández y Quintero Soto (2009), sin cultura no hay homosexual. Algo así plantea el “feminismo *queer*” al eliminar las dicotomías

masculino-femenino y proponer el cyborg o la liberación del yo como ente indomable (Haraway, 1995).

Esto también es debido a lo que Preciado (2015) define como la desontologización del sujeto de la política sexual que tuvo lugar en los años noventa. En el plano teórico, esta ruptura tomó inicialmente la forma de un retorno crítico sobre el feminismo esencialista, basado en la “diferencia sexual” que definió el movimiento durante la mayoría del siglo XX.

Las nuevas exponentes teóricas del feminismo como Haraway, Butler, Lorde o Halberstam (Preciado, 2015) van a criticar la naturalización de la noción de feminidad que inicialmente había sido la fuente de cohesión del sujeto del feminismo. Con esto se inicia la crítica radical de este sujeto unitario del feminismo: colonial, blanco, emanado de la clase media-alta y desexualizado.

Sin embargo, el movimiento *queer* no busca actuar sin el feminismo; al contrario, ya que es el resultado de una confrontación reflexiva del feminismo con las diferencias que este borraba para favorecer un sujeto político “mujer” hegemónico, heteronormativo y heterocentrado.

Al destruir el binarismo se extingue coyunturalmente a las mujeres como sujetos. Los planteamientos *queer*, aunque resultan convincentes, son difíciles de llevar al plano institucional y administrativo, precisamente por su naturaleza antisistema. ¿Cómo hacer políticas de género si el género no existe?

En los albores de la teoría *queer*, Anzaldúa (1987) articula el sexo-género con la posición social, a diferencia del reduccionismo que se ha ido filtrando en los consiguientes discursos *queer* elaborados por referentes blancos de clase media, donde la sexualidad pasa a ser el único factor entológico relevante. La interseccionalidad del trabajo de Anzaldúa se enlaza directamente con los feminismos negros de escritoras como Audre Lorde, bell hooks, o Toni Morrison entre otras.

Asimismo, para algunas/os, el movimiento *queer* resulta demasiado inaccesible, debido a su gran carga filosófica y teórica que resulta complicada de traducir en políticas de igualdad. Cabe preguntarse, por tanto, si no se trata de deconstruir una categoría opresiva para construir otra igualmente problemática debido a su inaccesibilidad, con la que no todas las personas homosexuales se sienten identificadas.

Sin embargo, es evidente que la teoría *queer* ha sido adoptada por numerosas/os investigadoras/es y actualmente está en proceso de expansión. Su objetivo no es crear una teoría contemplativa, sino una herramienta de participación política transversal e interdisciplinar, por lo que está vinculada a los movimientos antirracistas, antibélicos y antiglobalización (Fonseca Hernández y Quintero Soto, 2009).

La mayor aportación de esta teoría radica en ofrecer nuevas explicaciones bajo un marco conceptual en el que el género y la sexualidad son fluidos y disidentes, totalmente desesencializados y deconstruidos. Se trata de una transformación en la producción y en la circulación de los discursos en las instituciones modernas (de la escuela a la familia, pero también la literatura, el cine o el arte) que tiene como resultado la descodificación del género para alcanzar la igualdad.

8. ROLES DE GÉNERO EN INTERNET

Para entender la situación actual de Internet, no basta con comprender la sociedad en su conjunto. El desarrollo de la Red mundial en las últimas décadas ha mostrado unos rasgos idiosincráticos que la distinguen de los otros medios de comunicación, lo que ha generado unas nuevas estructuras. Gutiérrez San Miguel et al. cuestionan la situación de la mujer en los medios de comunicación generalistas:

La mujer ha de llegar a estar considerada en la vida y en los medios como representación de lo social, como un ser pensante, sujeta a una forma de funcionamiento racional y lógico, dotada de una inteligencia igual que el hombre con la diferencia que evidentemente conllevan los géneros y no exclusivamente como un objeto de placer sin otro atributo que la defina como "persona". ¿Se está aún en condiciones de conseguirlo?(2009: 207)

Internet puede parecer una cultura igualitaria, el triunfo de las identidades anónimas cibernéticas por encima de los factores socioculturales. Además, la presencia de las mujeres en la Red, a pesar de la brecha digital de género, es arrolladora. ¿Es este un síntoma de que la lucha por la igualdad entre hombres y mujeres está dando sus frutos? Aunque en principio pueda parecer que sí, una observación detallada de la segregación ocupacional en Internet en función de sexos e incluso la discriminación explícita que se lleva a cabo contra la mujer en

algunos ambientes digitales pone de relieve que el sexismo de la sociedad virtual se asemeja (e incluso a veces supera) al de la vida real.

Al observar la distribución de los géneros en la Red, se puede entrever una desigualdad estructural anclada en raíces tal vez tan profundas como las de la sociedad analógica. Bajo la superficie igualitaria, conviven dos mundos que rara vez se encuentran fuera de las redes sociales, y en los que hombres y mujeres son adversarios más que compañeros. Aunque el género no es ni mucho menos el único eje de la jerarquía y de las identidades sociales, es un eje estructurante fundamental de los procesos identitarios, y, como Wajcman (2006: 18) enuncia, “el género y la tecnología son mutuamente constitutivos”.

Según se ha visto anteriormente, la vertiente ciberfeminista de los años noventa, representada sobre todo por Plant (1997), contaba con visiones esencialistas y homogeneizadoras, olvidando, entre otras cosas, que la categoría “mujer” está fracturada por otras categorías (como clase, sexualidad, nacionalidad, etc.). Wajcman (2006) recuerda que, en los comienzos de Internet, los movimientos ciberfeministas creían que las desigualdades sociales desaparecerían en la vida virtual porque la gente podría tener más control sobre sus identidades y liberarse de las diferencias sociales como la raza y el género.

Tal y como critica Enguix (2008), esta vertiente utópica del ciberfeminismo tradicional considera que los objetivos y los comportamientos femeninos online son distintivos y que la naturaleza femenina es esencial: las mujeres, por ejemplo, están, como género, más interesadas en las interacciones y el apoyo personal. Sin embargo, el desarrollo de las tecnologías de la información sigue siendo predominantemente masculino y el número de mujeres que estudia ciencias y trabajan en el sector tecnológico sigue siendo minoritario (Van Zoonen, 2002).

Van Zoonen (2002) es una de las voces críticas ante la consideración de que Internet sea un entorno con un género fijo (masculino o femenino). En su opinión, el género e Internet son conceptos multidimensionales que se articulan de modos complejos y contradictorios: los significados de género de Internet surgen en el momento de su “domesticación”, entendiendo por ella su articulación con lo doméstico.

Asimismo, si se analiza el medio comunicativo de Internet desde la perspectiva del “circuito de la cultura”, es decir, representación, identidad, producción, consumo y

regulación, las perspectivas masculina, femenina y transgénero se situarían en distintas posiciones. No obstante, no se puede obviar que

“la inmensa mayoría de actores en el diseño y producción de la tecnología y el hecho de que los textos, representaciones y prácticas comunicativas sean mayoritariamente masculinas confirmarían que Internet es un entorno masculino” (Enguix, 2008: 171).

Aunque ya se han presentado con anterioridad los datos que explican que el acceso a Internet en el mundo occidental es prácticamente paritario, tal y como Enguix (2008: 170) afirma, “aparecen otras diferencias como la frecuencia y calidad en el uso, los modos y objetivos concretos con que se emplea Internet, y cómo se representa el uso femenino”.

Según Enguix (2008), las mujeres lo utilizan sobre todo para buscar información sobre salud, temas religiosos y espirituales y para visitar webs de grupos de apoyo. En cambio, los hombres buscan noticias, compran viajes, ven resultados deportivos, buscan información financiera, participan en subastas y compran acciones. Las ideas iniciales que veían Internet como más liberador y ecualizador de las diferencias que los media anteriores por su naturaleza descentralizada, sus reducidas barreras estructurales para acceder a él y su potencial para encajar una diversidad de voces eran, según la autora, demasiado optimistas.

Las diferencias de género en la comunicación han sido ampliamente estudiadas sobre todo por Herring (2008), quien apunta que los hombres mandan mensajes más largos y discuten temas puntuales, mientras que las mujeres contribuyen a discusiones personales y afirman con mayor claridad. Según esta autora, los adjetivos y adverbios son femeninos y los verbos activos, masculinos. Además, la existencia de masculinidades hegemónicas y subordinadas conlleva que

“actuar como hombre en un ambiente masculino sea más difícil que en un ambiente mixto porque el nivel de exigencia es mayor y los temas tratados pueden no ser conocidos” (Enguix 2008: 171).

Wajcman (2006: 116) también se ha centrado en el análisis de los distintos usos y prácticas según géneros. Esta autora afirma que los sitios web que más visitan las mujeres son sitios relacionados con las compras y la salud, aunque resulta difícil generalizar:

“es posible que las nuevas tecnologías estén epistemológicamente abiertas, pero muchas de sus formas actuales son semejantes en sus relaciones materiales a las tecnologías que existían anteriormente”.

Royal (2007: 13) estudia dos espacios fuertemente marcados por el género y por estilos de vida diferenciados: *iVillage* para las mujeres y *AskMen.com*. Basándose en una codificación temática, señala que ambas webs tienen artículos sobre citas y relaciones personales, pero en *Askmen.com* no hay artículos sobre las/os niña/os, la familia o la utilidad educativa de Internet, sino que en su mayoría son sobre negocios. Esto le hace afirmar que:

“para una tecnología que inicialmente fue loada por su potencial democratizador y equalizador, los contenidos de Internet continúan dividiendo a los usuarios en líneas marcadas por los géneros asignando a las mujeres roles tradicionales como el de consumidora, madre, esposa y objeto sexual”.

Sin embargo, estos análisis presentan ciertas concepciones esencialistas en cuanto al género, de manera en que representan las identidades virtuales como algo binario y naturalizado. Debido a la influencia de Butler (1990), el paradigma de la performatividad ha alcanzado el estudio de los roles de género en Internet. El género ya no es algo inherente a la persona sino una *performatividad*: algo plástico, en continua evolución, que incluye el vestido, los gestos, el movimiento, la interacción, la postura y otras actividades.

Al no ver el género como una cualidad estable *a priori* sino como una complejidad que existe mientras se produce (Butler, 1990), uno puede representar los múltiples modos en que este se practica y se reproduce. Internet ofrece un control sin igual al individuo, una gran capacidad de agencia en la construcción y presentación de sus identidades.

Sin embargo, difícilmente podemos analizar el género aisladamente sin tener en cuenta la sexualidad y el cuerpo, con los que está íntimamente relacionada su construcción y expresión. Debemos implementar los mecanismos teóricos y metodológicos que nos permitan superar lo que Butler (1990) llama la “matriz heterosexual”. El objeto de estudio más que el género, debe ser los cuerpos, identidades y sexos.

La autogestión del propio sujeto y sus redes afectivas y laborales se convierte por tanto en una de las tareas características del Internet del siglo XXI. Y lo es no solo como tendencia de época, sino porque la utilización masiva de estos dispositivos los posiciona como lugares increíblemente poderosos para la socialización, y cada vez más como plataformas para la visibilización y competencia del “yo”, si bien no pueden comprenderse al margen de su contexto empresarial e interesado (Zafra, 2010: 72).

Por otro lado, dicha performatividad tiene que ver con el tipo de sitio web y con la flexibilidad que permita. La gestión de la identidad exige habilidades, estrategias con objetivos delineados y la voluntad de participar activamente en las culturas digitales. Para ganar la atención de otras identidades es importante encontrar una forma de expresión personal en el que las propias aportaciones sean valoradas, lo que no significa estar en todas partes, sino saber utilizar las herramientas y funciones de la red y tratar de temas variados.

Esta línea se sugiere que las relaciones en Internet no están tan libres de la corporeidad como indica Plant (1997). La importancia de lo textual no significa que convertirse en una persona distinta solo requiera utilizar palabras distintas, ni que sea una cuestión sencilla.

La cultura digital se retroalimenta regularmente por toda/os, por quienes están conectados, “cada nodo (personal, cooperativo, profesional, *amateur*) comparte sus acciones y experiencias, conectado a muchos otros y así sucesivamente de manera exponencial”. La conectividad y la comunicación se han convertido en los protagonistas del espectáculo y, “cuanto más navegamos en la *web*, cuanto más registramos, producimos y consumimos *online*, más aprendemos a vivir en medio de los flujos y de la fragmentación” (de Abreu, 2014: 172).

Sin embargo, muchos de los estudios que conectan tecnología y género presentan ideas de masculinidad y feminidad de una forma estereotipada. Por ejemplo, no suelen hablar del tipo de masculinidades y feminidades que se producen en las tecnoprácticas diarias, ni tienen en cuenta que las identidades de género no se pueden dar por supuestas ni ser fácilmente atribuidas a cuerpos sexuados (Enguix, 2005).

En esta línea, los significados de género parecen seguir anclados en lo tradicional y en una visión fuertemente estereotipada. Como Braidotti dice “hace falta algo más que una máquina para alterar verdaderamente los modelos de pensamiento y

hábitos mentales” (2004)²². Además, muchos autores, como Zafra (2005), están de acuerdo en señalar que las prácticas discursivas performativas están limitadas por un repertorio cultural que remite a los roles tradicionales. También Wajcman (2006) afirma que la celebración de los nuevos medios de comunicación es, paradójicamente, la legitimación del orden social establecido.

Según Perdomo (2016: 177), tradicionalmente “los movimientos de mujeres y el movimiento ecologista eran muy críticos con este modelo de progreso basado en la dominación y explotación de la naturaleza y la asociación progreso-tecnología-capitalismo inherente a este proceso”. Según la autora, las visiones y propuestas ecofeministas subrayaron también la concepción de la tecnociencia como intrínsecamente patriarcal, como un instrumento de la dominación masculina sobre las mujeres y la naturaleza a pesar de su aparente neutralidad y racionalidad.

Así, se reivindicó en esos años que se subvirtiera ese orden. Enfatizando las cualidades femeninas (ética del cuidado, responsabilidad, empatía, relación con la naturaleza y la vida), se sentarían las bases de una ciencia y tecnología alternativas, permeadas y guiadas por valores de cuidado, sostenibilidad y responsabilidad (Perdomo, 2016).

La línea de trabajo de esta investigación se basa en una teoría crítica de género anti-esencialista que no cree en las categorías binarias de hombre y mujer. Sin embargo, a veces es necesario utilizar dichas categorías para estudiar su repercusión en la sociedad y por eso se consideran relevantes a la hora de llevar a cabo un análisis de la Red como mecanismo de control social de género (Foucault, 1979).

Los medios de comunicación se pueden entender, desde este análisis, como extensiones institucionales del poder. La realidad de sus prácticas está determinada por las proyecciones propositivas, que los convierten en instrumentos de regulación y control de la vida social a través de la inducción de ideologías y pautas de conducta donde el género se convierte en una herramienta normativa y reguladores (Foucault, 1979).

De esta manera, resulta pertinente analizar los roles de género en Internet basándose en las presentaciones y representaciones de la masculinidad y la feminidad por separado y preguntándose cuáles son sus significantes, tanto desde

²² Disponible en <https://www.rebellion.org/hemeroteca/mujer/030806braidotti.htm> (13/04/2016)

un punto de vista teórico como desde el análisis de las plataformas más representativas en la reproducción de los roles de género tradicionales.

8.1 SEGUNDA BRECHA DIGITAL DE GÉNERO

Cuando hombres y mujeres se convierten en usuarios de la Red, aparecen diferencias en términos del uso que se hace de esta herramienta, así como en los espacios digitales que frecuentan. Esto es lo que Castaño Collado (2008) denomina “la segunda brecha digital de género”. Esta autora considera que en el nuevo milenio, la segunda brecha digital

“no es un problema de acceso y uso de Internet, ni tampoco de habilidades informáticas y navegadoras consideradas de forma aislada. La segunda brecha digital está relacionada con el dominio masculino de las áreas estratégicas de la educación, la investigación y el empleo relacionadas con las ciencias, las ingenierías y las TIC, así como con la escasa presencia de mujeres en los puestos de responsabilidad y toma de decisiones en dichas áreas” (Castaño Collado, 2008: 10).

Las mujeres se encuentran situadas en una posición de clara desventaja frente a los hombres, y realizan un uso restringido de actividades que requieren, además, poca destreza tecnológica. Los hombres, por el contrario, realizan una gama de actividades variada, que requiere un nivel medio de habilidades tanto para el ocio como para los usos más tecnológicos (Castaño Collado, 2008).

De la misma manera, al hablar de tecnologías, hombres y mujeres lo hacen de modo distinto. Mientras que las mujeres hablan de la tecnología como una herramienta con la cual pueden hacer cosas, los hombres la consideran como un tipo de arma. Ellas destacan cómo las ayuda a crear y ellos se refieren al poder que les da. Las mujeres demandan a la tecnología flexibilidad, y los hombres le piden velocidad. Para las mujeres es vista como una manera de compartir ideas y para los hombres como una manera de ganar autonomía (Rabasca, 2000).

“Con frecuencia se recurre a estimular a las mujeres a mejorar sus credenciales educativas, como si la acumulación de títulos fuera la llave para la igualdad. Pero la estrategia de adquirir más educación formal tiene resultados decepcionantes. Los ingenieros y consultores de alto nivel en el campo de la informática, los creadores de software, son mayoritariamente hombres. Los trabajadores manuales y los que prestan

los servicios masivos son mujeres. En la UE las mujeres representan dos tercios del empleo intensivo en educación, pero solo un cuarto de los empleos de alta tecnología. A pesar de los avances reales en el uso de las TIC, los prejuicios patriarcales se transfieren a los nuevos entornos de educación y trabajo” (Castaño Collado, 2008: 9).

La segunda brecha digital de género se hace patente, por ejemplo, en el éxodo que se lleva produciendo desde los años ochenta en lo que se refiere al acceso a los códigos de programación (mujeres programadoras) o en la desigualdad de participación en carreras universitarias (mujeres matriculadas en la carrera de Ingeniería Informática) (Haché et al., 2011).

De esta manera, la poca presencia de mujeres, “es debida sobre todo a factores estructurales propios al ámbito académico, el mercado laboral y la participación social, así como a factores culturales propios de nuestras sociedades capitalistas y patriarcales”. Haché et al. (2011: 25) profundizan en algunas de las razones que podrían ser la causa de este éxodo, lo que se conoce como la segunda brecha digital de género:

- Minimización de las motivaciones que muestran las niñas en relación a temas tecnológicos.
- Presión social respecto a habilidades e intereses asociados a cada género.
- Fuerte asociación de la tecnología con masculinidad.
- Asociación de estereotipos de ciertas subculturas de las Ciencias Informáticas como el software libre y el *hacking* a modelos masculinos.
- Invisibilización de los roles desempeñados por las mujeres en las ciencias y la tecnología.
- Programas académicos poco adaptados a las necesidades de los/as estudiantes de modalidades informáticas.
- Desconocimiento de las posibilidades y condiciones de trabajo reales que se dan en este tipo de estudios.
- Falta de estructuras sindicales que apoyen transformaciones colectivas de las condiciones de trabajo.
- Relaciones de poder abusivas dentro de las comunidades de desarrollo de software que tienden a discriminar o invisibilizar el rol de las mujeres programadoras.

- Autocensura por parte de las propias mujeres que no piensan que vayan a ser aceptadas en un entorno informático.
- Penalización a las mujeres ya que tienden a ser invisibilizadas y/o mal vistas si se autopromocionan.

En este sentido, según Haché et al., los factores que impiden una igualdad en las condiciones de acceso y disfrute de las ciencias informáticas “abarcan un amplio abanico de barreras y situaciones de discriminación que se escalan a lo largo del ciclo de vida, desde el ámbito familiar, las instituciones de enseñanza, hasta el mercado de trabajo, e incluso los proyectos colectivos de naturaleza voluntaria” (2011: 24).

Según Robinson et al. (2015), la desigualdad digital de segundo nivel no debe ser solo campo de interés para los especialistas, sino que debe entrar en el ámbito de trabajo de los científicos sociales preocupados por una amplia gama de resultados relacionados con las oportunidades de las trayectorias vitales. De esta forma, la importancia de las desigualdades digitales es clara en una amplia gama de dominios de nivel individual y de nivel macrocultural, incluyendo las decisiones y curso vitales, el género, la raza y la clase, así como el cuidado de la salud, la política, la actividad económica y el capital social.

La idea de una tercera brecha digital se introdujo en 2015 por los científicos holandeses van Deursen y Helsper. Según sus estudios, la tercera brecha digital se centraría en las disparidades en los resultados o beneficios del uso de Internet en las poblaciones de usuarios que exhiben perfiles de usuarios ampliamente similares y disfrutaban de un acceso relativamente autónomo y sin restricciones a la tecnología informática y a la infraestructura de Internet.

Van Deursen y Helsper encuestaron a más de mil personas en los Países Bajos sobre cómo se beneficiaron con el uso de Internet. Realizaron preguntas sencillas (de sí y no) como “A través de Internet encontré un trabajo mejor” o “A través de Internet encontré un curso educativo que me convenía”. No es sorprendente que los autores descubrieran que las personas con un estatus social más alto, como educación superior, etc., obtienen mayores beneficios materiales del uso de Internet.

La conclusión del estudio fue que si las personas con un estatus social más alto son mejores para lograr beneficios fuera de línea de la participación digital que sus homólogos de menor estatus, las desigualdades existentes fuera de línea

potencialmente podrían amplificarse (van Deursen y Helsper, 2015). Con esta nueva perspectiva, se abren vías relevantes para la investigación de la tercera brecha digital desde un punto de análisis interdisciplinar e interseccional, donde no solo el género, sino la clase social, forman parte de la ecuación.

9. VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

La revolución tecnológica se ha hecho evidente a través de la rápida transformación de los recursos que actualmente usamos para comunicarnos. De esta manera, la evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se considera como uno de los principales fenómenos socioculturales del siglo XXI (Jiménez, et al., 2012), dentro de las cuales se categoriza a los videojuegos. Las evoluciones de estas tecnologías han impactado en las dinámicas que permean en las relaciones humanas, de tal manera que son numerosas las aplicaciones de las TIC para la enseñanza, el trabajo o el entretenimiento.

Actualmente, la modalidad de los juegos online ha generado cambios significativos en las formas en las que los videojuegos pueden ser utilizados. Al respecto, Marcano (2012) señala que la moda del/la multijugador/a online ha creado la posibilidad de interactuar en comunidades de videojugadoras/es, quienes comparten experiencias y proporcionan ayudas diversas, desde solucionar problemas técnicos hasta conformar equipos de juego. Un aspecto importante que la autora destaca son las importantes cifras de consumo que tiene esta alternativa de ocio (54%), lo que la convierte en una forma relevante de entretenimiento.

De esta manera, el mundo del videojuego también ha evolucionado en las últimas décadas obteniendo cada vez mayor protagonismo en el ámbito tecnológico. Los videojuegos han llegado a considerarse la industria cultural que más destaca dentro del ámbito económico y social en los productos relacionados con el ocio electrónico (Planells, 2012).

Por otro lado, el rol de los videojuegos en la actualidad es relevante no solo por su facilidad de acceso, sino por el impacto en la transmisión de valores y actitudes en la ciudadanía (Sauquillo, Ros y Bellver, 2008). Para otras/os autoras/es (Urbina, et al., 2002; Jiménez, et al., 2012), los videojuegos forman parte de una revolución tecnológica que va más allá del ocio que ha impactado fuertemente la economía

de esta industria con un vertiginoso crecimiento que genera millones de dólares anuales. Asimismo, sus potenciales efectos en la salud, en la transmisión de valores y su influencia en conductas como el aislamiento o la adicción, son aspectos que provocan cada vez mayor interés en el ámbito de la investigación. La transmisión de pautas culturales a través de los videojuegos es un elemento innegable de su poder en la normalización de conductas y actitudes. En palabras de Díez (2007: 128):

“Uno de esos instrumentos culturales son los videojuegos. Desde la década de los ochenta, se han transformado en un fenómeno mundial de masas. Su industria mueve más dinero que Hollywood, y son pocos los niños y niñas que desconocen a Mario, a Sonic o a otros personajes de videojuegos. Hoy día, se han convertido en uno de los juguetes más vendidos”.

Para Díez (2007) los videojuegos forman parte de los medios de comunicación y, como tales, transmiten valores e ideas, siendo una fuerte influencia en la generación de opiniones y en la visión de la realidad. En este sentido, aspectos como la violencia cultural, de la cual forma parte la violencia de género, se fomenta a través de este medio. De aquí la importancia del análisis de sus características y componentes, así como del perfil de las y los jugadores. Al respecto, Marcano (2012: 115) destaca que:

“En todos los tiempos el juego ha constituido una vía de socialización y transmisión de valores, de maneras de comportarse y de ser, por lo que desde el punto de vista socioeducativo consideramos un aporte importante el conocimiento que se pueda tener de las comunidades de videojugadores y sus características sociológicas como ámbitos de intercambio social en los que se pautan nuevos estilos de interacción”.

De esta manera, a través de los videojuegos se reproducen los valores o anti-valores que existen en las sociedades y que permean las relaciones humanas, siendo estas promotoras de aspectos que favorecen el desarrollo como la solidaridad, la cooperación o las habilidades cognitivas, o bien, vínculos en los que prevalece el machismo, el racismo y la discriminación.

Por otro lado, algunas/os autoras/es destacan los efectos adversos que traen consigo los avances tecnológicos, entre los que se encuentran los videojuegos. Uno de los que más evidentes es el sedentarismo (Espejo, et al., 2015). A partir de

la aparición y evolución de los dispositivos de comunicación, es posible observar el rápido crecimiento de costumbres sedentarias propiciadas por el uso constante de aparatos como la televisión, el ordenador y las videoconsolas.

Estas herramientas tecnológicas fomentan que los sujetos estén varias horas sin movimiento físico, afectando de manera importante su desarrollo no solo corporal sino también emocional. Algunos estudios (Estévez, et al., 2014) dan cuenta del impacto que los videojuegos tienen en las personas. En estos se señala, principalmente, las conductas adictivas que se crean desde la adolescencia y que suelen perdurar hasta la edad adulta. Al respecto, es importante considerar el papel de la tecnología en el desarrollo de comportamientos de dependencia y analizar críticamente su uso, las conductas que propicia y los hábitos se crean a partir de su utilización.

Al relacionar el impacto de los videojuegos con los comportamientos sociales, se habla de la propia influencia tecnológica en las vidas de las personas. Esta influencia da cuenta de nuestra capacidad de desarrollarnos a partir del uso de los medios que están a nuestro alcance. En este sentido, Aladro (2012: 37) menciona:

“La capacidad de convertir contenidos en hábitos, y con ello, utilizarlos sin cargar cognitivamente con ellos, explica la riqueza y complejidad de nuestra mente. Muchas de las conductas que llevamos a cabo a diario están automatizadas en hábitos y han desaparecido de nuestra atención consciente: habilidades psicomotoras, manejo de tecnologías, aprendizaje de habilidades corporales, uso de lenguajes, y de protocolos de acción social y cultural. Todos estos “conocimientos” que entraron en nuestras vidas de diversas maneras, han pasado al control inconsciente generado por el hábito, y se disparan. Silenciosamente, estos hábitos producen acciones y efectos sensoriales, emocionales, actitudinales, culturales, difícilmente detectables precisamente por su carácter reactivo”.

Por ello, resulta de gran importancia reflexionar sobre el efecto de los videojuegos, así como atender el vínculo emocional, mental y social que establecen con las personas que los utilizan. Como se ha mencionado, el potencial de estos recursos tecnológicos puede contribuir favorablemente al desarrollo personal y social, o bien, crear costumbres nocivas que dificulten el desenvolvimiento o desarrollo de los individuos.

Además de lo anterior, algunos estudios mencionan el efecto de los videojuegos sobre determinadas habilidades de acuerdo con la percepción de las y los usuarios. En la encuesta que desarrollan Alonqueo y Rehbein (2008), las y los jugadores identifican que logran fortalecer sus habilidades de agilidad mental, creatividad y resolución de problemas. Igualmente, indican que los videojuegos contribuyen al desarrollo de habilidades para la toma de decisiones, para responder rápidamente, orientarse y leer mapas. Otras habilidades que las y los videojugadores reconocen como fortalecidos por los videojuegos son la capacidad de análisis, la búsqueda de información y habilidades organizativas.

Así, el impacto que han provocado los videojuegos en las capacidades de las personas y su percepción sobre las relaciones sociales, ha dado importancia al análisis de su estructura y contenido. En este análisis, aspectos como las representaciones de género y los vínculos que se presentan entre los personajes, resultan fundamentales para reflexionar en torno a la contribución que hacen en la formación de diversas perspectivas e ideas sobre las relaciones entre las personas. De aquí la importancia de su investigación y el análisis de las representaciones de género que desde los videojuegos se construyen.

De acuerdo con el Anuario de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), en el año 2015, el 32% de las mujeres en España confesó que es una jugadora de videojuegos activa, lo cual representa un 14% más que en 2006. Además, las mujeres con hijos juegan más que las que no los tienen (36,9% frente al 30,1%)²³. Estos datos evidencian que el mundo de los videojuegos va dejando de ser un ámbito exclusivo para hombres, y que las mujeres igualmente son consumidoras de estos productos.

Esta aproximación de las mujeres al ocio digital marcado por los videojuegos se puede observar en la creación de organizaciones como la *Women in Games Internacional*, organismo que lucha por la inclusión de la mujer en la industria de los videojuegos y que organiza eventos como la *Women's Game Conference*, donde se reúnen jugadoras, diseñadoras, programadoras y localizadoras de videojuegos de todo el mundo (WIGJ, 2015).

No obstante, en el mundo de los videojuegos se ha seguido un modelo de roles de género tradicional en donde las mujeres están intentando ser reconocidas. Como

²³ Disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/06/MEMORIA-ANUAL_2015_AEVI_-definitivo.pdf (10/03/2017)

en otro tipo de plataformas de ocio en la Red, los juegos online reproducen la dinámica patriarcal que impera en la sociedad analógica y promueven la expansión de estereotipos en los que la mujer se define como objeto destacando un rol pasivo. De esta manera, la imagen de la mujer como personaje eminentemente sexual y sometido figura en los videojuegos desde su aparición como se observa en los personajes de la Princesa en *Mario Bros* o la chica que es rescatada por los hermanos de *Double Dragon* (Planells, 2012).

A pesar de que en muchas plataformas esta tendencia va reduciéndose, el mundo de los videojuegos sigue conservando un carácter predominantemente misógino. El análisis de los videojuegos desde una perspectiva de género forma parte de una visión analítica sobre la Ciencia, la Tecnología y la Innovación (CTS). Al respecto, Turkenich y Flores (2013: 86) señalan que

“la inclusión de esta perspectiva acontecida en las últimas décadas dentro del campo CTS ha enriquecido la comprensión de las mutuas implicancias entre el dispositivo ciencia-tecnología-innovación y las subjetividades contemporáneas, abriendo las posibilidades discursivas a otros elementos conformadores de la identidad tales como clase, diferencias étnicas, edad, etc.”.

De esta manera, la perspectiva de género en los estudios de los videojuegos está contribuyendo a la identificación de las formas de representación y reproducción de estereotipos sociales. Para Gil, Feliu y Vitores (2010: 212) “los estudios feministas sobre la tecnología han incorporado la mirada de género a la tradición de los estudios sociales de la ciencia y la tecnología, un punto de vista que había sido descuidado en esta tradición”. Por lo tanto, el análisis desde el género sobre uso y la estructuración de la tecnología abarca al estudio de los videojuegos. y da cuenta sobre las formas en las que se reproduce la desigualdad a través de estos dispositivos.

9.1. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN UN CONTEXTO DE GÉNERO

En las últimas décadas no solamente ha evolucionado la tecnología, sino también la percepción que se hace de la misma. En el caso de los videojuegos, Salvador Gómez (2012: 50) apunta que estos “han pasado de ser una curiosidad tecnológica y una forma de ocio minoritaria a adquirir una legitimación como un

medio de comunicación que asume sus tres dimensiones básicas: entretenimiento, información y persuasión”.

El impacto que la tecnología tiene en nuestras vidas en la actualidad evidencia la dificultad para dejar de lado la afectación que esta nos genera y las implicaciones que tiene en nuestros comportamientos. En el caso de los videojuegos es difícil aceptar que son aparatos con una función exclusiva de entretenimiento y soslayar que repercuten en las relaciones sociales. En particular, la industria del videojuego ha tenido un gran crecimiento, en comparación con otros medios audiovisuales, debido a las estrategias de negocio que se han utilizado y que han hecho que esta industria sea bastante rentable.

Además de lo señalado, Gómez (2012) destaca las siguientes razones:

- La industria de los videojuegos ha incrementado su difusión en diferentes niveles de la sociedad a causa del mantenimiento de hábitos lúdicos a lo largo de los años, y la amplitud generacional que han conseguido.
- Los videojuegos se han consolidado como parte de la industria cultural porque se han asumido sus características narrativas y las adaptaciones cinematográficas que se han llegado a realizar, como por ejemplo, *Resident Evil*, *Matrix*, *Fast and Furious*.
- La motivación por los juegos propicia la rápida adaptación de los usuarios a la evolución que los videojuegos van teniendo.

De esta manera,

“si en la última década del siglo pasado el concepto de realidad virtual se relacionaba con los futuros avances tecnológicos, en estos primeros años del siglo XXI, la realidad virtual se está haciendo realidad a través de la creación de comunidades digitales que comparten contenidos” (Gómez, 2012: 51).

Así, la relevancia de la evolución de los videojuegos da cuenta de las modificaciones en las formas de relacionarnos, haciendo uso de diferentes recursos, los cuales transformamos, a la vez que estos afectan a nuestras conductas. No obstante, esta transformación se queda a nivel de forma y no de contenido, al dejar de forma casi intacta las representaciones que los videojuegos hacen sobre los hombres, las mujeres, o las personas racializadas.

De acuerdo con algunos especialistas en el tema (Urbina, et al., 2002), la historia de los videojuegos ha estado cargada de imágenes uniformadas y reduccionistas de los roles de las mujeres, las cuales han sido caracterizadas como seres pasivos en roles seductores en contraste con figuras masculinas activas dominantes y violentas.

Como señalan Cassel y Jenkins (1998), los videojuegos son un ámbito reservado tradicionalmente a los varones. El mundo tecnológico en el que se forjaron se asocia con el estereotipo de masculinidad y se refuerza a través de la temática bélica o de combate de los títulos más conocidos.

En la mayoría de los videojuegos de acción de los años noventa, el jugador tenía la posibilidad de elegir entre una serie de personajes (todos o casi todos hombres según el juego del que se tratara) con distintas características de juego y de apariencia. El ritmo del juego era rápido, plagado de sangre y de sonidos de explosiones. Este es el caso de los famosísimos títulos *Mortal Kombat* o *Street Fighter*, en los que se puede apreciar una alta asociación de las características masculinas con la agresividad, la acción, la ambición y la fuerza, y donde las mujeres se convierten en un simple trofeo o agentes pasivos en el desarrollo de la historia.

Por supuesto que ha habido casos de juegos con mucho éxito que han captado la atención de ambos sexos, la mayoría de tipo *puzzle* virtual (como es el caso de Tetris) o de aventura gráfica (Donkey Kong o Sonic). Sin embargo, en la mayoría de estos casos, las chicas resultaron de manera accidental parte del mercado al que iban dirigidos estos juegos: un afortunado fruto de la casualidad más que de una estrategia de *marketing* bien elaborada.

No fue hasta el año 1996 cuando se lanzó el juego para PC *Barbie Fashion Designer* (Barbie diseñadora de moda), que los altos directivos de las empresas desarrolladoras de videojuegos se dieron cuenta de que había un sector del público que no estaba siendo explotado: los videojuegos para niñas. La tendencia marcada por este *bestseller* de los videojuegos tal vez ayudó a abrir las puertas y a potenciar el interés por parte de las chicas en los ordenadores, pero la brecha de los estereotipos de género siguió profundizándose.

A partir de ese momento, las estanterías de las tiendas empezaron a dedicar un espacio a estos videojuegos de líneas suaves y carátulas rosa chicle, en los que la protagonista (casi siempre se trata de una niña blanca de unos doce años) tiene

que cuidar mascotas, plantar flores, diseñar vestidos o decorar casas. Un fiel reflejo de los estereotipos femeninos, un temprano “adiestramiento” en los valores y aptitudes femeninas: compasión, empatía y estética (Cassell y Jenkins, 1998).

Esta representación de las mujeres en los videojuegos es fundamental en la construcción de las sociedades contemporáneas. Su influencia en el público que los consume contribuye de manera importante a la formación de los modelos en que se asume la participación de las personas dentro de los entornos sociales en relación con su género, racialización, condición física, psicológica o social.

En este sentido, el análisis de la literatura que realizan Sauquillo, Ros y Bellver (2008) indica que los videojuegos como otras formas de comunicación manifiestan valores y disvalores que expresan sexismo, estereotipos físicos, fantasías de dominio o sumisión, competitividad como forma de relación, deseo de alcanzar la victoria a costa de cualquier cosa, visión maniquea de la realidad, menosprecio a los débiles, frecuencia de las agresiones, racismo y pensamiento único. De este modo, conforman referentes que presentan una visión del mundo en donde prepondera la desigualdad y en el que se naturalizan conductas llenas de violencia física y simbólica.

Desde su aparición hasta nuestros días, los videojuegos reproducen las desigualdades de género que viven las sociedades, es decir, son un reflejo de las relaciones existentes en la vida real y reproducen las formas en las que estas se llevan a cabo. En este sentido, es importante considerar la histórica desigualdad que ha existido entre hombres y mujeres. Al respecto, Blanco (2006: 164) menciona que:

“la discriminación de las mujeres se origina en relaciones de poder que rigen la organización social y que tienen por objeto dar sentido, legitimar y normar la simetría entre hombres y mujeres. Esencialmente, esta relación supone una mayor valoración de los hombres y de todo lo masculino que tiene como correlato una subvaloración de las mujeres y de todo lo femenino”.

Así, la desigualdad de género se fundamenta en la construcción de roles que se asignan a hombres y mujeres y a la determinación de características, dentro de las cuales, las masculinas son valoradas más positivamente que las femeninas. Sobre este punto, la autora señala que dicha valoración desigual tiene como

consecuencia el establecimiento de relaciones igualmente desiguales dentro de la vida social. De este modo:

“El patriarcado, en tanto sistema, establece relaciones de poder entre mujeres y hombres. Por esta razón, es necesario abordar todos los aspectos que producen y reproducen las relaciones de género. Para lograr una transformación profunda es necesario orientar la inversión social al trabajo con los hombres y mujeres en relación, en todos los espacios de la vida social” (Blanco, 2006: 166).

Para la autora, resulta sumamente difícil transformar las desigualdades de género en una sociedad excluyente que se estructura en base a la reproducción de las identidades, características y roles sociales asignados a hombres y a mujeres.

De esta manera, a través de los videojuegos se han reproducido valores patriarcales a través de la estigmatización de los roles de género y del predominio de relaciones de poder, competitividad y violencia. En los videojuegos se cosifica a las mujeres y se mantienen comportamientos violentos relacionados con la supremacía, el poder de unos sobre otros o el valor del más fuerte sobre los más débiles. Y es que el avance en la tecnología ha traído consigo la reproducción de estereotipos más que una contribución a su transformación. En este sentido,

“si bien es cierto que periodos anteriores las principales ideas misóginas se plasmaban a través de la palabra escrita, en los siglos XX y XXI este tipo de discursos vendrán de la mano de los medios audiovisuales como el cine, la televisión o la publicidad” (Soriano, 2012: 356).

Actualmente, el potencial que tienen los videojuegos es alto debido a su facilidad a nivel de accesibilidad. Por lo tanto, su influencia en la formación de la ciudadanía es de gran magnitud, pudiendo ser esta positiva o negativa. Sobre este aspecto, Sauquillo, Ros y Bellver (2008) resaltan que los videojuegos son una agencia socializadora tanto como posibilidad educativa al servir como herramienta complementaria a la escolarización, como un medio peligroso que fomenta la pasividad, limita el diálogo constructivo y presenta una realidad que no propicia la reflexión ni la crítica.

Al respecto, Chicharro (2014) analiza que los informes de juventud en España durante la década de los 90 y los primeros años del siglo XXI declaraban que las/os jóvenes son capaces de establecer relaciones muy significativas con el

entorno mediático, por lo que este forma parte de los elementos que configuran el mundo de sus relaciones. De esta manera los medios influyen en las formas en las que construyen sus relaciones y en sus concepciones sobre cómo deben ser estas.

Desafortunadamente, muchos videojuegos comerciales no solamente fomentan la pasividad y la mirada acrítica hacia la realidad, sino que han mantenido la reproducción de desigualdades a lo largo de su desarrollo, de tal manera que:

“El mercado actual de videojuegos está cargado de valores androcéntricos y sexistas. Podemos encontrar una explicación a este hecho si lo entendemos como una de las consecuencias de la exclusión de las mujeres del ámbito de la tecnología. La industria de los videojuegos está mayoritariamente poblada por hombres, los cuales controlan el diseño, la producción y la programación, así como la posterior distribución de los mismos. Así, podemos constatar, que la industria de los videojuegos está diseñada por y para hombres” (Rubio y Cabañes, 2011: 1794).

En este sentido, puede decirse que en las actuales sociedades patriarcales no solo no se han transformado los valores que se difunden a través de la socialización, sino que su transmisión se ha sofisticado a través de los avances en creación y uso de la tecnología. De este modo, los videojuegos son un producto altamente mercantilizado en el que las relaciones de poder y de género se han mantenido, sin generar formas de representación contra-hegemónicas que contribuyan a una educación por la igualdad. Esta situación indica que los videojuegos reflejan el funcionamiento de otros ámbitos de la vida donde el papel de las mujeres continúa siendo segregado o representado de manera minoritaria, limitada, interiorizada o como en un rol servicial.

10. PORNOGRAFÍA ONLINE

En las sociedades occidentales, la pornografía sirve como referente regulador de las prácticas sexuales, del mismo modo que el cine y la televisión sirven a la hora de crear narrativas de género que controlan, de alguna manera, la valoración moral de las relaciones humanas:

El cine ha sido utilizado por los grandes estados totalitarios como un vehículo de transmisión ideológica, de adoctrinamiento de la población a

modo de proyección identitaria de un territorio con fines propagandísticos.
Y por otra parte una forma de “educar” a la población, por el proceso de mimesis que conlleva, en torno a unos determinados valores tradicionales.
Y más en concreto a la mujer (Gutiérrez San Miguel, 2016: 248)

Un aspecto que no pasa por alto para ninguno de los usuarios de Internet es la ingente cantidad de material pornográfico femenino que aparece en ventanas emergentes, *banners*, etc., incluso sin haber realizado ninguna búsqueda relacionada. Para poder analizar el rol de la pornografía en la Red y su repercusión (violenta o no) sobre las mujeres, es necesario preguntarse qué es la pornografía y si todo los contenidos de índole sexual se consideran pornografía.

El objetivo primordial de la pornografía es el de conducir por sí misma a generar una reacción de excitación y posible respuesta sexual. Los géneros, subgéneros y expresiones pornográficas implican una serie de complejas relaciones que comportan “libertad de expresión, prohibición/trasgresión, competencia/violencia, discriminación, expresión de preferencias, libertad sexual, visión terapéutica y de aprendizaje, imposición de estereotipos, comercio sexual, consensos/disensos, derecho a la propiedad privada, entretenimiento, campo laboral, mitos e incluso delitos que la asocian con el crimen organizado” (Peña Sánchez, 2012: 50).

La complejidad de estas interacciones resultantes necesita de una serie de elementos que permitan la existencia de la pornografía: es decir, un mercado y una industria que funcionen como proveedores y una sociedad que consuma. De esta manera, se podría considerar un fenómeno digno de análisis desde una perspectiva sociocultural. Egaña (2016: 174) considera que “la pornografía, a pesar de ser el género cinematográfico más comercializado del mundo, simbólicamente no deja de tener un carácter paria en la jerarquía cultural”, quedando excluido de cualquier rama de estudio audiovisual.

A pesar de que la iconografía y la plástica de los gestos o actos sexuales está ampliamente registrada durante la Antigüedad y la Edad Media, el término “pornografía”, aunque posee una antigua etimología griega, no aparece en su acepción moderna hasta mediados del siglo XIX, reivindicado inicialmente por los médicos higienistas y posteriormente por los moralistas y legisladores. El término se populariza con la impresión del diccionario médico inglés de 1857, en el que se define la pornografía como la descripción de la prostituta y la prostitución como materia de higiene pública. Por su parte, la Real Academia Española integra la

palabra pornografía en 1899, definiéndola como “tratado acerca de la prostitución” y como el “carácter obsceno de las obras literarias o artísticas” (Peña Sánchez, 2012: 49).

Orgaz y Rujas (2010) argumentan que la gran explosión de la industria pornográfica se debe a la aparición de Internet y viceversa. Durante el proceso histórico que ha dado lugar a la pornografía, el desarrollo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el último tercio del siglo XX, y en particular la expansión imparable de Internet, ha supuesto un nuevo impulso para la pornografía, ampliando su reproductibilidad técnica y abriendo nuevas posibilidades a la producción, la distribución y el consumo en este ámbito.

Esta relación entre pornografía y tecnología no debe, sin embargo, hacernos caer en la ilusión del determinismo tecnológico. No puede decirse que la pornografía, como ámbito de la producción simbólica, sea un mero reflejo de la infraestructura económica o tecnológica, o que los desarrollos tecnológicos determinen el curso de su historia. Al contrario, la pornografía tiene una relación compleja con estos ámbitos, manteniendo una autonomía relativa. (Orgaz y Rujas, 2010: 3)

Lo que es seguro, es que la aparición de las nuevas tecnologías ha propiciado la posibilidad de acceder las 24 horas y de manera ilimitada al consumo de material pornográfico:

“La industria pornográfica es hoy el gran motor impulsor de la economía informática: existen más de un millón y medio de webs adultas accesibles desde cualquier punto del planeta. De los 16.000 millones de dólares anuales de beneficios de la industria del sexo, una buena parte proviene de los portales porno de Internet. Cada día, 350 nuevos portales porno abren sus puertas virtuales a un número exponencialmente creciente de usuarios.” (Preciado, 2008: 1)

Asimismo, más allá de la industria, gracias a la democratización de los chats y las cámaras web, se han abierto espacios para la experimentación con lo llamado “porno amateur”, es decir, aquellos protagonizados por cualquier persona de a pie, sin ninguna experiencia o criterio cinematográfico, solo movidos/as por el deseo de mostrarse ante desconocidos practicando sexo. Esto quiere decir que cualquier usuario/a de Internet puede acceder al mercado de la industria del sexo.

Según Preciado, (2008: 1) “frente a esta autonomización del trabajador sexual, las multinacionales porno se alían progresivamente con compañías publicitarias esperando atraer a sus cibervisitantes a través del acceso gratuito a sus páginas”. Además,

la industria del sexo no es únicamente el mercado más rentable de Internet, sino que es el modelo de rentabilidad máxima del mercado cibernético en su conjunto (solo comparable a la especulación financiera): inversión mínima, venta directa del producto en tiempo real, de forma única, produciendo la satisfacción inmediata del consumidor en y a través de la visita al portal. Cualquier otro portal de Internet se modela y se organiza de acuerdo con esta lógica masturbatoria de consumo pornográfico (2008: 1).

Dentro del movimiento feminista, a finales de los años setenta y principios de los ochenta, se empezó a fraguar un intenso debate alrededor de la pornografía (Orgaz y Rujas, 2010). De esta manera, el feminismo de los años ochenta presenta una clara división en dos posturas contradictorias: la de las feministas en contra de la pornografía, por un lado, y la de las feministas anticensura. Las primeras entendían la pornografía como una forma de violencia y subordinación de la mujer, por eso veían la necesidad de combatirla y exigían su censura y represión legal.

El feminismo anticensura, por el contrario, se oponía a la penalización y al control legislativo de la pornografía para reivindicar la libertad de las mujeres de elegir su sexualidad. Para estas, el porno podría convertirse en herramienta para romper con las expectativas de género y abrir un debate para hablar del deseo. El conflicto entre ambas posiciones deriva de una diferencia radical de comprender el uso de la pornografía y la propia sexualidad.

“La pornografía no es una cosa sino una política, es una estrategia de un grupo con poder destinada a limitar el acceso de una parte de la población a determinadas formas de expresión. El porno es solo otra denominación de la censura, es un género de naturaleza contestataria que únicamente tiene sentido por su antagonismo con lo aceptable. De allí que el contenido de la pornografía no importe tanto como los mecanismos que la prohíben” (Yehya, 2013: 304).

En la actualidad, se considera que las posturas ante la pornografía se han polarizado en dos vertientes: una de carácter crítico y otra de enfoque progresista. Dentro de la vertiente crítica contra la pornografía, se distinguen dos grupos muy distinguidos. Por una parte están las opiniones de corte moralista, abanderadas por los sectores poblacionales más tradicionales. Dentro de este grupo, aquellos que están en contra de su legalidad pretenden proteger la moralidad pública de la objetivización del cuerpo y de la presunta perversión que conlleva la pornografía. Esta ideología se caracteriza por una visión esencialista y dogmática sobre la sexualidad, la cual alude a argumentos como la complementariedad natural y divina del hombre y la mujer, el matrimonio, la monogamia y la familia. Esta vertiente considera la pornografía como una manifestación de la pérdida de valores morales que conduce a la degradación de la persona y la sociedad (Peña Sánchez, 2012).

Yehya (2006) critica los argumentos de quienes han señalado la pornografía como causante de la violencia sexual, al tiempo que aduce la falta de estudios que demuestren la correlación directa entre una y otra. Asimismo pone de relieve que la permisividad, los sesgos y matices introducidos en los efectos del consumo de porno y la falta de políticas dirigidas hacia la producción, distribución y circulación de pornografía, aunadas a la deficiente educación sexual, resultan más peligrosas que el propio consumo.

Por otro lado, se encuentran otras posturas humanistas, feministas radicales (mencionadas con anterioridad) e incluso científicas que, sin ser conservadoras, cuestionan el impacto de la pornografía en la sociedad. Esta vertiente señala que el contenido pornográfico forja un “problema de límites antagónicos entre lo que genera producir y consumir pornografía y la realidad social, por lo que se le considera la principal variable que detona una codificación de la sexualidad y un estereotipo genérico sexista cuya expresión más extrema es el condicionamiento y la incitación a la criminalidad de carácter sexual” (Peña Sánchez, 2012: 50).

En el otro extremo de la balanza se sitúan las posturas de corte anticensura bajo ideologías anarquistas, feministas y *queer*. Estas consideran que la expresión sexual humana es ilimitada y que la propia pornografía puede servir como medio para normalizar las conductas sexuales y apoyar en la calidad de vida a través del aprendizaje. Además, consideran que la pornografía permite “observar el grado de democracia y derechos a los que ha accedido un territorio a través de conservar el

derecho a la libre expresión y la libertad sexual, bajo la conciencia de la necesidad de la experiencia individual y el libre desarrollo humano y social” (Peña Sánchez, 2012: 51).

Dentro de esta vertiente cabe destacar el posporno, un movimiento artístico que surge a mediados de los años ochenta en Estados Unidos y a principios de los noventa en España. El posporno intenta revolucionar el concepto de la pornografía a través de lecturas *queer*, trans-feministas y posestructuralistas, específicamente referenciales a Butler (1990) y Foucault (1976), y reapropiarse de nuevos lenguajes del deseo con nuevas prácticas y nuevos cuerpos (Trerotola, 2011). Según Butler (2007), la pornografía desde un modelo ilocucionario (es decir, se considera en sí misma como acto performativo en el cual se presupone la violencia contra la mujer y su subordinación al hombre), se apela a la intervención represiva del Estado, y se reduce a cero la capacidad de agencia. Por eso, la pornografía se manifiesta en su capacidad subversiva a través de mecanismos de resignificación y recontextualización de las categorías y prácticas sexuales hegemónicas y las identidades de género. Según Egaña (2016: 151),

quienes son incapaces de reproducir el guion del porno en el más acá de sus pantallas, ya sea por tener cuerpos, prácticas o deseos inadaptados a esa escena propuesta, permanecen como seres irrealizados o anormales. Estos sujetos abyectos, anormalizados e inadaptados serán los que buscarán crear otros espacios de sexualidad y representación como puede ser la pospornografía.

Orgaz y Rujas, (2010) consideran que la pornografía no debe considerarse *a priori* equivalente a una represión y a una violencia de efectos inmediatos, ni tampoco como una simple forma de liberación sexual frente a una supuesta cultura represiva. Al contrario, y basándose en Foucault (1976), “la pornografía debe estudiarse, sin presuponer su naturaleza, en sus manifestaciones concretas y como parte de lo que denomina el dispositivo de la sexualidad, es decir, como parte de esa compleja malla de relaciones, discursos, reglas, saberes y subjetividades múltiples y móviles que intervienen en la propia producción de la sexualidad” (2010: 4).

El posporno también se conoce como porno experimental o alternativo, donde se representa como un espacio para la subversión de las categorías de género, disidencia sexual y deconstrucción de identidades. En este sentido, el posporno,

liderado por la artista de *performance* y actriz pornográfica Sprinkle, quien acuñó la frase “si no te gusta el porno que ves, hazlo tú misma”, sirve para rebelarse de la domesticación del placer para los consumidores a través de un espectáculo erótico en el que la mujer es exclusivamente objeto de deseo.

“Este fue el punto de partida para un feminismo que veía en el *hardcore* la posibilidad de una contracultura” (Trerotola, 2011: 223). Gracias a la cultura digital y de Internet, el posporno ha podido crecer y ocupar un gran espacio dentro de la cultura *queer* y alternativa en todos los rincones del mundo, donde se filtra en festivales de arte, cine y *performace* como poderosa arma para cuestionar las dicotomías asumidas por el sistema de representación erótica tradicional de deseante/deseada.

Un buen ejemplo es la “maratón posporno” que tuvo lugar en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA) organizado por Preciado en junio de 2003²⁴, un proyecto intensivo que incluyó conferencias, debates, prácticas performativas, proyecciones y documentación, a fin de facilitar la reflexión en torno a la pornografía, las nuevas tendencias pospornográficas y las diversas estéticas y políticas de representación sexual contemporáneas.

Para la teoría posporno es necesario combinar mecanismos de construcción de corporeidades disidentes y aquellas identidades que no ven representadas su sexualidad dentro del punto de vista hegemónico, es decir, dominante, masculino y heterosexual. No resulta sorprendente, pues, que la pospornografía esté encabezada por aquellos colectivos que se quieren reapropiar de su imagen y su sexualidad: grupos LGTB, educadoras y trabajadoras sexuales, grupos de vaudeville y burlesque *queer*, proyectos de lucha contra el SIDA, productores audiovisuales y pornógrafos *queer* y transgénero (Ares y Pedraz Poza, 2011). En palabras de Llopis:

La cristalización de las luchas gays y lesbianas de las últimas décadas, del movimiento *queer*, de la reivindicación de la prostitución dentro del feminismo (Bell, 1994), del postfeminismo y de todos los feminismos políticos transgresores, de la cultura punk anticapitalista y DIY. Es la apropiación de un género, el de la representación explícita del sexo, que ha sido hasta ahora monopolizado por la industria (2010: 38).

²⁴ Disponible en: <http://www.macba.cat/es/maraton-posporno> (20/02/2017)

METODOLOGÍA E HIPÓTESIS

1. FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

El planteamiento metodológico utilizado para el desarrollo del trabajo se inscribe en el campo de la vertiente cualitativa, acompañándose de objetos de estudio y publicaciones de especialistas en la materia en diversos ámbitos lingüísticos (fundamentalmente del ámbito anglosajón y norteamericano, así como el español y latinoamericano). En este sentido, el interés de la investigación es explorar las tensiones y contradicciones que pueden entrelazarse en los diferentes aspectos sociales de los medios digitales y, especialmente, las cuestiones de género derivadas de los mismos.

Para el desarrollo de la tesis se va a seguir un paradigma de corte interpretativo, partiendo de la exploración de las relaciones de género en la Red establecidas dentro del contexto contemporáneo, bajo la interpretación de las percepciones, opiniones y modos de comprender el mundo actual de sus agentes. Esto es, en este trabajo se dará especial relevancia a la forma en la que el mundo es experimentado, producido y comprendido desde la perspectiva del contexto, las/os participantes y los sucesos.

El trabajo metodológico cualitativo, a diferencia del cuantitativo, tiene como propósito la exploración de las relaciones sociales y la descripción de la realidad tal como la experimentan sus protagonistas. Es por eso que requiere un entendimiento profundo de la conducta humana y trata de explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento. Tal y como se describe en el ensayo de Rodríguez Gómez et al., la metodología cualitativa

“estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas” (1996: 32).

Como procesos interpretativos de indagación, las investigaciones cualitativas examinan un problema social, exploran en él elaborando una imagen compleja y

holística del mismo, valiéndose del análisis del material producto del proceso de trabajo (Vasilachis de Gialdino, 2006).

En lo relativo a las claves metodológicas, se podría decir que esta tesis se caracteriza por sus cualidades interpretativas, inductivas y reflexivas. Se aplicarán herramientas de análisis y de explicación dúctiles, especialmente sensibles al contexto social de producción de los datos.

Según establece Álvarez-Gayou (2003), la investigación cualitativa es inductiva en cuanto al desarrollo de conceptos e intelecciones, que se lleva a cabo partiendo de los datos en sí, y no de su recogida sistemática para evaluar hipótesis, modelos o teorías preestablecidas. Esto es, el modelo de investigación es flexible y abierto, dejando lugar a la crítica social.

Se podría decir que para la creación de nuevos conocimientos y comprensión de los fenómenos sociales y personales es necesario aprehender la realidad desde dentro, tanto como individuo como colectivo. Por tanto, se requiere la participación plena en la comunidad (en este caso, la esfera de Internet) para la creación de conocimientos sociales construidos mediante la reflexión sobre la actividad de las personas y comunidades. No obstante, para el análisis interpretativo de las relaciones de género en la Red, se contará además con la base teórica y argumental de diversas publicaciones especializadas en la materia, así como con las obras más significativas en las corrientes del pensamiento que caracterizan los estudios culturales y de género.

En este sentido, “La dominación masculina” (2000) de Bourdieu y “Discipline and Punish” (1979) de Foucault serán las obras de análisis cultural de referencia que darán el sustento teórico a esta tesis, creando así los cimientos sobre los que se construyen los preceptos antiesencialistas sobre la relación de géneros en la Red.

Asimismo, gracias a las revolucionarias teorías de la activista LGTTBI Butler sobre la performatividad del género expuestas en “Gender Trouble” (1990) y “Undoing Gender” (2004), se dará a esta tesis un enfoque sensible a las identidades sexuales y de género no normativas, de manera que sirva como un referente más contra la heteronormatividad que impregna la sociedad.

Dichos trabajos han servido como guía y referencia en esta travesía por las profundidades del contenido de la Red con conciencia y sensibilidad de género. El postmodernista trabajo “Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la

naturaleza” (1995) de Haraway completará los fundamentos teóricos anti esencialistas de este trabajo. Los estudios de ideología ciberfeminista de Plant en “Zeros + Ones: Digital Women + The New Technocultures” (1997) y Wilding en “Where is feminism in cyberfeminism?” (1998) determinan la ideología activista con la que se concibe esta tesis y se elabora el análisis de los materiales.

De igual manera, se ha contado con la valiosa lectura de numerosos artículos científicos publicados por profesionales de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), los cuales han sido fundamentales para comprender el funcionamiento y las posibilidades del vasto medio que supone Internet.

Entre estos artículos, cabe destacar “La construcción sexista de la imagen en los medios televisivos” de Gutiérrez San Miguel et al. (2009), “The rape culture” de Hermann (1994), “La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos” de Díez Gutiérrez et al. (2004), “La anorexia y la bulimia en la Red: Ana y Mia, dos malas compañías para las jóvenes de hoy” de Bermejo et al. (2011). “Flaunting our way to freedom? SlutWalks, Gendered Protest and Feminist Futures” de O’Keefe (2011), “Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games” de Yee (2008), “From Barbie to Mortal Kombat” de Cassell et al. (1998), “La Red al servicio de las mujeres. Aproximación a la relación mujer y medios de comunicación en Internet” de Larrondo Ureta (2005), “Girl gamers and their relationship with gaming culture” de Schott y Horrell (2000), “Reflexiones en torno al ciberfeminismo” de Reverter (2001), “Orgasms and empowerment: Sex and the City and the third Wave Feminism” de Henry (2004), “Real boys carry girly epics: normalising gender bending in on-line games” de MacCallum-Steward (2008), “Queer online: Media technology & sexuality” de O’Riordan y Phillips (2007) o “Invisibility, homophobia and heterosexism: Lesbians, gays and the media” de Steiner (1993).

La finalidad de la investigación es descubrir posibles vacíos de análisis en la temática, y desarrollar tesis fundamentadas empíricamente, “siendo la relación que establece con la teoría, con su ampliación y superación, lo que la hace relevante”, según apunta Vasilachis de Gialdino (2006: 4).

Como objetivo de esta investigación cualitativa se pretende, por una parte, producir conocimiento, visibilidad y acciones útiles que reflejen la situación de las relaciones de género actualmente en la Red, tanto para los usuarios como para aquellos que no estén familiarizados con el soporte virtual. Por otro lado, se busca colaborar con

el proceso de empoderamiento de aquellas personas que son discriminadas por cuestiones de género en Internet, capacitándolas para ello a través del proceso de construcción y utilización de su propio conocimiento.

Básicamente, esta metodología parte de la preocupación por comprender la situación de los sujetos involucrados en las problemáticas investigadas desde un punto de vista feminista. Esta es la pauta que orienta la presente tesis y su modo de abordaje. Asimismo, la metodología es concebida como un proceso de indagaciones a través de interpretaciones sucesivas tanto de usuarios como de especialistas que involucran la utilización de técnicas e instrumentos propios del análisis cualitativo. Se ha utilizado el vaciado de contenidos y el análisis de los diversos discursos como herramientas de trabajo, todo ello enmarcado dentro de las metodologías aportadas por los estudios culturales.

2. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la evolución de las relaciones de género en la Red desde una perspectiva crítica, feminista y multidisciplinar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar en la influencia de los nuevos medios de comunicación en las relaciones de género y en la reproducción mediática de estereotipos y prejuicios.
- Observar cómo se manifiestan las desigualdades de género en las plataformas virtuales masificadas, tales como los juegos de rol online.
- Cuestionar las representaciones de las mujeres y de las personas LGTTBI en la Red mediante la búsqueda de enfoques críticos con el sistema heteropatriarcal.
- Comparar la definición de los roles masculinos y femeninos en las plataformas virtuales más representativas, fundamentalmente en el ámbito de los videojuegos online.
- Realizar una descripción histórica y cultural de la relación de las mujeres con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

- Comprobar si la flexibilidad y accesibilidad a Internet han hecho de este el medio dilecto de las nuevas generaciones para el activismo feminista.
- Analizar si la creciente presencia de las mujeres en entornos virtuales se ha traducido en un proceso de visibilización de las diferentes experiencias de discriminación por razón de sexo-género.

3. HIPÓTESIS

Las hipótesis globales a las que se trata de dar respuesta durante esta travesía por las diferentes plataformas de la Red son las siguientes:

- **H1:** La aparición de los nuevos medios de comunicación, y en especial de Internet, ha afectado profundamente las relaciones de género.
- **H2:** Los estereotipos y las desigualdades de género definidos dentro de la sociedad patriarcal se reproducen en el ámbito virtual.
- **H3:** Tanto las mujeres como las personas LGTTBI sufren múltiples discriminaciones y opresiones en el espacio digital como consecuencia de la cultura heteropatriarcal imperante en el mundo virtual y físico.
- **H4:** La relación entre las mujeres y las tecnologías ha estado marcada históricamente por una tensión derivada de las contradicciones que encierra el espacio virtual, tanto en lo referido a las posibilidades de expresión y libertad que ofrece para los sujetos oprimidos, como a la multiplicación de las formas de discriminación de los mismos.
- **H5:** La creciente presencia de las mujeres en los entornos virtuales ha permitido visibilizar las múltiples experiencias de opresión y discriminación por razón de sexo-género, pero no combatirlas.
- **H6:** El ciberactivismo ha permitido la extensión de las teorías feministas en la red y por tanto, el acceso a una producción teórica anteriormente limitada a quienes pertenecían al ámbito académico o activista. El acceso libre al conocimiento y la inexistencia de fronteras geopolíticas en la Red ha diversificado el feminismo, dada la interacción sociocultural entre múltiples participantes.
- **H7:** Los ciberfeminismos han permitido la construcción de una ética y práctica política de conocimiento y enriquecimiento individual y colectivo que rompe con la visión fija y estática de las identidades propia de los primeros movimientos feministas.

- **H8:** La autonomía que han logrado las mujeres y los grupos oprimidos en la red implica una transformación cultural a nivel global, y la capacidad crítica de los ciberfeminismos ha permitido trastocar el papel reproductor al que se había relegado a las mujeres para generar procesos de lucha basados en la participación política equitativa, la interacción con otros sujetos oprimidos y la libre producción de conocimientos.

4. POSTURA EPISTEMOLÓGICA: PERSPECTIVA DE GÉNERO Y ENFOQUE CULTURAL

Durante las últimas décadas, las estanterías de divulgación científica de las librerías se han llenado de *bestsellers* (del tipo de “Los hombres son de Marte, las mujeres de Venus” de Gray en el año 1995, o el más reciente “El cerebro femenino” de Brinzedine) sobre las diferencias cognitivas presuntamente innatas entre hombres y mujeres. El gran público parece recibir con agrado estas sesgadas y esencialistas teorías para dar una explicación “científica” a las diferencias de comportamiento o de intereses según el sexo-género, ignorando la función del capitalismo y las diferentes formas de poder que tejen los hilos de la estructura de género de la sociedad occidental actual.

Sin embargo, la producción de formas culturalmente apropiadas de conducta masculina y femenina es una función central de la autoridad social, mediada por un amplio espectro de instituciones económicas, sociales, políticas y religiosas, que poco o nada tienen que ver con funciones biológicas o la disposición cromosómica de las personas.

Así como las instituciones económicas producen las formas de conciencia y de conducta que asociamos con las mentalidades de clase y la moralidad de occidente, con las instituciones que tienen que ver con la reproducción y la sexualidad sucede algo parecido. Es evidente, por ejemplo, que el capitalismo desarrolla formas características de división sexual de las tareas en el trabajo y en el hogar. De la misma manera, se encarga de crear productos de consumo específicos de género que pueden llegar a rozar el absurdo, como los bolígrafos para mujeres²⁵, las cuchillas de afeitar exclusivas para la depilación femenina²⁶, o

²⁵ Disponible en: <http://www.bicworld.com/us/products/details/421/bic-for-her> (20/05/2015)

²⁶ Disponible en: http://www.gillettevenus.es/es_ES/products/breeze/index.jsp (20/05/2015)

los zumos especiales para niñas²⁷, pero que contribuyen en gran medida a crear una identidad de género sujeta en anclajes de artificios.

Tal y como se establece en “The Concept of Gender”, publicado en 1987 por Jill K. Conway, Susan C. Bourque y Joan W. Scott, las fronteras de género, al igual que las de clase, existen para servir a una variedad de funciones reguladoras políticas, económicas y sociales. Estas delimitaciones son a menudo movibles y negociables, y no siempre están expresadas de manera explícita, ya que a menudo se transmiten implícitamente a través de los usos del lenguaje y de otros símbolos.

La investigación de los estereotipos de género se ha desarrollado de forma paralela a los estudios culturales y las teorizaciones planteadas por el feminismo. A los temas tradicionales de la sociología clásica por comprender las situaciones de quienes se encuentran al margen de las estructuras oficiales de poder, las feministas han añadido un interés por investigar las experiencias de las mujeres como elementos activos de la sociedad. Estudiosas de todas las disciplinas han proporcionado elementos cruciales para entender cómo la experiencia de las mujeres ha cobrado forma en relación con la de los hombres y cómo se han establecido la jerarquía sexual y la distribución desigual del poder en base a procesos sociopolíticos. Al mismo tiempo, se han redefinido elementos clave de estas disciplinas y se han replanteado las formulaciones teóricas y científicas que eran consideradas estándares universales.

En la actualidad todavía predomina la representación de la persona que hace ciencia como individuo masculino, ya que las cualidades científicas (neutralidad, razón, objetividad, etc.) se presentan desde el periodo de la Ilustración como características propias de los varones. La categorización por géneros también está presente en las representaciones de la tecnología y en las presunciones acerca de quién puede utilizar las máquinas, las herramientas y los nuevos dispositivos de comunicación.

Si bien las descripciones occidentales de la tecnología y la ciencia se han considerado durante siglos asépticas y neutras desde un punto de vista de género, durante las últimas décadas muchas feministas se han planteado la naturaleza de esta suposición en el marco del patriarcado. De esta manera, los trabajos

²⁷ Disponible en: <http://www.capri-sonne.com/de/deu/eltern-infobereich/die-produkte/neu-elfentrank.html> (20/05/2015)

“Delusions of Gender”, de Cordelia Fine (2010) y “Mapping the Mind”, de Rita Carter (1999) han puesto en entredicho la neutralidad del método científico, sobre todo en cuestiones de diferencias cognitivas entre sexos.

El trabajo de estas dos autoras ha resultado fundamental para entender cómo el método científico siempre está impregnado del contexto sociocultural en el que se inserta. El verdadero entorno científico actual se encuentra aún en un punto intermedio entre el flagrante sexismo del siglo XIX y la completa objetividad a la que se aspira con los avances tecnológicos de nuestra era.

En estos meticulosos estudios se pone de relieve el sexismo subyacente que tiñe aún muchos trabajos científicos. Con los ejemplos contenidos en estas investigaciones se hace evidente que, lejos de vivir en una sociedad que afronta sus desafíos tecnológicos desde la igualdad e imparcialidad, la discriminación en cuestión de género sigue infiltrándose en las esferas científicas y tecnológicas de nuestros días.

No se puede olvidar que la manera de entender la división social en cuanto a sexos es predominantemente binaria y exclusiva. Según Jill K. Conway et al. (1987: 15), los sistemas de género que adopta la sociedad occidental se conjugan en términos jerárquicos y no de igualdad:

“Si bien las asociaciones simbólicas con cada uno de los géneros han variado enormemente, han incluido el individualismo versus la crianza, lo instrumental o construido versus lo naturalmente procreativo, la razón versus la intuición, la ciencia versus la naturaleza, la creación de nuevos bienes versus los servicios, la explotación versus la conservación, lo clásico versus lo romántico, la universalidad de los rasgos humanos versus la especificidad biológica, lo político versus lo doméstico, lo público versus lo privado. Lo interesante en estas antinomias es que escamotean procesos sociales y culturales mucho más complejos, en los que las diferencias entre mujeres y hombres no son ni aparentes ni tajantes. Al estudiar sistemas de género aprendemos que ellos no representan la asignación funcional de roles sociales biológicamente prescritos sino medios de conceptualización cultural y de organización social”.

En definitiva, los estudios de género permiten una visión interior de los sistemas sociales y culturales y, en el caso de esta tesis, de las estructuras sociales que se están creando dentro de las nuevas tecnologías de la información. Asimismo, su

naturaleza sociocrítica y política hacen de este estudio una herramienta de denuncia y cambio para el activismo feminista.

Por otra parte, los estudios culturales conforman un moderno ámbito de investigación de carácter interdisciplinar que explora las formas de producción o creación de significados y de difusión de los mismos en las sociedades actuales. Asimismo, los estudios culturales examinan las diferentes materias sociales en términos de prácticas culturales y sus relaciones con el poder.

Tal y como establece Ziauddin Sardar (2005), los estudios culturales tratan de comprender la cultura en toda su complejidad y analizan el contexto político y social, que es el lugar donde se manifiesta la cultura. Es por eso que esta rama del conocimiento se convierte en el campo ideal para la acción y el estudio crítico, donde se evalúa la moral de la sociedad moderna y la lucha de poder entre sus miembros. De la misma manera, los estudios culturales tratan de reconciliar la fractura entre el conocimiento universal y cultural, convirtiendo la cultura popular en materia de estudio.

La base de este trabajo se nutre esencialmente de las características propias de los estudios culturales, los cuales conforman la horquilla en la que están imbricados los estudios de género. No es de extrañar que ambas disciplinas tengan un conjunto amplio de planteamientos comunes, entre los que se puede destacar los cuestionamientos sobre la identidad como esencia sustancial y estática, las relaciones de la cultura con el poder, el empoderamiento que surge desde los márgenes de la sociedad, la interculturalidad y el multiculturalismo, la transversalidad de las disciplinas (también conocido como antidisciplinas), la hibridación, las fragilidades del sujeto moderno y su desgarramiento contemporáneo.

Sin embargo, siguiendo a Buarque de Hollanda, Silva Echeto (2009: 9) señala algunas distinciones entre los estudios feministas y la vertiente posestructuralista de los estudios culturales. Según este autor, la diferencia fundamental reside en el “compromiso feminista con la articulación de la crítica de la hegemonía de lo idéntico y la legitimidad de los sentidos absolutos y universales con los procesos históricos de construcción de la representación de la categoría mujer”.

No obstante, el aspecto más importante propio de los estudios culturales que han adaptado las teorías de género y feministas es el cuestionamiento sistemático de las estructuras de poder, así como su naturaleza política y crítica. De esta manera,

partiendo de dichas características y de una concepción flexible y no estática del conocimiento se llevará a cabo el desarrollo del cuerpo de esta tesis doctoral.

La investigación y métodos feministas suponen una respuesta a los estudios que aseguran poder encontrar la verdad universal mediante herramientas objetivas y neutrales, tal y como es el caso del método científico, el cual establece que los investigadores son capaces de observar y estudiar los diferentes fenómenos de manera completamente imparcial. Este tipo de investigación está basada en esquemas filosóficos positivistas, los cuales defienden que el único conocimiento válido es el que resulta del método científico.

Sin embargo, durante los años setenta se dio lo que se conoce como el movimiento contestatario (López, 2006), en el cual las académicas pusieron en tela de juicio la universalidad y validez del método científico, argumentando que la creación de conocimiento se puede llevar a cabo a través de otros métodos y que los investigadores nunca son del todo neutrales.

Otros problemas detectados en el método científico son, según identifica Goldsmith Connelly (1998), los prejuicios que interfieren en el proceso de investigación, el lenguaje sexista que deja entrever la identificación de la ciencia con cualidades masculinas, la universalización de hombres y mujeres, y el estudio central y mayoritario de sujetos pertenecientes a la población masculina, entre otros. El objetivo del procedimiento propuesto por la investigación feminista sería el de proporcionar oportunidades y herramientas para desafiar el *status quo* y las corrientes dominantes de pensamiento.

Para Harding (1987) no existe un único método feminista y no basta con agregar el conocimiento creado por mujeres para que la ciencia sea feminista, lo que ella denomina como “métodos sumatorios”. Harding (1987: 2) identifica unas características propias de la metodología feminista:

“las investigadoras feministas escuchan muy atentamente a lo que las mujeres informantes piensan acerca de sus propias vidas y las de los hombres, y mantienen posiciones críticas frente a las concepciones de los científicos sociales tradicionales sobre las vidas de hombres y mujeres”.

En el caso de la historia, se caracterizan por la búsqueda de patrones de organización de datos históricos no reconocidos con anterioridad.

No obstante, Harding (1987: 4) critica parte del enfoque de investigación feminista que examina las contribuciones de las mujeres a la esfera pública por sus tendencias masculinistas:

“Este enfoque deja indemnes algunos criterios indudablemente androcéntricos y, en consecuencia, nos ofrece análisis parciales y distorsionados del género y de las actividades sociales de las mujeres. Sugiere, falsamente, que las únicas actividades que constituyen y moldean la vida social son aquellas que los hombres han considerado importantes y dignas de estudio”.

Se ignoran por tanto acontecimientos en la esfera privada que han impulsado cambios en las “prácticas sociales, reproductivas y sexuales”, que a su vez han sido factores determinantes en la formación del Estado y demás instituciones públicas y económicas. En los análisis feministas, los problemas planteados son inseparables de los propósitos de la investigación, es decir, tienen un origen performativo y, en cierto modo, activista en cuanto a su búsqueda de cambio.

Maria Mies (1998), pone de relieve la supremacía masculina en la universidad en un ensayo con el que responde a los críticos que, desde el discurso académico conservativo y contemplativo tacharon su texto “Hacia una metodología de la investigación feminista” como un panfleto propagandístico.

Para Mies (1998), los métodos científicos tradicionales están enraizados en una concepción positivista para la que la ciencia y las teorías científicas son terrenos ajenos a la política y al poder. Los movimientos políticos quedan fuera de los límites de la ciencia, que se define como una tierra de nadie, apolítica y neutral.

Geertje Thomas-Lycklama (1979) admite que las experiencias personales, que desempeñan un papel muy importante en el surgimiento de la conciencia de opresión de las mujeres, no tienen cabida en los conocidos como métodos duros (es decir, cuantitativos), que son los que emplean casi exclusivamente la sociología y la economía, mientras que, por otro lado, la investigación feminista no tiene apenas acceso a este tipo de métodos.

Mies (1998) defiende que la propia experiencia de las mujeres, así como su historia, su lucha y sus ideas, debe tomarse como punto de partida. Para la autora, el problema real reside en el hecho de que los métodos de investigación

considerados científicos son instrumentos para la estructuración de la realidad. Esto deriva en que solo aquello que puede ser cuantificado se califica como “real”.

Para Harding (1987), el método feminista tiene un nuevo objeto de investigación, en el que sitúa a la investigadora en el mismo plano crítico que el objeto de estudio. O, dicho de otra manera, la clase, la racialización, la cultura, y las presuposiciones en torno al género de la persona que lleva a cabo la investigación deben aparecer de manera explícita en el mismo. Así, la investigadora o el investigador “se nos presenta no como la voz invisible y anónima de la autoridad, sino como la de un individuo real, histórico, y con deseos específicos” (Harding, 1987: 7). De esta manera, la persona que estudia un determinado tema se podrá desembarazar de posiciones “objetivistas”, en las que falsamente trata de ocultar sus creencias propias mientras manipula las creencias de los objetos de estudio.

En la misma línea, Mies (1998: 68) observa que “uno de los problemas que se están dirimiendo es la posibilidad de construir una concepción de la ciencia diferente de la que encontramos en el paradigma científico dominante”. El propósito de la metodología feminista es para ella la superación de la explotación y la opresión femeninas.

5. DELIMITACIÓN DEL CAMPO DE ESTUDIO

A lo largo del presente trabajo se tratará de analizar de manera cualitativa la naturaleza de las relaciones de género que tienen lugar en la Red, así como la representación de los estereotipos femeninos en las nuevas tecnologías. Para ello, se llevará a cabo un estudio exhaustivo de los servicios en línea más representativos en cuestiones de género, ya sea por su condición conciliadora como por su naturaleza especialmente conflictiva. A raíz del análisis de estos contenidos, se pretende dar respuesta a la pregunta de en qué medida la Red es una herramienta de cambio social eficaz para luchar contra los estereotipos de género.

Además, en esta tesis tendrán cabida reflexiones y experiencias relacionadas con la desigualdad de género como usuarias de Internet, profesionales del sector de los juegos *online* y miembros del sexo femenino. En el capítulo destinado al análisis del mundo de los juegos online desde una perspectiva de género, se ahondará especialmente en el tema de la discriminación hacia las consumidoras

de este tipo de entretenimiento. Asimismo, se analizará desde la experiencia la potencialidad de los colectivos artísticos de mujeres en Internet como plataforma de cambio social para ganar en conciencia feminista ciudadana, así como para poner de relieve las desigualdades de género en el mundo del arte digital.

La pornografía online es uno de los motores económicos que sustentan Internet donde la representación de la mujer es objetivada y sexualizada y, sin embargo, también se expondrá la posibilidad de un cambio de roles gracias a la aparición de nuevas páginas donde las mujeres son las que dirigen las películas.

Si bien es cierto que el campo de estudio es vasto y se encuentra en continua evolución, lo cual podría ocasionar una excesiva generalización, no es la intención u objetivo de este trabajo el realizar una descripción minuciosa de todos los aspectos que conforman la Red, sino de señalar aquellos que se consideran más conflictivos basándose en las herramientas de análisis de investigación social cualitativa, la cual según Casilimas (1996: 25) “sirve para hacer una lectura holística de la realidad” y procede “dentro de una lógica inductivista y particularista”.

Los modelos usados para construir conocimiento en este trabajo de investigación son asimismo intensivos, profundos y comprensivos, alejándose de los paradigmas cuantitativos positivistas y post-positivistas, donde el empirismo y la estadística suponen los fundamentos de argumentación científica.

Por este motivo, la delimitación del estudio es más una cuestión epistemológica que una restricción temporal a un determinado número de fuentes, plataformas o servicios en Red. A la hora de generar conocimiento crítico-social, la intersubjetividad es un instrumento y un medio para conocer las realidades humanas y no supone un obstáculo para el desarrollo del conocimiento. De esta manera, el proceso se alimenta de realidades socioculturales y personales objeto de análisis durante la elaboración de la tesis llevada a cabo a tiempo parcial en el periodo comprendido entre 2011 y 2017, pero sus conclusiones no están selladas, de la misma manera que el proceso de investigación obedece a una modalidad de diseño semiestructurado y flexible.

Esto implica, de alguna manera, que las hipótesis tengan un carácter emergente y no preestablecido, derivadas de un modelo de acercamiento intensivo y cualitativo, en el que la investigación se aborda desde la experiencia.

En este trabajo de investigación, las hipótesis se establecen y evolucionan dentro de una dinámica heurística. En esta, se aborda el estudio de forma generativa y no se sigue una dinámica lineal de verificación. La heurística es un proceder para estimular y organizar el pensamiento productivo dirigido a propiciar la creatividad en determinado campo de la actividad y creación de conocimiento.

En este método, cada hallazgo o descubrimiento se convierte en el punto de partida de un nuevo ciclo investigativo dentro de un mismo proceso de investigación. Tal y como explica Casilimas (1996: 30) en “Investigación cualitativa”:

“Para el grupo representado por el constructivismo, la teoría crítica y el paradigma dialógico, la indagación es guiada por lo que algunos llaman un diseño emergente, en contraposición a un diseño previo. Aquel, a diferencia de este último, se estructura a partir de los sucesivos hallazgos que se van realizando durante el transcurso de la investigación, es decir, sobre la plena marcha, de esta. La validación de las conclusiones obtenidas se hace aquí a través del diálogo, la interacción y la vivencia; las que se van concretando mediante consensos nacidos del ejercicio sostenido de los procesos de observación, reflexión, diálogo, construcción de sentido compartido y sistematización”.

En síntesis, se podría afirmar que la delimitación del tema concierne la identificación de la problemática de la investigación en vez de seguir parámetros cuantitativos y empiristas relacionados con una restricción temporal o de muestras a analizar. El acercamiento es multidisciplinar y con énfasis en la interrelación de factores y herramientas teóricas y prácticas que sirven para analizar una realidad orgánica y en continua evolución.

CUERPO CENTRAL DE LA INVESTIGACIÓN:

RESULTADOS

1. CIBERFEMINISMO EN LA RED HISPANOHABLANTE

La consideración y exploración en profundidad del uso de las Nuevas Tecnologías en los nuevos espacios de relación elaborados en la praxis feminista en lengua española se llevará a cabo analizando cuatro espacios virtuales por y para mujeres. Los dos primeros (“E-mujeres” y “Mujeres en Red”) pueden considerarse los portales feministas más significativos de las últimas décadas en España, mientras que los dos sitios webs más jóvenes (Proyecto Kahlo y Pikara Magazine) destacan por su gran alcance en todo el ámbito hispanohablante.

“E-Elusis.net” (actualmente “E-mujeres.net”), fue fundado a finales de la década de 1990 por Angustias Bertomeu y Ana Rubio Castro. E-mujeres se organiza como una revista *online* y sigue en su estructura la arquitectura simbólica de una ciudad virtual. El propósito fundamental del portal sería, según sus fundadoras, el de promover el intercambio, la convivencia y la civilidad entre mujeres.

La metáfora de la ciudad virtual sobre la que se construye el sitio web se extiende a la arquitectura del mismo, que atribuye a algunas de sus partes el carácter de ágora pública y virtual, a la vez que proporciona información sobre distintos temas como salud, asesoramiento jurídico y empleo.

Uno de los puntos principales del sitio web es el apartado dedicado a ofrecer recursos sobre distintas propuestas teóricas de praxis feministas. En concreto en la sección sobre feminismo se articulan una serie de textos en torno a los feminismos, a los ciberfeminismos, y a distintos vínculos donde se debaten nuevas construcciones de identidad femenina en la red.

Según Núñez Puente (2008), Bertomeu, una de las fundadoras del portal, “pretende y aboga por una aproximación encarnada a la red, más próxima a la realidad de las mujeres”, si bien considera que “sigue sin tomar en consideración las implicaciones de acceso tanto a las Nuevas Tecnologías como a la generación de las mismas por parte de las mujeres”.

Se podría decir que Bertomeu defiende una posición un tanto esencialista de las mujeres, en tanto que atribuye a las nuevas tecnologías características “femeninas”, para poner de relieve una serie de similitudes entre el funcionamiento

del sistema de las nuevas tecnologías y las estructuras de pensamiento femeninas:

“En todo caso, quien no esté preparado/a para cumplir los requisitos del nuevo mercado, tendrá serias dificultades para incorporarse al mundo laboral con éxito. Hay que poseer las capacidades y actitudes necesarias para situarnos correctamente, igual que usamos el teléfono, el coche, los electrodomésticos..., debemos manejar las nuevas capacidades, el fax, el correo electrónico, Internet, el ordenador, la impresora, etc. Hasta ahora hemos hablado de los ordenadores vistos como máquinas, pero estas máquinas sirven para hacer cosas y producen cambios cualitativos en la relación trabajador/a, su producto y la repercusión que este tiene en la sociedad. Estamos hablando de la relación y la comunicación y aquí las mujeres tenemos de nuevo un papel crucial. Históricamente tenemos asignado el papel de establecer las relaciones dentro del grupo y con otros. Somos las encargadas de la comunicación” (Bertomeu, 2002: 2).

“Mujeres en Red²⁸” representa, según Núñez Puente (2008), la variante más descriptiva de la praxis feminista española en Internet. El portal se funda en el año 1997 por parte de Montserrat Boix con el objetivo de crear un punto de encuentro en Internet que facilitase el intercambio de información, estrategias y contactos entre los grupos de mujeres y grupos feministas del mundo. “Mujeres en Red” está organizada por temas y países y, tras varios años de trabajo, se establece como portal de referencia en el acceso a prácticamente todas las páginas o sitios web de mujeres del planeta.

Boix (2006) expresa su convicción de que las mujeres deben conquistar el acceso a la tecnología y promueve activamente la adquisición de competencias para utilizar estos nuevos medios. Asimismo, Boix anima a sus lectoras a investigar y participar en el desarrollo del *software* libre, así como a colaborar desde fuera del sistema en el proceso de creación técnica de redes de relación de mujeres.

Según señala Núñez Puente (2008), Montserrat Boix acerca los espacios utópicos ideados por el ciberfeminismo a la realidad social de las mujeres. Esto es, tanto en la propia arquitectura del sitio web como en los contenidos que desde ella se ofrecen, prima la versión descriptiva del fenómeno ciberfeminista frente a los relatos más utópicos. Para conseguirlo, Boix (2006) sugiere incluir en las nuevas comunidades virtuales, nacidas en los distintos portales, contenidos relativos a las

²⁸ Disponible en <http://www.mujeresenred.net/> (20/01/2016)

cuestiones que ocupan la praxis feminista española, como la incorporación de experiencias de otras mujeres. A fin de hacer posible una materialización del ciberfeminismo en su vertiente más social, Boix propone una educación constante en las Nuevas Tecnologías. Esta propuesta se muestra como una prioridad esencial en el planteamiento de Boix que considera a las TIC la herramienta fundamental para el cambio social.

Frente a estas renombradas y longevas plataformas digitales feministas, encontramos otro tipo de publicaciones dirigidas a un público femenino más joven, para el cual las plataformas digitales suponen su fuente fundamental de información y creación de contactos y redes. Las revistas digitales seleccionadas se caracterizan por su rechazo a las ideas esencialistas sobre la mujer y su carácter interdisciplinar que potencia la diversidad.

“Proyecto Kahlo²⁹” es una revista digital femenina fundada en el año 2012 por Mines Rivero como alternativa feminista a las revistas para mujeres más conocidas en el país. A pesar de su juventud, la página cuenta con unos 240.000 seguidores en Facebook, la mitad de los que tiene la cuenta pública del renombrado periódico español “El País”. En “Proyecto Kahlo” se tratan temas de actualidad y de ocio con una postura feminista de fondo, presente en todos los enfoques adoptados, aunque no necesariamente declarada abiertamente en cada uno de ellos.

En “Proyecto Kahlo” se evita reproducir estereotipos y esquemas de género estáticos y unidimensionales, tales como el canon de belleza, el ocio estereotipado o la relación con el género masculino. Su objetivo es el de:

“aportar una imagen real de la mujer y ofrecer a las más jóvenes un espacio de proyección fuera del modelo femenino presentado por los medios de comunicación masivos, de manera que las lectoras puedan identificarse con el contenido y crear redes de apoyo” (2012).

“Pikara Online Magazine³⁰” es una revista digital fundada en el año 2010 que aborda temas sociales desde una perspectiva feminista, el compromiso a favor de la igualdad y el respeto a la diversidad. La fundadora, June Fernández, es periodista especializada en “transfeminismo *queer*”, el cual se entiende como una “crítica global al sistema heteropatriarcal imperante, de herencia blanca y judeocristiana según la experiencia europea, que se desarrolla insertado en el

²⁹ Disponible en <http://www.proyecto-kahlo.com/> (18/03/2015)

³⁰ Disponible en <http://www.pikaramagazine.com/> (18/03/2015)

capitalismo hegemónico de nuestros días” (2015). El movimiento propone la libertad sexual y la libre expresión de las identidades, a la par que denuncia las políticas migratorias que afectan sobre todo a mujeres, y las precarias condiciones en que deben sobrevivir.

Su propuesta considera que la perspectiva de género es una cuestión de compromiso social, pero también una herramienta imprescindible para analizar la realidad y hacer así buen periodismo. Su oferta se basa en el periodismo no generalista, las entrevistas y las crónicas en profundidad.

El objetivo de “Pikara Online Magazine” es el de dar voz a personas víctimas de discriminación múltiple, esto es, fomentar un feminismo de tercera generación que contemple las teorías de interseccionalidad (Fernández, 2015). Por eso, la revista tiene cinco apartados principales: Cuerpos (dedicado a la salud, las identidades, las emociones y el sexo), Ficciones (dedicado a la cultura, el arte y los saberes), Planeta (dedicado a la ecología, la soledad, los derechos humanos y el consumo), En Red (activismo, redes, feminismo y medios), y Voces (memoria, historias, entrevistas y opinión).

Asimismo, el contenido de la revista intenta proporcionar herramientas para entender la realidad con un contexto y enfoque plural, donde se muestren modelos diversos de ser mujer y hombre, así como visibilizar otras identidades de género y denunciar la discriminación que siguen sufriendo lesbianas, gays, trans, intersexuales y toda persona no identificada con la heterosexualidad y el binarismo de género (2015).

Aunque en este trabajo se presenta únicamente una pequeña representación del movimiento feminista en la red en castellano, no queda duda de que, durante las últimas décadas, la realidad virtual en España deja traslucir el deseo y la necesidad persistente de informar en la ciberesfera de una agencia y subjetividad feminista. De esta manera, estas plataformas online feministas en español están trabajando para establecer un puente entre la visión utópica y la realidad social definitoria de las Nuevas Tecnologías en la praxis feminista del país.

Gracias a la naturaleza de Internet, la cual permite diseminar la información de manera exponencial, estas plataformas suponen una sencilla vía de acceso para sus usuarias a las teorías y el periodismo feministas, así como la posibilidad de crear comunidades y entrar en diálogo con mentes afines en sus foros. Así, tanto

las usuarias como las creadoras de dichos portales son responsables de que el feminismo siga creciendo en la red y alcance el discurso informativo *mainstream*.

2. DE LA RED A LA CALLE: EL CASO DE LA MARCHA *SLUTWALK*

La oportunidad que se presenta con el auge de las nuevas tecnologías ha sido aprovechada de diversas maneras por activistas de todo el mundo para distribuir su mensaje. A continuación, se presenta un ejemplo de acción feminista relativamente reciente que pone de manifiesto la capacidad de movilización a nivel global que poseen estos grupos en Internet. El fenómeno *SlutWalk* ha pasado de ser una acción local y alternativa a disfrutar de una gran cobertura del periodismo *mainstream*, traspasar fronteras e incluso, invadir literalmente las calles de las grandes capitales mundiales.

Las marchas de protesta *SlutWalk* comenzaron el cuatro de abril en Toronto (Canadá) y su objetivo fue el de manifestarse contra la permisividad o la exculpación de las violaciones por parte de la sociedad poniendo de excusa la apariencia o forma de vestir de la mujer que las sufre. En enero de 2011, un alto cargo de la policía de Toronto realizó en una conferencia sobre seguridad el siguiente comentario: “Se supone que no puedo decir esto; sin embargo, creo que las mujeres deberían evitar vestirse como fulanas (el término utilizado en inglés es *slut*) para no ser víctimas de abusos sexuales”.

El subtexto de esta orden es una relación causal entre la ropa y el consentimiento y, en último lugar, que las propias mujeres son las responsables de ser violadas o de sufrir abusos sexuales. El comentario de este policía es un indicativo de la “institucionalización de una cultura tolerante con las violaciones y de culpabilización de la víctima en particular” (O’Keefe, 2011: 2).

El nivel de indignación sobre este comentario misógino inspiró un movimiento global que sigue desarrollándose rápidamente y continúa inspirando a mujeres de todo el mundo. Cuatro mujeres en Toronto, enfurecidas tras oír estos comentarios, lanzaron una llamada en la Red a las mujeres para que “sacaran a la fulana que llevan dentro y denunciaran públicamente las palabras de este agente de policía” (O’Keefe, 2011: 2).

La masiva respuesta que obtuvieron fue inesperada. El 4 de abril de 2011, miles de mujeres se manifestaron en Toronto contra la “cultura de la violación” (Herman, 1994), y desde entonces, este fenómeno se ha ido expandiendo gracias a Internet

por el resto de las capitales mundiales en lo que se podría catalogar como uno de los mayores movimientos feministas de los últimos veinte años.



Figura 3. Marcha SlutWalk en Quito el 10 de marzo de 2012 Foto extraída de <http://www.flickr.com/photos/eluniversocom/sets/72157629192920912/>. Consultado el 10 de enero de 2013.

No obstante, las marchas *SlutWalk* no están exentas de controversia. El movimiento ha desatado acalorados debates entre las feministas sobre el poder del lenguaje y la utilidad de la estrategia de reapropiación del lenguaje misógino. La palabra *slut* en inglés tiene un claro componente peyorativo y, aunque muchos colectivos marginados se han apropiado de las denominaciones ofensivas a modo de reivindicación a lo largo de la historia, el nombre de este movimiento no ha sido bien recibido por parte de los grupos feministas más ortodoxos.

Según sus detractores, el uso de la palabra *slut*, lejos de empoderar a la mujer, ha tenido el efecto contrario al deseado, es decir, simplemente ha servido para probar que las mujeres están aceptando esta etiqueta impuesta por los miembros misóginos de la sociedad, argumentando que las mujeres no deberían manifestarse por el derecho a recibir tal apelativo.

Según argumenta O'Keefe (2011: 3), la acción feminista *SlutWalk* cuenta con "problemas intrínsecos relacionados con la inclusividad, la tendencia a universalizar las experiencias femeninas y además carece de una explicación estructural de la violencia contra las mujeres". Las *SlutWalks*, por tanto, serían,

según esta autora, un fenómeno de naturaleza postfeminista que corre el peligro de ocultar la naturaleza estructural e interseccional de la opresión que sufren las mujeres en la sociedad.

Aun así, no se puede ignorar el hecho de que este movimiento ha reavivado cuestiones muy significativas respecto a la relevancia del feminismo en las vidas de las jóvenes de hoy en día. Asimismo, las marchas SlutWalk han devuelto indirectamente a la palestra el debate sobre los cuerpos femeninos, como “cuerpos politizados” y “cuerpos de resistencia”. Según O’Keefe (2011), la relación entre cuerpo/protesta está marcada por el género, ya que la manifestación normalmente solo es relevante para la opinión pública cuando se trata de cuerpos femeninos.

La manera en la que se percibe el cuerpo y la protesta (valoración, asistencia, prejuicio) está marcada inevitablemente por una perspectiva de género. Por ejemplo, es mucho menos común ver conexiones explícitas a modo cuerpo/protesta con hombres, a excepción del activismo por los derechos homosexuales y campañas del VIH/SIDA.

Para Butler (1990), el cuerpo no es un mero accesorio biológico, sino un elemento de subversión (o de sumisión), así como un arma cargada de significado y poder que lleva a cabo prácticas discursivas.

Como establece Foucault en “Discipline and Punish” (1979), los sistemas estructurales de opresión trabajan para asegurar que el vínculo entre las prácticas discursivas y la realidad material se naturalice en la mayor medida posible. Esto afecta, sin lugar a dudas, a cómo los cuerpos sirven para resistir sistemas de opresión, ya que pueden actuar, ocupar y protestar en diferentes condiciones y contextos.

Esta línea de resistencia vendría a ser la respuesta física a lo que Bourdieu (2000) define como “violencia simbólica”. La violencia simbólica no se trata simplemente de otro tipo de violencia (como puede ser el abuso físico o psicológico), sino un continuo o patrón de actitudes, gestos, conducta y creencias, cuya conceptualización permite comprender la existencia de la opresión y subordinación, tanto de género, como de clase o racialización (Varela, 2013).

La violencia simbólica es el engranaje que sostiene y perpetúa el maltrato y a su vez está presente en todas las demás formas de violencia garantizando que sean efectivas. Bourdieu (2000: 12) describe la violencia simbólica como:

“una violencia amortiguada, insensible e invisible para su propias víctimas, que se ejerce esencialmente a través de los caminos puramente simbólicos de la comunicación y del conocimiento o, más exactamente, del desconocimiento, del reconocimiento o, en último término, del sentimiento”.

Dicha violencia se apoya en relaciones de dominación de los varones sobre las mujeres, a lo que el autor llama “la dominación masculina”. Por lo tanto, se podría decir que la forma paradigmática de la violencia simbólica es, para Bordieu, el fenómeno de la dominación masculina, que, lejos de ser solo una violencia ejercida por hombres sobre mujeres, es un complejo proceso de dominación que afecta a los agentes productores y generadores sin distinción de géneros. No obstante, se pueden encontrar formas y fenómenos de violencia y dominación simbólicas en los más diversos acontecimientos sociales y culturales: en la esfera del lenguaje, en el ámbito educativo, en las múltiples clasificaciones sociales, etc. (Calderone, 2004).

La *Slutwalk* se trata de una manifestación universal de la oposición a esta violencia simbólica que cala en todos los estratos de la sociedad y de las instituciones. Es evidente que el caso de la movilización feminista global *SlutWalk* es un suceso sin precedentes, tanto en su forma como en su contenido.

Este movimiento ejemplifica el abrumador poder global e instantáneo del que disfruta la Red en cuestiones de las acciones sociales, así como un indicio de las múltiples posibilidades que ofrece Internet para llevar a cabo estrategias feministas globales. Con esta iniciativa se pone de manifiesto la capacidad de movilización a nivel mundial y de manera prácticamente instantánea que poseen los grupos activistas en Internet. Es por eso que este fenómeno debe servir de ejemplo para llevar a cabo estrategias de concienciación feminista sirviéndose de Internet y atraer la atención de los medios de comunicación *mainstream*, de manera que el feminismo vuelva a saltar a la palestra en los informativos y periódicos.

No obstante, a pesar de su éxito, conviene no olvidar que el movimiento *SlutWalk* no tiene una base teórica feminista bien articulada y es por eso que tiene problemas intrínsecos, como una excesiva generalización y superficialidad a la hora de luchar contra la opresión que aún sufren las mujeres en la esfera pública de las sociedades occidentales actuales.

3. CIBERACOSO SEXUAL Y PORNOGRAFÍA VENGATIVA

Especialmente preocupante es el crecimiento de sitios web como *texxxan.com*, donde los usuarios publican contenido erótico doméstico sin permiso con el objetivo de avergonzar, humillar y acabar con la reputación de muchas mujeres. Este tipo de divulgaciones en la esfera se conocen bajo el nombre de “revenge porn” o pornografía vengativa³¹.

Como bien es sabido, las páginas de pornografía son aún hoy los espacios más visitados de la web con el objetivo de la recreación sexual de sus usuarios. La pornografía vengativa, también conocida como pornografía involuntaria, se trata de una forma de acoso sexual en línea que incluye la distribución de fotos y/o vídeos sexualmente explícitos de una persona sin su consentimiento. Estos materiales gráficos pueden ser tanto reales como retocados con programas informáticos, tipo *Photoshop*.

En la mayoría de los casos, el responsable de la publicación de dicho material pornográfico involuntario en Internet es la ex pareja, que trata de vengarse de la mujer con la que ha compartido experiencias íntimas, una vez la relación se ha deteriorado. Los demás usuarios, que normalmente no conocen personalmente a las víctimas, visitan estas plataformas misóginas para mostrar su apoyo a los despechados ex novios escribiendo comentarios sexistas y obscenos acerca de la víctima de este tipo de publicación pornográfica sin consentimiento. La causa de este comportamiento es un mal uso de las nuevas tecnologías desde el machismo. En palabras de del Pozo:

Se está produciendo, además, un fenómeno de control por redes sociales, de control por WhatsApp, por Tuenti, por Facebook... de pedirle la contraseña a tu novia, de vigilar con quién habla, a qué hora, cuándo se conecta, cuando no, e incluso cuando la chica rompe la relación el ex novio sube fotos o vídeos íntimos y privados a Internet ... y eliminar los datos de Internet es muy difícil (2014: 83).

En ciertas páginas de esta índole incluso se ofrece a las víctimas de pornografía vengativa la posibilidad de eliminar las fotos y/o los vídeos de contenido sexual en los que aparecen a cambio de una suma de dinero, que, si bien es elevada, resulta a la larga menos costosa y menos humillante que un proceso judicial contra el sitio web, que además seguramente no consiguen ganar.

³¹ Disponible en <http://texxxan.com>, (20/03/2015)

Asimismo, en muchos casos, los agresores publican adicionalmente los datos personales de la víctima, así como su dirección y número de teléfono, de manera que cualquier persona pueda encontrarlas con tan solo introducir su nombre en un motor de búsqueda. Este delito acarrea sin lugar a dudas unas consecuencias desastrosas para sus víctimas, tanto en un plano psicológico y emocional, como en cuestiones laborales. Alarmante es además el hecho de que la violencia de género, entre la que se encuentra este delito, experimenta un crecimiento espectacular en parejas jóvenes en relación a las nuevas tecnologías (del Pozo, 2014).

Como bien recuerda Filipovic (2013), no existen páginas de pornografía vengativa con fotos o vídeos de hombres, ya que la sociedad actual solamente considera humillante o degradante las actitudes abiertamente sexuales en las mujeres. Ninguna mujer trataría de emprender una venganza publicando fotos de un ex amante en actitud sexual, ya que la actividad sexual activa del hombre está socialmente aceptada y no está reñida con su reputación social o laboral. Es más, se podría esperar que incluso aumentara el estatus social del individuo, ya que explicitar las prácticas heterosexuales de un varón puede resultar admirable o envidiable para miembros de su comunidad.

En nuestra cultura actual, de una manera similar a lo que ocurre en los casos de acoso sexual verbal o físico, la sociedad culpa a la mujer como último responsable del ataque, haciendo hincapié en la importancia de proteger su “decencia” y olvidando quiénes son los verdaderos culpables.

Esto es, cuando una mujer es víctima de este tipo de acoso pornográfico siente vergüenza por “haber entregado demasiado de sí misma” y obtiene la impresión no tan errada de que los demás miembros de su comunidad la juzgarán a ella por su descuido en vez de al agresor por su delito.

En definitiva, estas páginas ponen de relieve una misoginia evidente en algunas comunidades *online*, en donde el entretenimiento principal de los usuarios es humillar y ultrajar a las mujeres que no han sido lo suficientemente dóciles o pasivas en cuanto a la expresión de su sexualidad se refiere.

El objetivo de este tipo de pornografía no es la recreación y/o excitación sexual, sino la humillación explícita y destrozo de la reputación y seguridad de las víctimas. Tanto los hombres que suben los documentos gráficos a estas redes, como los usuarios que las visitan, buscan expresar su desagrado ante la libertad

sexual de las mujeres, creyendo que reciben su merecido castigo por haberse saltado las normas de la decencia social.

Uno de los problemas que identifica del Pozo es la idea de amor romántico que se inculca desde la edad escolar sin ningún tipo de crítica de género, lo que repercute más adelante en cómo los adolescentes identifican el control masculino sobre la mujer como un gesto de amor:

Se piensa que el control es amor romántico y nada más lejos de la realidad, el amor romántico es crecer al lado de la otra persona y que te respete, que no que te pisotee y te arranque las raíces. Y por eso hay que educar, para prevenir las señales de alerta del mal entendido amor romántico, que son esas que tenéis ahí. Cuando hay un príncipe encantador y una princesa encantada, cuando él está todo el día “lo mio, lo mio, lo mio, lo que yo te diga, donde yo te diga, cuando yo te diga” cuando luego llega el “no sabes cuánto te quiero, sin ti no soy nada, me tiro por la ventana si me dejas” y sobre todo los celos, todo esto es el caldo de cultivo perfecto para que después se genere violencia de género física y esto hay que combatirlo con educación desde la infancia, en la familia y en la escuela (2014: 84).

En la mayoría de los casos, interponer denuncias contra el sitio web o la ex pareja no sirve de nada si se trata de mujeres mayores de 18 años y, por ende, no es un delito por pornografía infantil. Debido a su desamparo judicial, las víctimas se han organizado bajo la campaña “End Revenge Porn” (“Acabar con la pornografía vengativa”) en la página web <http://www.endrevengeporn.org/>, donde cuentan con un equipo de profesionales que presta ayuda psicológica a las víctimas y un espacio para intercambiar experiencias personales con otras mujeres.

Asimismo, en el sitio web también se puede firmar una petición internacional para atraer la atención hacia la problemática de la pornografía y para que así se puedan llevar a cabo reformas legales en los sistemas de los distintos países para asegurar protección a las víctimas.

McGlynn et al. (2017) argumentan que el abuso sexual basado en imágenes está en un continuo con otras formas de violencia sexual y sugieren que la pornografía vengativa debe ser entendida como una forma más dentro de las formas de abuso sexual y de género, formando lo que conceptualizan como el “continuo del abuso sexual en base a la imagen”. En estos casos, además, no todos los actos son perpetrados para la venganza, ya que también pueden ser cometidos como un

medio de chantaje, coerción o por el simple disfrute al causar tormento a los demás.

McGlynn et al. (2017) creen que este doble enfoque puede permitir una respuesta legislativa y política más completa que, a su vez, refleje mejor los daños a las víctimas y conduzca a estrategias educativas y preventivas más apropiadas y eficaces. Del Pozo (2014) también aboga por la educación en materia de igualdad desde la más tierna infancia como única forma capaz de acabar con este tipo de comportamientos de violencia de género a largo plazo. Para la autora, la educación de género debe calar en todos los sectores de la sociedad (médica/os, abogada/os, etc.) para que la sociedad sea impermisible con este tipo de conductas.

3.1 EL CASO DE AMANDA TODD

Amanda Todd, una adolescente canadiense de 15 años de edad, se suicidó el día 10 de octubre de 2012. Su muerte se atribuye al ciberacoso sexual del que fue víctima a través de, entre otras, la red social Facebook. El 7 de septiembre de 2012, Todd publicó un vídeo en la plataforma digital YouTube³² en el que utilizó una serie de tarjetas escritas a mano para contar su experiencia como víctima de acoso online y bullying.

En el vídeo, Todd relata su historia en blanco y negro a través de mensajes sobre cartulinas mientras suena una balada titulada “Hear You Me” (en inglés, “Escuchadme”), y ha recibido más de cuatro millones de visitas.

“Me insultaban y me juzgaban”, relata Todd en el vídeo de casi nueve minutos la adolescente. Asimismo, lanza el siguiente mensaje: “Perdí todos mis amigos y el respeto de la gente. Nunca podré recuperar esa foto. Está ahí para siempre”. Y concluye “No puedo ir al colegio o reunirme con gente. Estoy muy deprimida. No tengo a nadie. Necesito a alguien”.

Amanda Todd tenía 13 años cuando comenzó a utilizar la cámara web con sus amigas para conocer gente nueva por Internet. De esta manera, comenzó a mantener conversaciones de chat con un desconocido que, tras colmarla de cumplidos, le pidió que mostrara sus pechos a través de la cámara web. Cuando la

³² Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=vOHXGNx-E7E&feature=plcp> , (12/06/2013)

adolescente accedió, el hombre tomó una fotografía del momento y se dedicó casi tres años a perseguirla, amenazarla y ridiculizarla a través de las diferentes redes sociales.

El agresor anónimo trató de chantajear a la adolescente amenazándola con enviar la foto a todos sus compañeros de clase si no realizaba un “espectáculo” para él ante la cámara web. Cuando Amanda se negó, el acosador envió la fotografía a todos los demás alumnos/os del colegio. Este incidente propició que Amanda se convirtiera en víctima de abusos verbales e insultos por parte de sus compañeras/os e hizo que se viera obligada a cambiar de escuela.



Figura 4. Captura de pantalla del vídeo en YouTube subido por Todd en el que sostiene una tarjeta que dice “No tengo a nadie. Necesito a alguien”. Extraída de <http://www.youtube.com/watch?v=vOHXGNx-E7E&feature=plcp>. Consultado el 12 de junio de 2013.

Sin embargo, su acosador volvió a crear una página en Facebook para seguir humillándola, e invitó a todas/os sus nuevas/os compañeras/os a hacerse seguidoras/es. Tras ser agredida físicamente por un grupo de chicas de su clase que la acusan de “ser una zorra”, Todd regresa del colegio y bebe lejía para intentar suicidarse. Después de ser trasladada al hospital consigue salvarse, pero al ser dada de alta, descubre en Facebook y en Twitter mensajes abusivos y extremadamente crueles sugiriéndole que pruebe otras marcas de lejía para la próxima vez.

Tras tomar conciencia de la gravedad de la situación, la familia de Amanda Todd se traslada a otra ciudad para huir del acoso escolar. Sin embargo, Amanda no

puede escapar de los numerosos mensajes abusivos que seguía recibiendo aún seis meses después en las redes sociales. La adolescente no es capaz de resistir la presión y cae en una espiral de auto agresiones y profundas depresiones que desembocan en su suicidio a la edad de 15 años.

Merece la pena recordar que los abusos en Internet responden a un reflejo de lo que la sociedad establece tácitamente. Según del Pozo (2014), el 10 % de los hombres y el 8 % de las mujeres españolas, aceptan o toleran la desvalorización de la mujer. Es decir el: “tú no vales para nada, tú dónde vas a ir, tú vete a fregar, tú sin mí no eres nada, a mí cómo me vas a dejar, eres una muerta de hambre, eres fea, estás gorda...” Además, el 12,8% de los adolescentes españoles no considera que sea maltrato una amenaza.

La historia de Amanda Todd ha abierto un gran debate internacional en cuanto a la sexualidad de los adolescentes en la era de Internet y los teléfonos inteligentes. Especialmente preocupante es la situación de las chicas que, según recuerda Naomi Wolf en su artículo publicado en la versión *online* de “*The Guardian*” en 2012, “se ven presionadas por la ubicuidad de la influencia del porno en Internet a subir fotos sugerentes y subidas de tono en su página de Facebook o en otras plataformas de medios sociales”.

En casos como el de Amanda Todd, que no son precisamente excepcionales, las adolescentes incluso acceden a posar en actitud pornográfica en un momento determinado con el potencial resultado de que sea distribuido en la Red. Para Wolf (2012), el problema reside en que “el debate social entre adultos sobre la privacidad en Internet y la omnipresencia del porno no es lo suficientemente fuerte, lo que está dejando a las adolescentes de la era digital a merced de una industria que crea nuevos y misóginos estándares sexuales”. El mayor peligro de esta falta de intervención por parte de los miembros activos de la sociedad es que este tipo de comportamientos se conviertan en norma y sean percibidos como “necesarios” por parte de los dos sexos dentro de la cultura juvenil.

En palabras de Smithwick (2013: 1), “la sexualidad puede ser un arma en contra de las mujeres o una herramienta al servicio de las mismas para reivindicar su poder y desafiar la supremacía masculina”, todo esto en función de cómo se entienda y utilice. Por una parte, los medios de comunicación *mainstream* envían mensajes claros sobre las expectativas que las chicas jóvenes tienen que cumplir y, entre estas, en primer lugar, se encuentra la resolución y liberación sexual.

Sin embargo, esta “liberación” tiende a ser más una fachada a gusto del capitalismo, que una verdadera autodeterminación del placer del cuerpo femenino en términos personales e individuales. Las adolescentes absorben de los mensajes que lanzan los medios de comunicación que el atractivo sexual es el valor supremo de la mujer, entendido como juventud y adecuación a las normas estéticas y de comportamiento establecidas por la heteronormatividad patriarcal. Al mismo tiempo, el entorno social relega al ostracismo a las mujeres que fracasan a la hora de representar esa sexualidad de una manera sutil, sumisa y dócil, y margina a aquellas que cruzan la fina línea que separa el “ser sexy” del “ser fácil”.

En medio de este clima de “estándares dobles” en el que las chicas reciben información paradójica en cuanto a cómo deben manejar su sexualidad, junto a la búsqueda de la identidad personal y la aceptación de los demás, es evidente que las chicas adolescentes sean especialmente vulnerables a la hora de convertirse en víctimas de ciberabuso sexual. A pesar de que no hay por lo general maltrato físico, los efectos del ciberacoso pueden ser tanto, o más devastadores que los del acoso escolar, pudiendo llevar, como es en este caso, al suicidio.

No obstante, no se puede ignorar la importancia de las TIC para la/os adolescentes a la hora de crear contactos, establecer vínculos afectivos y relacionarse con los demás. En el estudio de *Save the children* (2010) se pone de relieve la relevancia de estos servicios entre menores, ya que

“a nivel personal, la identidad online viene a complementar y fortalecer el modo de autoexpresión del/la adolescente que va madurando paulatinamente a lo largo de estos años de intensos cambios. La persona encuentra en este modo de comunicación una vía para presentarse, expresarse, afirmarse, posicionarse, manifestarse en y frente al mundo. La creación de perfiles en las redes de sociales, los blogs personales, las relaciones afectivas que mantienen a través de este vehículo de comunicación son modos de manifestar su propia identidad, de forjar su autoconcepto y de fortalecer su autoestima”. (2010: 54)

Sin embargo, el ciberacoso es un problema de graves dimensiones ya que alcanza a la víctima, sin necesidad de coincidir, ni en el lugar ni en la hora, con el agresor. Asimismo, los testigos del acecho pueden ser multitud, debido al enorme alcance de Internet. Esto hace que el daño para la víctima sea enorme, mientras que al acosador no le cuesta más que un simple clic con el ratón. No hay lugar donde

escondese ni manera de dar marcha atrás, porque el entorno virtual es ya parte de la vida de la mayoría de los adolescentes, y les acompaña donde quiera que estén. Sin embargo, tal y como pone de relieve Panizo Galence (2011), se debe partir de la premisa de que no se puede impedir a los menores que utilicen las TIC (principalmente Internet y telefonía móvil) si no se quiere que acaben sufriendo el llamado analfabetismo digital. No obstante, siempre es deseable que ese contacto se realice bajo supervisión de adultos.

Según Panizo Galence (2011: 30), “lo interesante es educar al menor para que ni siquiera llegue a la que se denomina primera fase de contacto o acercamiento en el ciberacoso y si ve algo extraño que tenga la suficiente confianza para acudir a sus tutores y contarles lo sucedido”. Es evidente que para ello es necesario que entre familia e hijas/os haya una buena relación, y que las/os progenitoras/es se involucren de manera activa en el uso del ordenador e Internet, de manera que sean capaces de informar de sus peligros, supervisar su uso, fijar unas reglas y horarios, controlar la seguridad del equipo y establecer sistemas de control parental y filtrado. De esta manera, se podría evitar que las/os menores tengan acceso a contenidos inadecuados. Asimismo, es muy importante que “los padres y profesores también estén alerta ante cualquier cambio repentino e inexplicable en el comportamiento de su hijo”, ya que este podría ser un indicador de que está sufriendo ciberacoso (Panizo Galence, 2011: 30).

Por este motivo, resulta de gran importancia que se tome conciencia en los institutos y escuelas de que el ciberacoso sexual es una nueva forma de violencia de género, y como tal, plantea una serie de nuevos desafíos con respecto a las otras formas mejor conocidas de violencia contra las mujeres, ya que es más difícil de identificar (Kochenderfer-Ladd y Pelletier, 2008). Con ese objetivo, el Ministerio español de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad en colaboración con el Instituto de la Mujer ha puesto en marcha programas como el Proyecto Intercambia³³, donde el profesorado, las madres y padres, y las administraciones pueden obtener, organizar y compartir información relativa a la igualdad de género en el ámbito educativo. En este proyecto se incluyen propuestas y medidas para reforzar los niveles de seguridad de la Red o para implantar vías de concienciación en la comunidad educativa y en la esfera social, así como un banco con recursos para las TIC.

³³ Disponible en <https://www.educacion.gob.es/intercambia/portada.do>, (10/05/2015)

Con el objetivo de evitar que casos similares al de Amanda Todd sucedan en nuestras sociedades, es importante que los organismos y las personas responsables de la educación de los más jóvenes sean plenamente conscientes de los riesgos de abuso sexual que las nuevas tecnologías de la información y comunicación entrañan.

Según Avilés Martínez (2010: 82), es importante la “sensibilización a través de folletos y campañas” de los adolescentes expuestos, así como la “formación de la comunidad educativa para que incida en los potenciales peligros y que aprenda a reconocer los signos en los implicados”. Panizo Galence (2011: 31) sostiene que “la lucha contra el ciberacoso con propósito sexual debe realizarse en primer lugar desde una vertiente preventiva porque es fundamental que los menores, padres y profesores sean conscientes de los riesgos de Internet y del ciberacoso en particular”.

Para ello, tanto el profesorado como las familias deberían contar con el apoyo de profesionales especializados en el área de violencia de género a través de las TIC, que les proporcionen información y recursos para prevenir y asesorar a las víctimas menores de edad que sufran ciberacoso sexual. Es decir, el problema de la violencia sexual a través de las nuevas tecnologías debe ser abordado de manera transituacional, tanto desde el contexto escolar (Kochenderfer-Ladd y Pelletier, 2008) como desde el familiar (Musitu, 2002).

Con respecto a las medidas relativas al ciberacoso en menores, Cerezo y Rubio (2017) encontraron que, en España, todavía son escasas las respuestas normativas que incluyen la forma cibernética de acoso aunque las TIC son una herramienta utilizada con carácter general por la mayoría de nuestros escolares. Sobre las medidas con las víctimas, encontraron que no todas las normativas recogen actuaciones concretas, siendo de carácter protector. Es de señalar que en ningún caso encontraron acciones preventivas y/o educativas, ni tampoco grupales.

Por último, aunque resulte obvio que la prevención resulta la mejor forma de abordar cualquier tipo de acoso, Félix-Mateo et al. (2012) recalcan que a veces es necesario poner en marcha otros mecanismos (correctivos o legales) que paren la situación violenta y provean a la víctima de protección inmediata.

4. REPRESENTACIONES DEL COLECTIVO QUEER Y LGTTBI EN LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Steiner (1993) presenta cómo se pasó la homofobia explícita de los años 70 en los medios de comunicación estadounidenses a la integración de personajes homosexuales. No obstante, esta inclusión se llevó a cabo evitando hacer referencia a su sexualidad, en un acto de corrección política no libre de un trasfondo heteronormativo. En los 90, el proceso que tiene lugar a la hora de crear personajes homosexuales, consistía en hacer que tanto su comportamiento como su personalidad girara en torno a su orientación sexual, resultando, en la mayoría de los casos, en una estereotipación del colectivo.

“Es obvio que la virulenta e histérica homofobia que impregnaba los medios de comunicación masivos hace 30 años en Estados Unidos ha desaparecido. Sin embargo, según lo entendemos nosotras/os, las/os homosexuales se ven ahora heterosexualizados por la cultura *mainstream*. Sin embargo, si el problema en este caso es que se trata de apartar a un segundo plano la prácticas culturales, sexuales y políticas distintivas de los homosexuales para destacar en primer plano su *normalidad*, ¿es poner de relieve la homosexualidad la solución?”
(Steiner, 1993: 10) *Traducción propia*.

En España esta evolución ha durado unos cuantos años más por razones sociales y políticas. Este fenómeno descrito por Steiner (1993) se hace plausible en las comedias familiares generalistas. Si bien este trabajo se centra mayoritariamente en contenidos digitales, resulta imprescindible introducir brevemente el tratamiento de la homosexualidad en el contexto televisivo.

Según González de Garay (2009), la importancia que tiene la televisión en la configuración del imaginario social es enorme, resultando determinante para señalar el papel que juega la homosexualidad en la nueva sociedad digital. En este contexto, el estudio de la representación televisiva resulta especialmente interesante.

En palabras de Gutiérrez San Miguel et. al. (2009: 206), “la programación está configurada con una suavización cultural evidente”. De esta manera, el concepto de la globalización “se ha ido desarrollando buscando consciente o inconscientemente la uniformización. Todo es espectáculo, todo tiene cabida y nada está sujeto a valores que se acojan a las cuestiones relacionadas

esencialmente con los derechos humanos a los cuales el ser humano tiene derecho por serlo. La cultura se denigra en favor del entretenimiento fútil”.

Las representaciones de la homosexualidad en la televisión comienzan en España durante los años 90. Es un fenómeno, por tanto, relativamente reciente, pero cuyo crecimiento ha sido casi exponencial (González de Garay, 2009). Como ejemplo, entre las series que han gozado una mayor popularidad durante las últimas décadas se encuentra “Física o Química” (retransmitida de 2008 a 2011), donde se incluyen los problemas típicos de aceptación (personal, social y familiar) a los que se enfrentan las/os adolescentes gays y lesbianas. Si bien es cierto que, afortunadamente, las figuras homosexuales se alejan de la tradicional vinculación a promiscuidad, desviación y autodestrucción, se ven retratadas de manera un tanto plana y sin ahondar en matices.

Que haya personajes homosexuales en la programación *mainstream* significa que existe un ciclo de retroalimentación entre los medios de comunicación y la situación social del momento. Sin el movimiento a favor de los derechos del colectivo homosexual durante las últimas décadas, no se habría podido llegar a este paso por parte de las productoras televisivas, de la misma manera que la inclusión de personajes gays o lesbianas en las series familiares modifica la sensibilidad de género de la audiencia y, en última instancia, de la sociedad. Esto pone de manifiesto la íntima relación que existe entre el cambio social y los medios de comunicación. Si se trata de medios de información masiva como es el caso de la televisión, no es de extrañar que la capacidad de cambio se eleve exponencialmente.

La información ha sido denominada como la “ventana abierta” al mundo, pero en realidad es una “pantalla”. Es un espacio que proyecta un discurso y es un elemento que oculta la realidad o al menos una parte de esta. Lo subjetivo se impone a lo objetivo. Toda percepción supone un primer nivel de interpretación de la realidad. La reproducción televisiva a un segundo nivel de interpretación de subjetividad (Gutiérrez San Miguel et. al., 2009: 206).

Cabe destacar, sin embargo, la diferencia de tratamiento que reciben las lesbianas en el mismo tipo de series de entretenimiento para toda la familia. Muy a menudo, estos personajes ni siquiera se definen como homosexuales, sino simplemente como mujeres que se enamoran de otras mujeres. En la mayoría de los casos

suelen tener (antes, durante o después) relaciones heterosexuales. En definitiva, lo que se reproduce en estos personajes es el estereotipo de mujer (seres sensibles capaces de enamorarse de la persona y no de su condición sexual) y no de lesbiana (mujer que solo sienten deseo sexual por otras mujeres y no por hombres). Esto puede ser debido a que la invisibilidad lésbica sigue siendo un problema dentro de la comunidad LGTTBI.

No existen en la televisión generalista española modelos de representación de lo que los anglosajones denominan *butch*, es decir, una lesbiana masculina (entendiendo este concepto como las marcas de género que en la sociedad occidental actual se asocian a los hombres). En este sentido, Ricardo Llamas (1997) afirmaba que, en el ámbito de la representación, frente al cuestionamiento de la feminidad se establece su confirmación también para las lesbianas.

Es decir, si en las series de entretenimiento para el gran público la homosexualidad masculina corre el peligro de estereotipación, el problema del lesbianismo es la visibilidad, que resulta puramente anecdótica en este tipo de emisiones. Como comenta Sampedro (2004: 23), “la identidad femenina hegemónica aún sigue definida, en gran parte, por su capacidad de despertar el deseo en un hombre”.

Es por eso que las películas con mujeres lesbianas que no cumplan con los requisitos de atractividad estándares como protagonistas escasean, o se destinan a mercados muy reducidos (cine especializado en homosexualidad). De esto se desprende que una lesbiana no aportará elementos atractivos ni de identificación a aquellos espectadores que no sientan complicidad emotiva o sexual.

“Si el delito de “escándalo público” es el que se utiliza con mayor frecuencia para reprimir a los gays, las lesbianas (las mujeres), expatriadas de “lo público”, son objeto de una represión menos codificada y se erigen como el paradigma de ese conjunto de “seres silentes e inexistentes” que la dictadura había erradicado del espacio social. Como en otros lugares, pero de manera aún más patente, no solo no se han oído sus voces, sino que además (a diferencia de lo acontecido con los gays), tampoco ha sido especialmente necesario que fuesen habladas, señaladas e identificadas por los discursos dominantes” (Llamas y Vila, 1997: 193-194).

Un ejemplo de la estereotipación de los gays en el ámbito de no ficción en la televisión son los personajes del mundo de la farándula cuya sexualidad se muestra como esperpéntica, frívola y “diferente”; se trata de un llamativo atributo que busca provocar extrañamiento en el espectador. En resumidas cuentas, este tipo de personajes televisivos se venden como meros productos de entretenimiento, no mucho más humanizados que los bufones en la Edad Media. Según escribe irónicamente el crítico de medios Kurt Vonnegut en su artículo “Cold Turkey”³⁴ en el año 2004: “Una de las cosas buenas de la sociedad moderna es que, si mueres horriblemente en la televisión, no habrás muerto en vano. Nos habrás entretenido”.

Resulta obvio decir que los medios no son omnipotentes, sino que funcionan reforzando opiniones ya establecidas, instalando temas de agenda, actuando de manera propagadora, imponiendo temas de conversación, etc. En su momento, Bourdieu (1976) denominó “circulación circular de la información” a esta forma de reproducir, como en juego de espejos, la información y los contenidos mediáticos.

El uso de estereotipos en los medios está íntimamente ligado a esta situación del mercado. Cuanto más amplio es el público al que se quiere acceder, más superficiales serán los contenidos y las formas a emitir: se homogeneiza la información, se liman las posibles asperezas, se banaliza, se ignoran los conflictos, se esquivan las contradicciones. En una palabra, se despolitiza. Para lograr el éxito rápido de una comedia de TV, por ejemplo, se necesita el rápido reconocimiento de los personajes por parte de la audiencia. Los estereotipos aquí funcionan como atajos (Gamarnik, 2009).

No podemos olvidar que los medios de comunicación son unos educadores sexuales muy importantes hoy en día para los más jóvenes y, nos guste o no, seguirán siéndolo en el futuro. Por eso, los esfuerzos por potenciar una representación más sana de la sexualidad deben seguir llevándose a cabo en los medios de comunicación masivos. A pesar de que en España se ha avanzado mucho en materia de educación sexual en las últimas décadas, no debemos pensar que el trabajo está hecho. La incorporación de nuevos modelos de familia, así como de identidades de género alternativas, siguen siendo asignaturas pendientes.

³⁴ Disponible en http://inthesetimes.com/article/cold_turkey (15/03/2016)

4.1 LAS IDENTIDADES LGTTBI Y *QUEER* EN EL CIBERESPACIO

La comunidad LGTTBI o *queer* ha encontrado en las plataformas sociales digitales y diferentes sitios web fuentes inagotables para escapar de los roles heterosexistas del mundo analógico y posicionarse desde otras identidades de género disidentes. Internet ofrece a las personas una gran capacidad de control y gestión en las formas de presentación de sus identidades virtuales. Esto favorece una mayor subjetividad a la hora de manifestar expresiones de género que se alejan del binarismo heteronormativo.

Para Zafra (2008), los espacios sociales en Internet propician la experimentación de nuevas prácticas de subjetividad para vivir otras posibilidades identitarias y corporales que nos ofrecen la oportunidad de cuestionar lo que somos no como algo acabado, sino como un proceso abierto y sobre el que podemos intervenir.

La actitud *queer* en el ciberespacio asume una posición fluida y hace de las plataformas sociales espacios de transformación y de experimentación. En consecuencia, estos ambientes se transforman en fábricas de identidad, en las que los cuerpos son elementos de exploración y de descubiertas, convirtiendo así las interfaces sociales en espacios contextuales para la creación de nuevas versiones de sí mismos (Wakeford, 2000), que tienen la potencialidad de promover la incoherencia de las prácticas hegemónicas.

Dicho de otro modo, la construcción de la identidad en las redes sociales resulta ser una experimentación crítica, creativa y performativa que ofrece a las personas las claves para poder visibilizar muchos más posicionamientos de la identidad. Ahora bien, experimentar con otras "*performances* identitarias" en Internet no es una garantía de cambio o de nuevas significaciones, pues para mucha gente los espacios digitales seguirán siendo lugares que reproducen la normatividad del sistema analógico (de Abreu, 2014).

La performatividad del género desde el acercamiento *queer* de Butler (2004) se convierte en un acto estratégico en las redes sociales, donde las nociones de sexo y género se tornan confusas, pues cambian las formas de percibir el cuerpo que en este caso se presenta como el mayor depositario de los referentes de género y de la sexualidad.

Sin embargo, el ciberespacio no solo supone un lugar ideal para las identidades *queer* y la disidencia de género. Uno de los aspectos más negativos de las

plataformas digitales es que muchos jóvenes homosexuales sufren acoso virtual en las redes sociales por parte de sus compañeros de clase o incluso desconocidos, lo que ocasiona grandes trastornos emocionales y procesos depresivos en las víctimas y, en los peores casos, suicidio..

Una de estas víctimas fue el adolescente Jamey Rodemeyer, que se había quejado recientemente de que estaba siendo víctima de abusos tras colgar un vídeo en el que hablaba acerca de su confusión sobre si era homosexual o no. Según se hizo eco en su momento por la prensa nacional e internacional en el año 2011, el joven de 14 años se suicidó tras meses de amenazas y mensajes de odio recibidos por Internet.

El menor de 14 años había grabado un vídeo para expresar sus pensamientos y desahogarse con respecto a la difícil situación en la que estaba atravesando. A través de Internet recibió varios mensajes ofensivos: “Es estúpido, gordo, feo y gay. ¡Debe morir!”, ponía un mensaje. Otro decía: “No me importa si muere. A nadie le importará, así que hazlo, haz que todos tengamos un día más feliz”, tal y como se informa en el sitio web *Culturalizando*³⁵.

En general, en el contexto analógico, las sexualidades disidentes se ven a menudo condicionadas a ocupar lugares destinados especialmente para ellas, como discotecas, saunas y bares exclusivos, o lugares sociales que son demarcados como apropiados para las representaciones públicas de estas identidades. En el ciberespacio, esta situación es parecida y también existen lugares considerados “apropiados” para vivir la cultura gay, trans o lesbiana; sin embargo, en las redes sociales generalistas, la hipocresía moral todavía es una regla y refuerza los comportamientos heteronormalizadores en la web (de Abreu, 2014).

Estas acciones discriminatorias son reflejos de la realidad de nuestras sociedades y las manifestaciones de naturaleza ofensiva son el resultado de los discursos discriminatorios por parte de individuos que temen o desconocen las diferencias como productos culturales. Desgraciadamente, parece ser que las redes sociales no son un límite para que ciertas personas expongan sus prejuicios hacia determinadas categorías sociales, especialmente si escapan de las representaciones de género tradicionales.

³⁵ Disponible en www.culturalizando.com (02/04/2016)

4.2 CIBERACTIVISMO LGTTBI Y QUEER

Debido a la naturaleza comunicativa de Internet, los grupos minoritarios pueden trascender la correspondencia de “uno a muchos” de los medios de comunicación tradicionales para alcanzar la frontera comunicativa del “muchos a muchos” y poder contribuir, de esta manera, a la reconfiguración de prácticas políticas. La comunicación mediada por ordenador puede funcionar para la movilización política o ciberactivismo debido a una reducción del coste de la movilización, la mayor facilidad para crear una red de personas que comparten un interés común y necesidades a pesar de la distancia geográfica y la creación de nuevos lugares para reunirse en secreto (Castells, 2010).

Estos potenciales se adaptan a la comunidad homosexual específicamente, poniendo en común a personas, recursos y capacidades que se necesitan en las luchas locales y permiten limitaciones de dispersión para ser trascendidas (Friedman, 2007). Las características de los espacios en línea también sirven como un espacio de expresión y de pertenencia, incluso para aquellos que siguen “en el armario” o lo que se sienten incómodos con la expresión pública de su sexualidad.

Los espacios *ciberqueer* se constituyen como puntos de resistencia en contra de la opinión dominante de la heteronormatividad (Wakeford, 2000). Como grupo social que ha sufrido discriminación y exclusión de la vida pública, la comunidad LGTTBI ha encontrado en Internet una plataforma para comunicar sus problemas y llevarlos a la atención del Estado como cuestiones políticas. Al convertirse en nuevos actores en el escenario político, los grupos LGTTBI pueden intervenir en las reconfiguraciones de la ciudadanía. Además, como Internet se convierte en el modo simbólico de la organización de tanto poder cultural y económico, el espacio *ciberqueer* puede ser utilizado estratégicamente para desafiar la superioridad del patriarcado y la heterosexualidad (Castells, 2010).

Las comunidades con sexualidades no normativas pueden utilizar los medios de comunicación online para contextualizar estratégicamente su lucha como parte de una campaña transnacional de derechos, que reverbera a través de fronteras nacionales. En este caso, el potencial discursivo de la comunidad virtual LGTTBI puede llegar a trascender el ciberespacio y tener una repercusión política en el mundo analógico.

Sin embargo, a pesar de que Internet permite una mayor movilización política de las personas LGTTBI, también plantea una serie de limitaciones. Estas incluyen problemas tales como una mayor segregación y 'guetización' en oposición a fomentar la comunicación entre diferentes grupos (Friedman, 2007), la comercialización de las páginas o sitios *queer* o la posible pérdida de "comunidad física real". Además, también se ha expresado preocupación de que incluso los discursos más radicales de los movimientos *ciberqueer* puedan ser dirigidos por el capital (Wakeford, 2000).

Al replantear los límites de la teoría *queer* a la hora de abordar los movimientos LGTTBI para el cambio social, Kirsch (2000) argumenta a favor de la búsqueda de soluciones para las estrategias de los individuos homosexuales que se unen para formar una fuerza colectiva para el cambio social. El cuestionamiento de la teoría *queer* de lo que es la identidad "gay" o "lesbiana" o de la mera definición de homosexualidad, dio lugar a dudas sobre la viabilidad general y la utilidad política del uso de la identidad sexual como la base de las formaciones políticas.

Como ya se ha introducido, la teoría de la performatividad de Butler ve el género y la sexualidad como una actuación o una serie repetitiva de actuaciones, cuyo efecto es la producción de un sujeto unido, una identidad. La teoría se basa en la premisa de que la identidad no es ni una entidad sustantiva ni una fatalidad metafísica, sino el efecto de actuaciones repetitivas de discursos y actos que produce un sujeto (Butler, 1990). *Queer* en este sentido no es una categoría de identidad, sino una forma de "meta-identidad" que no está limitada por las etiquetas o construcciones sociales y desmonta creencias comunes sobre el género y la sexualidad (Kirsch, 2000).

Al centrarse en la representación individual como el "campo de batalla" para el cambio, la teoría *queer* se ha desarrollado en una línea que cuestiona los principios básicos de los movimientos de resistencia del pasado. Algunos argumentan, no obstante, que la teoría *queer*, al centrarse en la diversidad, ha hecho poco para entender la capacidad de esta para formar comunidades de resistencia (Kirsch, 2000). A medida que el individuo se convierte en el centro del análisis, tampoco hay ninguna base que explique cómo ciertos grupos que se organizan sobre la base de la orientación sexual se unen para promover el cambio social.

En cuanto a la elaboración de estrategias, Snow y Benford (1988) sugieren que estas se centren en la detección de problemas (encuadre de diagnóstico), presentación de soluciones (elaboración de pronóstico) y ofrecer a los miembros y reclutas potenciales una razón para unirse a la acción colectiva (encuadre de motivación). Estos son los marcos de trabajo sugeridos para romper los marcos sociales aceptados que operan dentro del *status quo* y que algunos miembros de la comunidad, incluso sin saberlo, han aceptado.

A través del intercambio de experiencias personales de discriminación (y también experiencias de apoyo), las personas LGTTBI de diversas clases y estratos sociales, con una gran variedad de valores y conceptos sobre sí mismas/os, son capaces de encontrar un terreno común. Compartir experiencias en común sirve como una afirmación de pertenencia y funciona como la base para un movimiento social entre miembros que están “desvinculadas/os” físicamente, pero unidas/os social y políticamente. La capacidad de los ciberespacios *queer* para reunir a una comunidad LGTTBI diversa y dispersa geográficamente con las experiencias compartidas de discriminación, mientras que, al mismo tiempo, les permite cobijarse de voces discriminatorias, ayudando a crear espacios de solidaridad y pertenencia.

En estas plataformas, las personas LGTTBI que solían sentirse excluidas por anteriores formas de participación política, ahora puedan participar en la política en sus propios términos. Una comunidad es un “espacio de pertenencia y seguridad” (Soriano, 2014), y sin embargo, no está libre de representación desigual, puntos de vista divergentes, diferentes niveles de compromiso, o malos entendidos desde dentro.

El reconocimiento y la acomodación de las diferencias dentro de la comunidad y la identificación colectiva con los objetivos comunes, facilita el proceso de formación del movimiento social. Esto es paralelo a la lógica de muchos movimientos de resistencia en el pasado, especialmente los de las comunidades subordinadas, donde los miembros de diferente clase, estatus, racialización u orientación sexual tienen una comprensión común de los objetivos de la liberación, incluso cuando ejercen activismo por separado (Kirsch, 2000). En palabras de Abreu (2014: 95):

“Vivir en sociedad, sea *online* u *offline*, no significa que las personas vivan armónicamente con los demás, pues los procesos se dan mediante tensiones y conflictos, ocasionados tanto por el rechazo como por la

exclusión o marginalización. Estos conflictos son producidos, por ejemplo, cuando los discursos hegemónicos no aceptan ni reconocen a algunos individuos como sujetos de derechos y deseos. Son las contradicciones, incoherencias e indeterminaciones en los discursos socialmente contruidos las que activan las prácticas de resistencia e introducen espacios de cambio con respecto al orden social establecido”.

Sin embargo, la cultura *queer* no ha sido el único movimiento político que se ha diseminado gracias a Internet. Hay muchos ejemplos de iniciativas ciudadanas que dieron sus primeros pasos en el ciberespacio: las revueltas universitarias en Londres (2010), el movimiento *Occupy Wall Street*, en los Estados Unidos (2011), los indignados en España en la Puerta del Sol (2012), la Primavera Árabe (2011-2012), las protestas en Estambul (2013) o la gran ola de protestas callejeras que ha sacudido las ciudades de Brasil desde junio de 2013 se organizaron desde las plataformas sociales.

Las redes digitales hacen visibles las insatisfacciones y potencian la articulación y organización entre las personas y los movimientos por causas comunes. Desde este punto, nítidamente, podemos observar un descompaso abismal entre las agendas políticas y las demandas de diversos sectores de la sociedad. Como resultado, en la misma medida que crece el número de usuarios en Internet, también lo hacen las redes sociales y, consecuentemente, los movimientos instantáneos de protestas en el escenario global (de Abreu, 2014).

4.3 EL PROYECTO DE ACCIÓN GLOBAL “IT GETS BETTER”

En el año 2010, el periodista americano Dan Savage y su pareja, Terry Miller, comenzaron el proyecto IGB - *It Gets Better*³⁶ (su traducción al español sería “mejorará”) colgando un primer vídeo en la plataforma audiovisual *YouTube*. El objetivo del movimiento es prevenir el suicidio entre la juventud LGTTBI, ya que la tasa es cuatro veces mayor que entre las/os jóvenes heterosexuales, según los datos del estudio³⁷ publicado por el Centro de Recursos para la Prevención del Suicidio en el año 2008.

En las semanas anteriores a la publicación del vídeo, una ola de suicidios adolescentes había conmocionado la opinión pública de Estados Unidos. Todas

³⁶ Disponible en <http://www.itgetsbetter.org/> (18/03/2016)

³⁷ “Suicide Risk and Prevention for Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender Youth”.

las víctimas tenían en común haber sufrido acoso en el colegio y en las redes sociales a causa de su orientación sexual. En los vídeos aparecen mensajes de adultas/os LGTTBI que pretenden transmitir a estas/os adolescentes que, aunque en este momento estén sufriendo por la falta de comprensión de los miembros de su comunidad, sus vidas mejorarán y por ello merece la pena seguir adelante.

En las dos semanas posteriores a la publicación de la entrada de Savage, el canal de *YouTube* ya había alcanzado el límite de 650 vídeos, y el proyecto se trasladó a su propia página web. Por el momento hay unos 22.000 vídeos, entre los que se encuentran mensajes de muchas personas famosas o políticos como el ex presidente de Estados Unidos Barack Obama, y su número continúa creciendo cada día.

Un aspecto único de este movimiento, como bien nos recuerda Mesinger (2012), es la importancia del aspecto narrativo en el proyecto. El título en sí mismo es puramente narrativo y, a pesar de su diferencia de estilo, de nivel de detalle y de longitud, los vídeos siguen una misma fórmula: las/os autoras/es perseveran en la idea de que, a pesar de las dificultades que estas/os adolescentes puedan estar atravesando, la vida les deparará un futuro esperanzador y lleno de eventos y personas que merecen la pena.

El éxito de esta iniciativa, pues, se debe en gran parte a la capacidad persuasoria de esta fórmula, así como a la cercanía que se desprende de los vídeos, con adultas/os de carne y hueso que han pasado por situaciones de acoso similares a las del público al que se dirigen. De esta manera, es más fácil para las/os adolescentes identificarse con ellas/os. Como se explica en la página web del proyecto: "Aunque muchos de estos adolescentes no sean capaces de imaginarse que les aguarde un futuro positivo, nosotros sí podemos". La premisa detrás del proyecto es, que si las/os adolescentes que se encuentran en el grupo de riesgo pueden ver y oír, gracias a Internet, miles de historias con final feliz, podrán darse cuenta de que la felicidad, si bien puede que no sea inminente, es posible.

Según Mesinger (2012), las interacciones virtuales dentro de la comunidad de LGTTBI "It Gets Better", no representan una combinación de los grupos tradicionales prescriptivos y los grupos de apoyo, sino una fusión de ambos. Quienes forman parte de esta comunidad virtual (es decir, tanto las/os adultas/os que cuelgan los vídeos como las/os adolescentes que los ven) apoyan y se ven simultáneamente apoyados por el resto de los miembros. Esto hace de la iniciativa

un ejemplo de “fraternidad en la Red por excelencia”, (Mesinger, 2012), ya que todas/os las/os implicadas/os en su ideología desean conectar con las/os demás en un plano emocional similar. Es decir, no solo el grupo de riesgo de jóvenes LGTTBI al que va dirigido el contenido se siente alentado, sino también las/os adultas/os que relatan sus experiencias se sienten orgullosas/os de poder compartir sus logros.

No cabe más que esperar que en el futuro se sigan llevando a cabo iniciativas similares para crear comunidades de soporte interactivo entre adolescentes y adultos que, debido a su sexualidad, sufren o han sufrido marginación en su entorno. Una vez más, se puede observar cómo la potencia comunicativa e interactiva de Internet sirve de plataforma de sensibilización de la opinión pública, así como de refugio virtual para muchas personas que sufren discriminación a causa de su orientación sexual.

5. REPRESENTACIONES DE MUJERES EN LA WEB

No son muchos los en medios digitales que se atreven a hablar de un tema que muchas veces es obviado: las mujeres blogueras y periodistas online son criticadas con mucha más frecuencia que los hombres, a veces incluso por colegas de profesión. No solo su legitimidad es atacada más a menudo, sino que también son susceptibles a críticas sexistas acerca de su aspecto o capacidad, o son víctimas de amenazas de abuso sexual. Como recuerda López Díez (2008: 2), “para conseguir que los medios se comprometan con el reto de la igualdad, el momento actual requiere que se articulen una serie de medidas como es la formación en género de quienes trabajan en las redacciones”, siendo conscientes de su rol como transmisores de cultura y mediadores sociales.

En sendos artículos publicados en el año 2011 por Thorpes y Rogers en “The Guardian”, y por Lewis en “New Stateman”, se trata la epidemia misógina que infecta la blogosfera y la producción de información online. Según los autores, este machismo no se trata más que de una tendencia que lleva en vigor desde el siglo XVIII: el atacar personalmente a las mujeres escritoras o filósofas con argumentos de desacreditación machistas que se basan exclusivamente en el sexo. La diferencia es que ahora, si bien se ha avanzado mucho durante este tiempo hacia una sociedad menos misógina, el anonimato que ofrece Internet hace que sea más fácil abusar verbalmente de las mujeres que se hacen oír en la Red.

La impunidad de la que disfrutaban los individuos que practican este abuso en la Red contrasta con la realidad analógica, en la que este tipo de comentarios garantizarían la exclusión social de dichos individuos, al menos en muchos estratos³⁸.

En 2011, el hashtag *#mencallmethings* (los hombres me insultan) fue lanzado por la feminista Sady Doyle como iniciativa para exponer el sexismo a la que muchas mujeres se ven sometidas en la Red, fue sujeto de una respuesta masiva no solo por parte de mujeres denunciando los abusos verbales a los que habían sido sometidas, sino también de numerosos ataques de hombres que la veían como una amenaza³⁹.

Cabe preguntarse quiénes son en realidad esos internautas anónimos que realizan abominables comentarios vejatorios. ¿Es acaso la Red la vía de escape de muchos “machistas encubiertos” que cumplen con las normas de corrección política en la sociedad analógica mientras reprimen su frustración contra el ascenso de la mujer a la esfera pública? Es evidente que el anonimato del que disfrutaban los usuarios de Internet tiene, en estos casos, consecuencias negativas. López Díez explica que para evitar estas conductas misóginas es imprescindible educar a los consumidores:

Además de la formación en la perspectiva de género de quienes trabajan en los medios y de la necesidad de tenerla en cuenta desde los planes de estudio universitarios, es preciso fortalecer el papel de la audiencia como receptora responsable del proceso de producción de los medios, ya que, tal como señala el Código Europeo de Deontología del Periodismo, es la propietaria, en última instancia, de la información (2008: 14).

Por todo ello, resulta fundamental trasladar el debate a la opinión pública para que tanto las/os usuarias/os de Internet, como la sociedad en general, sean conscientes de la existencia de este problema. De esta forma, se podrían tomar medidas para evitar que los autores se beneficien de la impunidad que les proporciona este nuevo medio de comunicación, que a causa de su breve existencia, aún no está completamente legitimado.

³⁸ Disponible en <http://www.guardian.co.uk/world/2011/nov/05/women-bloggers-hateful-trolling> (18/04/2015)

Disponible en <http://www.newstatesman.com/blogs/helen-lewis-hasteley/2011/11/comments-rape-abuse-women>, (18/04/2015)

³⁹ Disponible en <http://tigerbeatdown.com/2011/11/10/but-how-do-you-know-its-sexist-the-mencallmethings-round-up>, (18/04/2015)

El masculino es el sexo “de serie” o “por defecto” y siempre se da por hecho que el escritor es un hombre en caso de que no se mencione lo contrario. Esta concepción reside seguramente en la división tradicional de género, en el que la mujer pertenece al ámbito privado y el hombre es el representante único en la esfera pública. Por este motivo, la mujer ocupa una posición discriminada y más susceptible a las críticas, ya que no es “la norma”, por lo que tiene que validar continuamente la legitimidad de su presencia en la esfera pública, en este caso la esfera digital. Sirva de ejemplo extrapolable la anécdota de la estudiante de medicina de principios del siglo XX Mary Ritte:

“A medida que la horripilante operación seguía avanzando, yo rechinaba los dientes, apretaba los puños y aguantaba el tipo. A mi lado estaba una estudiante de último año. Pude ver como se balanceaba ligeramente y como su cara iba adquiriendo una palidez cenicienta. Contradiendo la norma de silencio absoluto en la sala de operaciones, le susurré al oído «no te atrevas a desmayarte» (...) Al final ninguna de las dos estudiantes perdió el conocimiento y evitaron así deshonorar al sexo femenino. El hecho de que tres hombres sí que se desmayaran se debió a un problema circulatorio sin importancia; pero el que dos mujeres estudiantes de medicina lo hubieran hecho habría supuesto una evidencia irrefutable de la completa incapacidad de todo el género femenino para ejercer la medicina” (Markell Morantz-Sánchez, 1985:118).

Esta norma no escrita se aplica a todos los campos de publicación, con la excepción de los blogs dedicados a temas considerados comúnmente como “femeninos” (educación, moda, cocina, manualidades y jardinería), donde el formato suele ser de consultorio y la mayoría de los usuarios, mujeres. Una vez más, se puede observar cómo el estereotipo de “interacción social específica entre mujeres” se asume en la estructura de este tipo de blogs, en los que “se da consejos” en un tono familiar y en ningún momento se trata de “instruir” o marcar las diferencias de poder entre la persona que publica y la persona que comenta.

Como sugiere Gregg (2006), la discusión sobre las diferencias de género tiene lugar tanto de forma cualitativa, como de forma cuantitativa. Por una parte, el contenido de los blogs de mujeres en contraposición al de los hombres parece ser menos importante para la opinión pública en virtud de su esfera de referencia en muchos casos doméstica o personal, mientras los blogs de hombres se suelen considerar más “objetivos” o involucrados en el debate político. Por otro lado, nos

encontramos con la percepción general prevaleciente de que los blogueros más influyentes son hombres.

Además, tal y como se pregunta Gregg (2006), ¿por qué la temática política es cosa de hombres y, por ende, tiene un valor superior a los blogs femeninos “tipo diario personal”? La respuesta tal vez radique en la misoginia estructural de la sociedad, causando que todas las actividades típicamente femeninas pierdan automáticamente estatus social.

Además, parece importante poner en cuestión la definición del concepto de “política”. Desde un punto de vista pragmático, podríamos argumentar que la política en un sentido ortodoxo es en sí misma estática, y por ende, no precisa de exposición al debate porque es auto definitoria. Las teorías feministas de segunda generación sostienen que no hay una separación evidente entre la experiencia individual y la perspectiva política. Es decir, todo lo que somos o hacemos es un acto político⁴⁰.

Asimismo, es importante poner de relieve que el tiempo material influencia enormemente la participación de las mujeres en blogs de índole político en varios sentidos. Por una parte, la injusta división tradicional de las tareas domésticas (un fenómeno que desgraciadamente sigue a la orden del día) afecta la capacidad de las mujeres de estar al día en los debates en la blogosfera, reduciendo considerablemente el tiempo del que dispone para escribir con regularidad y mantener un gran grupo de seguidoras/es o lectoras/es.

Por otra parte, cabe destacar que las mujeres continúan inmersas en una lucha contra las consecuencias que tiene la cantidad de tiempo que los hombres han disfrutado de posiciones de poder en la escena pública, un periodo que han empleado en legitimar su punto de vista como la perspectiva más racional, consumada y, en definitiva, correcta.

López Díez (2008) destaca, además, el doble rasero con el que se mide a las mujeres en la esfera pública, ya que la opinión generalista sigue destacando los roles tradicionales asociados a las mujeres (matrimonio, maternidad, atractivo sexual), por encima de cualquiera de sus logros periodísticos, políticos o profesionales en general.

⁴⁰ “Lo personal es político” es uno de los lemas feministas que más éxito obtuvo en la década de 1970, de la mano de Kate Millet (1970) y su “Política sexual”.

5.1. PIONERAS EN LA BLOGOSFERA

En el epígrafe anterior se han mencionado los problemas y la discriminación especial a la que se enfrentan las mujeres que deciden expresarse en la esfera digital. A pesar de todos los intentos de erradicar el sexismo en los medios de comunicación, este sigue vivo y patente, como una fuerza que continúa obstaculizando los esfuerzos de integración.

No obstante, a pesar de estos problemas, un número cada vez mayor de mujeres están haciendo oír su voz en la blogosfera, llegando a convertirse en figuras prominentes. La creación de comunidades feministas, o de “espacios seguros”, ha sido facilitada por las posibilidades que ofrece la Red. Muchas de las personas que participan en estos movimientos se centran en la intersección del feminismo con otras disciplinas, como sociología, historia y teoría *queer*.

Los portales feministas o dirigidos al problema del género también han proliferado. Un ejemplo es *feministe.com*, uno de los proyectos más antiguos de la web especializados en este tema. Este blog comenzó su andadura en 2003, promoviendo el feminismo de tercera generación y los aspectos en los que interacciona con la sociedad⁴¹.

Mención especial merecen los movimientos escéptico-feministas. *Skepchick.org*, fundado en 2005 por la bloguera Rebecca Watson, es un blog colaborativo, en el que escriben tanto hombres como mujeres, sobre la intersección de feminismo y ciencia. En él intentan fomentar la participación de la mujer y de otros grupos sociales excluidos en la investigación y la ciencia, campos tradicionalmente dominados por los hombres⁴².

Otra comunidad que destaca por su labor en este tema es el portal de librepensadores *freethoughtsblogs.com*. Fue fundado en 2011 por los activistas escépticos PZ Myers y Ed Brayton, ambos antiguos colaboradores del portal *Scienceblogs*. Entre los miembros más prominentes de *Freethoughtsblogs* se encuentran personas como la autora feminista Greta Christina, que trabaja, entre otras cosas, por los derechos de las y los profesionales del sexo, el papel de la mujer en los movimientos ateo y humanista, y en la necesidad de albergar diversidad en la comunidad científico-escéptica⁴³.

⁴¹ Disponible en <http://www.feministe.us>, (10/05/2014)

⁴² Disponible en <http://skepchick.org>, (10/05/2014)

⁴³ Disponible en <http://freethoughtsblogs.com>, (10/05/2014)

Asimismo, la bloguera Maryam Namazie, una activista de origen iraní que lucha por los derechos de las mujeres en el mundo islámico, ha alcanzado un gran reconocimiento dentro del mundo virtual. Residente en Reino Unido, ha iniciado varias campañas, como “One Law for All” (Una ley para todos) en contra de la posible implantación de la Sharia (ley islámica) en ese país⁴⁴. Esta reconocida activista en el movimiento ateo y humanista, ha participado en numerosos eventos para impulsar una sociedad secular en la que se respete la igualdad entre todos sus miembros, independientemente de su sexo-género.

Otra autora del mismo calibre es Taslima Nasreem, originaria de Bangladesh. Esta activista, involuntariamente exiliada de su país durante los últimos 18 años, ha escrito durante décadas acerca de feminismo, política y religión, y su intersección en el mundo islámico. Su blog, “No Country for Women” (No es país para mujeres), se aloja también en la comunidad de *Freethoughtblogs*⁴⁵.

Otra activista digna de mención, a pesar de su juventud, es Jennifer McCraigh, autora de “Blag Hag”, también alojado en la comunidad de *Freethoughtblogs*. Esta estudiante de doctorado en la universidad de Washington escribe sobre biología, ciencia y feminismo. Hace dos años fue la creadora del movimiento *Boobquake*, en respuesta a las declaraciones del clérigo islámico Kazem Seddiqi que afirmaba que los terremotos son causados por la falta de recato de las mujeres. Como reacción, Jennifer instó a cientos de mujeres a salir a la calle llevando ropa considerada tradicionalmente como “provocativa” el 26 de abril de 2010, y después contrastar el índice de terremotos de ese día con el resto del año. Con esta acción, Jennifer quiso llamar la atención sobre las afirmaciones absurdas de líderes religiosos.

Como ella misma afirmó irónicamente en su blog: “Con el poder combinado de nuestros cuerpos escandalosos, con toda seguridad produciremos un terremoto. Si esto no ocurre, estoy segura de que Seddiqi podrá explicar racionalmente por qué la tierra no ha temblado⁴⁶”. Su iniciativa alcanzó bastante notoriedad en la sociedad norteamericana, y le valió la aparición en el programa satírico de Comedy Central *The Colbert Report*.

⁴⁴ Disponible en <http://www.onelawforall.org.uk>, (10/05/2014)

⁴⁵ Disponible en <http://freethoughtblogs.com/taslima>, (10/05/2014)

⁴⁶ Disponible en <http://freethoughtblogs.com/blaghag>, (10/05/2014)

No obstante, la blogosfera no es solamente un lugar para activistas. En las dos últimas décadas han aparecido multitud de blogs y páginas personales de mujeres con diversos intereses profesionales o de tiempo libre, que han conseguido un gran número de seguidores de ambos sexos, y que han logrado integrarse en campos tradicionalmente reservados a los hombres.

Una de estas es la periodista de origen tejano Jennifer Lawson, que alcanzó la celebridad con su bitácora online “The Blogess”. Caracterizada por su estilo de escritura irreverente, “Jenni”, su alter ego digital, escribe acerca de su vida personal y aficiones, promoviendo a su vez causas sociales. Su blog alcanza el medio millón de visitas mensuales⁴⁷.

En el otro lado del espectro se encuentra la bloguera autora de “Violent Acres”⁴⁸. Esta persona, cuya identidad permanece oculta, es propietaria de un negocio de inmobiliarias en un lugar no publicado de Estados Unidos. De ideología libertaria y tendiente a la derecha, ha publicado con frecuencia manifiestos antifeministas y en contra de los derechos de baja maternal. Asimismo, ha publicado artículos sobre economía doméstica y consejos financieros para profesionales independientes y pequeñas empresas. Desde su aparición en 2006, rápidamente ganó una audiencia de más de un cuarto de millón de visitas al mes, y ganó la suficiente notoriedad como para aparecer en el *New York Times* y el *Wall Street Journal*.

En la actualidad, a pesar de que ya no escribe, sigue recibiendo medio millón de visitas por trimestre. A pesar de que sus posiciones y opiniones son cuando menos problemáticas, la popularidad de esta bloguera es indicadora de un cambio social prometedor. Hace solo unas décadas, las opiniones de una mujer en el terreno financiero hubieran sido ignoradas o ridiculizadas. Ahora, es considerada una gurú de la economía y de medidas sociales en ciertos ámbitos conservadores donde la voz de las mujeres no se escucha con tanta frecuencia.

No se puede dejar de mencionar asimismo la participación de los hombres en el movimiento feminista. En los últimos años, cada vez hay más personas pertenecientes al sexo masculino que se identifican con la causa feminista, muchas veces complementándola con problemas específicos a los que se enfrenta el género masculino debido a concepciones culturales machistas. Un buen blog

⁴⁷ Disponible en <http://theblogess.com>, (10/05/2014)

⁴⁸ Disponible en <http://www.violentacres.com>, (10/05/2014)

acerca de este tema es la página colaborativa *The Good Men Project*⁴⁹, fundada en 2009 por Tom Matlack, en la que se recopilan artículos escritos por decenas de personas de diversas etnias y orientaciones, en particular hombres. Aquí se examinan los aspectos más negativos de la cultura patriarcal, cómo afectan a los hombres, y se dialoga sobre diversas maneras de cambiar la situación. En este proyecto se incluye también la página *No, Seriously, What About The Menz?*, centrada en la política sexual, la búsqueda de diálogo y la equidad entre los géneros.

Esta pequeña selección de ejemplos sirve para ilustrar el impacto de esta primera generación de blogueras (y algunos blogueros) feministas en la sociedad actual. Desde sus espacios en la Red, estas personas están promoviendo una nueva visión del mundo en la que hombres y mujeres comparten las mismas herramientas de información y comunicación al mismo nivel. Gracias a ellos, se ha abierto un debate sobre el sexismo que contamina la blogosfera para concienciar a la opinión pública de que también en Internet es necesario proteger a la mujer de los abusos basados en percepciones misóginas de la sociedad.

5.2. EL CASO DE ANA Y MÍA: EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN

Las posibilidades que nos brinda la Red para encontrar a gente afín a nuestros intereses y actividades son muy variadas. Gracias a estas herramientas, mucha gente ha podido desarrollar un sentimiento de “pertenencia” a un grupo, o simplemente dejar de sentirse sola.

Antes de que la Red se expandiera como medio de comunicación, diferentes estudios ya habían encontrado una clara relación entre la exposición a medios de comunicación y los niveles de insatisfacción y desórdenes alimentarios en la población joven. Por ejemplo, en un estudio llevado a cabo sobre chicas adolescentes se comprobó que la exposición a medios de comunicación que transmiten el ideal de delgadez aumenta exponencialmente la presión percibida para adelgazar y cómo el ideal de belleza en el que prima la delgadez impregnaba el ideal de belleza de los sujetos. Este estudio predecía además el incremento en la insatisfacción corporal de las adolescentes, lo cual acaba desembocando en un

⁴⁹Disponible en <http://goodmenproject.com>, (10/05/2014)

incremento en las patologías relacionadas con la alimentación (Groesz et al., 2002.)

Si bien la influencia de las formas tradicionales de los medios de comunicación que propagan el ideal de delgadez sobre la insatisfacción con el cuerpo, depresión y patología de la alimentación es bien conocida, las páginas web *pro anorexia* han emergido como una nueva forma de comunicación de masas con claros efectos nocivos sobre la imagen corporal de la mujer, su autoestima y sus comportamientos alimenticios (Bermejo et al., 2011.)

Desgraciadamente, durante la última década hemos sido testigos de la proliferación de los blogs, *tumblr*s, y *myspaces*, creados por y para chicas adolescentes, cuya finalidad es hacer apología de la anorexia y la bulimia. En estas plataformas, las “princesas de Ana” (anorexia) y las “princesas de Mia” (bulimia) intercambian consejos para adelgazar de manera extrema, realizan competiciones de perder peso, e incluso difunden trucos para esconder su enfermedad de sus padres y profesores. Asimismo, utilizan estas páginas para colgar fotos de modelos y famosas extremadamente delgadas a modo de *thinspiration*, compuesto de los vocablos ingleses *thin* (delgada) e *inspiration* (inspiración).

La preocupante propagación de la anorexia en nuestra sociedad no sería tan acuciante de no haber sido por el bombardeo de imágenes al que estamos expuestas/os por parte de los medios de comunicación. En el caso de las/os usuarias/os de Internet, la exposición al “ideal de belleza” que nos venden desde el mundo de la moda y el espectáculo es mucho mayor. Si tenemos en cuenta las inseguridades propias de la adolescencia en relación al desarrollo del cuerpo y la interacción con los demás, no es de extrañar que las menores conformen el grueso de las víctimas de esta atroz enfermedad.

Durante la adolescencia, el individuo trata de “hacerse un hueco” en el mundo que le rodea. Para ello, es normal que intente adaptarse al modelo de referencia que impera en la sociedad. De esta manera, no es de extrañar que en la pubertad muchas chicas se sientan insatisfechas con su propio cuerpo, ya que no se corresponde con la falseada y enferma pauta estética que nos impone el mundo del consumo. Desgraciadamente, las mujeres son las víctimas indiscutibles de este sistema, ya que la presión que estos valores estéticos ejercen sobre ellas es enorme en comparación con las expectativas por parte de la sociedad sobre la

aparición física de los hombres. Internet supone una avalancha de contenido sin filtrar para estas adolescentes, que se ven abrumadas por una ingente cantidad de imágenes que pretenden definir un ideal de belleza al que se quieren adaptar cueste lo que cueste.

Asimismo, esta etapa de adolescencia también se caracteriza por las ansias de libertad e individualidad. El primer estado de esta liberación suele tener lugar a nivel físico, es decir, en el propio cuerpo. Esta forma de expresión, mediante la cual se comienza el proceso de construcción de la imagen personal se lleva a cabo mediante el estilo de vestir, piercings, tatuajes y, en el peor de los casos, el peso.

Por este motivo, para tener “las piernas como Kate Moss” o “que se les marquen las costillas como a Keira Knightley” (comentarios reales extraídos de un blog de Ana⁵⁰), muchas de ellas se internan en un infierno de ayunos extremos. Y lo peor, es que no están solas. Al otro lado de la pantalla, se encuentra toda una comunidad que alaba “sus progresos” y les proporciona un anhelado sentimiento de pertenencia que quizás aún no hayan obtenido en la vida real. En estas páginas, las “princesas” se encomiendan a “Ana y Mía” para encontrar el “camino hacia la perfección”: la delgadez extrema.

Ya que estas páginas hacen apología de un estilo de vida que atenta contra la integridad personal, se considera de vital importancia que se lleven a cabo iniciativas anti “Ana y Mía” en la Red. En palabras de los psicólogos Bermejo, Jenaro y Saúl (2010: 82):

“Sin embargo, esta gran ventaja en la que se ven inmersos millones de jóvenes [Internet], precisa de una supervisión y un control de lo que en la actualidad circula por la Red, para evitar que les perjudique o confunda. La libertad de expresión de personas que defienden el mantenimiento de una enfermedad no es libertad de expresión sino una forma de justificar lo que están haciendo. La negación de la enfermedad y las distorsiones cognitivas son una característica definitoria de los trastornos de alimentación y sin embargo en estas páginas pro anorexia y bulimia se exhiben estas características como forma de perpetuar la enfermedad y de filiar a nuevas jóvenes en la misma. Los trastornos de alimentación no son una elección, sino una enfermedad física y mental”.

⁵⁰ Por respeto a la privacidad de las usuarias, no se citarán las direcciones a sus espacios virtuales.

En este ejemplo, las propiedades características de Internet que en los casos de activismo feminista suponían una enorme ventaja (comunicación horizontal, flexibilidad, alcance global) juegan en contra de la salud y la autoestima de estas adolescentes. Si bien es cierto que es necesario luchar contra la difusión de las plataformas con contenido “Ana y Mia”, el control sobre los blogs de uso privado es una labor ardua y de dudosos resultados. Por todo ello, es importante que ya desde la infancia se inculque en las niñas valores de autoestima y seguridad por parte de la familia, profesorado y amistades, para no dejarse influenciar por la gran cantidad de imágenes nocivas (blogs, banners, etc.) a las que estarán expuestas durante su navegación por Internet.

5.3. EL CASO DE LAS ENANAS EN *RUNES OF MAGIC*

El ejemplo de los juegos de rol *online* (MMROPGs) merece mención especial, ya que han supuesto una revolución en el mundo del ocio electrónico. La diferencia fundamental con otro tipo de videojuegos reside en que permiten a miles de jugadoras/es introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellas/os. Consisten, en un primer momento, en la creación de un personaje o avatar, del que el/la jugador/a puede elegir sexo, raza, profesión, armas, etc. Posteriormente, se sumergen en un mundo de fantasía en el que deberán completar misiones en compañía de otras/os jugadoras/es.

Con el caso que se presenta a continuación, se pretende demostrar que en los MMORPGs la opción de un avatar femenino solo es factible si se asocia a los estereotipos anteriormente descritos; es decir, si se elimina el factor del atractivo sexual de un personaje femenino, este avatar pierde automáticamente validez como tal.

El juego *online* del que se toma el ejemplo se conoce bajo el nombre de *Runes of Magic*, y cuenta con más de cuatro millones de usuarias/os registradas/os. Se trata de vivir aventuras virtuales en un mundo fantástico en el que se deben realizar misiones. El primer paso es el de crear un avatar a partir de las posibilidades disponibles. Actualmente, las/os jugadoras/es pueden elegir el sexo de su personaje (hombre o mujer) y la raza (elfo o humano). Las cualidades físicas de los avatares son similares en las cuatro versiones disponibles: cuerpos esbeltos y torneados con las características sexuales secundarias muy definidas.

En el mes de septiembre de 2012 una nueva raza se unió a los elfos y a los humanos para poblar este universo virtual: la raza de los enanos. Como cabría esperar, las características físicas de esta raza son muy diferentes a las de las dos anteriores. Los enanos son hombrecillos de rostros convencionalmente poco atractivos y con extremidades cortas y robustas. Las enanas, a pesar de lo absurdo e incongruente que pueda parecer, no existen. A pesar de la frustración de algunas jugadoras y del evidente desafío a las leyes naturales, parece ser que las enanas no poblarán el mundo fantástico de *Runes of Magic*. Solo queda esperar que, en el juego, las/os usuarias/os manifiesten algún día su desacuerdo con esta decisión y reclamen la opción de crear un avatar femenino que no necesite adaptarse a las convenciones de género ni ser atractivo para existir.



Figura 5. Enano del videojuego online *Runes of Magic*. Extraída de <http://corporate.gameforge.com/wp-content/uploads/2013/01/pic-995.png> Consultado el 13 de enero de 2014.

La razón de esta exclusión es muy sencilla: debido a cuestiones de *marketing* no parecía rentable en términos económicos el desarrollo de estos personajes, ya que

al parecer nadie iba a jugar con ellos. Normalmente, las usuarias de MMORPGs crean sus avatares a razón de “cómo les gustaría ser” y, por ende, en la mayoría de los casos se decantan por personajes femeninos con características físicas convencionalmente atractivas. Los usuarios, sin embargo, tienden a elegir a sus personajes a razón de “qué quieren ver”. De esta manera, un 80% de ellos prefiere tener un avatar “tipo Lara Croft”, frente al 20% restante que se inclina por recios personajes masculinos siguiendo el patrón de creación basado en la identificación o, como hemos descrito anteriormente, siguiendo los patrones de “cómo le gustaría ser” (Kennedy, 2002).

No obstante, algunas/os autoras/es han presentado teorías transgresoras con respecto al fenómeno de hombre con avatar femenino. En ellas se sostiene que el hecho de jugar con un personaje femenino supone una manera potencial de explorar una realidad transgénero. En este caso, la acción de jugar con un personaje femenino supone de alguna manera un acto de “rebeldía” contra el sistema de división de géneros binario y cartesiano (Butler, 2004) en el que nos segrega la sociedad, en el que nos vemos obligados a clasificarnos en uno de los dos extremos y constreñidos a sus convenciones.

Basándose en las ideas de Butler sobre la performatividad del género, Kennedy (2002) sostiene que la fusión del jugador hombre con su personaje mujer tiene un carácter subversivo ante la institucionalización de las diferencias entre los dos sexos. Según esta vertiente, las distinciones estables del mundo real entre identificación con el personaje y la atracción hacia el mismo se vuelven difusas y, por extensión, la polaridad establecida por la tradición entre el sujeto masculino y el sujeto femenino se debilita.

Bien es cierto que resulta un poco inverosímil el hecho de que un jugador heterosexual tenga en mente la transgresión de género que está llevando a cabo al crear un personaje femenino. Sin embargo, sí que es posible que, gracias al vínculo establecido entre el usuario y su avatar, se den situaciones de mimetismo en el que el jugador llegue a experimentar cierta fusión entre los polos femenino y masculino, debido a que el carácter del jugador impregna las acciones que lleva al cabo el personaje en su cuerpo de mujer.

6. EXPRESIÓN ARTÍSTICA FEMINISTA EN INTERNET

Si es realmente cierto que las fuerzas de la tecnología, aliadas con las fuerzas de la economía, la ley del beneficio y de la competencia, amenazan a la cultura, ¿qué se puede hacer para contrarrestar este movimiento? (Gutiérrez San Miguel et. al., 2009: 206).

En base a la expresión artística, la Red ha supuesto desde sus inicios una activa plataforma de creación, especialmente para aquellos colectivos excluidos del circuito del arte comercial. Muchas mujeres artistas, relegadas históricamente al ámbito privado, han sido capaces de identificar en las nuevas tecnologías un arma para el activismo feminista a través del arte, lo que se conoce como *artivismo*. El *artivismo*, un movimiento concreto de arte y activismo, aglutina colectivos que por medio de sus actividades artísticas y políticas en los espacios públicos ejercen prácticas de ciudadanía, para la reivindicación de derechos, justicia social y transformación política.

De esta manera, la “pantalla en las tecnotopías del hogar opera como laboratorio-quirófano de producción. La maleabilidad digital, pero también la disponibilidad de herramientas de edición y emisión de imágenes, nos permiten como algo cotidiano estos juegos de presentación y representación del cuerpo y del sujeto” (Zafra, 2014: 103).

Merece la pena hacer un pequeño recuento sobre el arte como concepto dominante, es decir, tal y como lo entendemos en las sociedades occidentales. Aunque la antropología actual cuestiona el etnocentrismo artístico que nuestra sociedad occidental impone acerca de qué es y qué no es el arte, esta posición es relativamente reciente (Méndez, 2009).

Según Méndez (2009), la mirada antropológica sobre la producción creativa de las sociedades no occidentales ha permanecido estática durante más tiempo, a pesar de una más temprana introducción del relativismo cultural en otras áreas, debido a la concepción moderna de que tenemos del artista. Este se entiende como un genio, alguien al margen de su contexto, con una sensibilidad estética distinta al resto de la sociedad: “la que construye toda la experiencia artística y por lo tanto niega la posibilidad de reconocer como artistas, personas en aquellas sociedades donde dicha noción moderna del artista no existe” (Méndez, 2009:

162). Esta visión perduró en la mirada antropológica hasta relativamente el presente contemporáneo.

Méndez (2009) señala desde este enfoque que, las posibles diferencias entre artistas mujeres y artistas hombres, entre los modos de apreciar sus obras por parte de receptoras y receptores, de otorgarles legitimidad y valor social, de situarlas con relación a otras obras plásticas, de intentar comprender su significado simbólico y sus cualidades estéticas, es un campo de investigación privilegiado para ver cómo se reproduce socialmente en el campo producción artística la jerarquía y la dominación de un sexo sobre otro al intervenir en él la ideología sexual dominante.

Por lo tanto, desde un análisis antropológico feminista se defiende que el/la artista es una persona sexuada, que vive en un contexto social, forma parte de un grupo étnico, comparte con los miembros de su cultura ciertos valores, creencias y costumbres, y pertenece a una clase social (Méndez, 2009).

Para la historia del arte y otras fuentes de validación oficiales, el “verdadero artista” está por encima de estas condiciones de desigualdad pues su aceptación es universal, consolidando la visión del artista como un genio y por lo tanto, la ausencia de mujeres artistas o una mínima representación de ellas en determinados periodos históricos se describiría desde las cualidades propias de las mujeres en función de su naturaleza, basándose en la concepción dicotómica tradicional de género (naturaleza/razón, privado/público, etc.) (Méndez, 2009).

Se podría decir que las precursoras del activismo online son las Guerrilla Girls⁵¹. Aunque desconocido para muchos, la irrupción de este grupo de artistas fue anterior a 1985, mediante el uso de pegatinas y carteles por Nueva York con el fin de denunciar la situación de desigualdad que sufrían las mujeres y las personas de color. El anonimato de las mujeres que han formado este colectivo ha sido algo elemental para el desarrollo de su obra, y el uso de las máscaras tiene un papel fundamental para ello, ya que garantiza el anonimato necesario para el desarrollo de muchas de sus primeras acciones (López, 2015).

Durante los noventa, las Guerrilla Girls siguieron proclamando activamente sus reivindicaciones, porque los espacios de exposición se habían convertido en lugares exclusivos para unos pocos afortunados, que a pesar del descubrimiento

⁵¹ Disponible en <http://www.guerrillagirls.com/>, (10/05/2016)

occidental de otras formas de expresión artística, estos seguían siendo mayoritariamente hombres. Se volvía a evidenciar que el sistema patriarcal estaba presente en todos los continentes, y que el multiculturalismo y sus aspiraciones de pluralidad no podrían ser tales sin la necesaria introducción del pensamiento feminista. Es también durante este periodo cuando las Guerrilla Girls decidieron rebelarse contra el mercado del arte (López, 2015).



Figura 6. Guerrilla Girls, 1985 (*¿Tienen que estar desnudas las mujeres para entrar en el Museo Metropolitano? Menos del 5% de los artistas representados en las secciones de Arte Moderno son mujeres, pero el 85% de los desnudos son femeninos*).⁵² Extraída de <http://www.guerrillagirls.com/>. Consultado el 20 de enero de 2015.

Al desvincularse de cualquier organismo o institución artística, las Guerrilla Girls tratan de hacer frente a la apropiación mercantilista que el capitalismo patriarcal hace del arte contemporáneo, elitizándolo para sacarle más partido económico y distanciándolo de su función lúdica. En palabras de Zafra:

Encuentro en estas prácticas una reconciliación con la potencia crítica de lo creativo que emancipa, que ayuda a generar pensamiento, distancia crítica, conciencia, conflicto interior, valor para disentir, autoestima en el descalificado y poder en el domesticado. Por ello, la práctica artística a la que me referiré aquí no es exclusivamente la legitimada como tal por el *establishment* artístico, sino, en un sentido más amplio, se tratará de la práctica creativa promovida por cualquier sujeto o colectivo que surge con

⁵² Las cifras no parecen haberse corregido sustancialmente a lo largo de los años que han transcurrido hasta hoy, y es que, a principios de 2015, en una conferencia en Matadero de Madrid, las propias Guerrilla Girls afirmaban que los datos actualizados del Museo Metropolitano eran, paradójicamente demasiado similares (4% y 76%) (López, 2015).

intención estética, política o reflexiva y no siempre inscrita en el marco de la institución Arte (2014:98).

Resulta necesario señalar el protagonismo que ha tenido el debate feminista y, muy especialmente, el orientado al ámbito tecnológico y digital (ciberfeminismo, tecnofeminismo, posfeminismo, transfeminismo, ciberpunk, pospornografía, riot grrrls, fanzines, etc.) en el activismo y prácticas artísticas con conciencia social.

Asimismo, los nuevos medios de comunicación han abierto el camino hacia nuevas formas de expresión artística, organización y autorrepresentación (redes sociales, etc.), una oportunidad para visibilizar y dar voz a lo que antes estaba a la sombra. De esta manera, se trata de degradar la dicotomía público/privado y hombre/mujer a base de la producción de contenidos que desafíen el *status quo*. A través de Internet, se ha dado un “nuevo fenómeno de representación del yo en la vida cotidiana, donde surgen colectivos activistas, diarios personales y nuevas formas de periodismo” (Santos, 2011).

En los eventos que ocurren en la Red, muchas artistas buscan establecer un diálogo con cuestiones de identidad, pero también construyen un espacio simbólico dentro del ciberespacio, lleno de cuestiones y contradicciones suscitadas por la subjetividad en relación a la tecnología, la sexualidad y el género. Las obras tienen, por tanto, una dimensión más allá de la esfera artística, y pasan a tener una posición activista y reflexiva que cuestiona los temas trabajados en las mismas (Santos, 2011).

Las cuestiones de políticas de identidad y el espacio íntimo llevan formando parte del discurso de arte feminista desde los años setenta (Santos, 2011). Artistas muy representativas de la segunda mitad del siglo XX, tales como Nan Goldin, Louise Bourgeois, Yoko Ono, etc., han trabajado sobre el tema de la vida diaria femenina, y es posible establecer una relación directa entre su trabajo y el de sus sucesoras en el siglo XXI.

El acto de compartir la intimidad es utilizado por muchas artistas que exponen sus momentos íntimos a los espectadores como forma de cuestionar la posición de la mujer, de exponer sus ideas y sentimientos, “empleando para ello el cuerpo como espacio de producción y asentamiento de la subjetividad, indagando el entorno de la memoria y de la experiencia privada”. (Santos, 2011).

Por otra parte, la crítica a las “lógicas lineales y excluyentes características de los discursos esencialistas tiene en los nuevos lenguajes artísticos de la red (basados en estructuras horizontales, fragmentadas e hipertextuales) una posibilidad de acción subversiva sin precedentes” (Zafra, 2008: 2).

Zafra (2014) encuentra varias herramientas de modos creativos para producir arte feminista, cuyo escenario central es Internet, donde la acción artística es tan necesaria:

- Parodia (Zafra, 2014: 100): Tras la marginación, exclusión y subordinación femenina, en vez de hacer arte político desde una perspectiva victimista, se opta por una visión paródica, “cambiando la nostalgia, el duelo y la compasión por ironía, riesgo y posibilidad”. Este enfoque aplicable al arte feminista podría, de esta manera, servir para subvertir los modos de representación y de escritura que implícitamente reproducen las formas dominantes de pensamiento y discurso.
- Crítica al logocentrismo del discurso y de la visión occidental (Zafra, 2014): Se trata de preguntarse por lo que no se ve, lo que está fuera del marco de la mirada, la ausencia, lo periférico, lo abyecto, y poner en entredicho las lógicas lineales y excluyentes propias de los discursos hegemónicos.
- Para criticar el logocentrismo, las artistas “se han valido también de las tecnologías con objeto de cuestionar, por un lado, el poder visual que las ha caracterizado, por otro, las nuevas formas de colonización a través de la imagen de quienes tienen el poder tecnológico y de las industrias visuales”. La necesaria infiltración en los imaginarios de la tecnología y de la red es una cuestión prioritaria para romper la repetición de modelos patriarcales, reivindicando la horizontalización o desjerarquización que acompañó las primeras etapas de la digitalización (2014: 101).
- Representación afirmativa de la alteridad (Zafra, 2014: 102): La base de esta estrategia se “encuentra en que lo feminizado ha sido culturalmente denostado y separado de los ámbitos tradicionalmente productivos y de conocimiento”. Por eso, se busca dar una vuelta de tuerca al significado asociado a lo femenino. No se trata de desechar la idea de feminidad sino de revalorizarla fuera de la escala de valores patriarcal que la sitúa siempre en la parte vulnerable y menos poderosa de la balanza. Se trata de reconocer que la feminidad (al igual que la masculinidad) no es nada más

que una máscara o un disfraz que se puede utilizar casi como un recurso estilístico. Según Zafra, “la elección de la feminidad como uno de los muchos disfraces cargados de historia y relaciones de poder, pero que ya no se atribuirían a la fuerza, sino que serían cargados de un nuevo significado si son elegidos libremente, tras ese desplazamiento que permite la conciencia”. Dicha representación afirmativa puede resultar importante ya que contribuiría a una mayor visibilización y a la construcción de connotaciones positivas en todos los asuntos tradicionalmente considerados femeninos (2014: 102).

- Nuevas figuras de dicción (Zafra, 2014: 102): Se trata de nuevas ficciones que permiten “imaginar el futuro en sus formas utópicas y distópicas como manera inaugural de construirlo o de evitarlo”. Este modo de creación artística resumiría “el paso de la domesticación a la creación” que muchas mujeres usuarias de las nuevas tecnologías han dado durante la última década. Esta estrategia de activismo artístico se concibe como un ejercicio de búsqueda de formas alternativas para la subjetividad desde la transliteración y la fantasía.
- “Bajar al ángel del cielo” y “matar al ángel de la casa” (Zafra, 2014): Con el ángel del cielo nos referimos a la metáfora del hombre por antonomasia, el referente de humanidad, abstracción y razón. El ángel de la casa es aquí la figura de mujer subordinada al hogar y a la familia, atada a la terrenalidad del cuerpo. En este método artístico feminista se trata de permitir a los hombres y a las mujeres “reconciliarse con aquello que les ha sido sustraído culturalmente, el cuerpo a los hombres, la subjetividad a las mujeres: encarnar la masculinidad abstracta, subjetivar la feminidad corporal”. La estrategia, en este caso, no exige un intercambio de roles (relegar al hombre al ámbito doméstico y hacer de la mujer el centro del humanismo), sino eliminar los papeles patriarcales impuestos. De esta manera, el “ángel de la casa”, ese ser entregado y obediente, debe ser desterrado. En este sentido, es interesante señalar que Internet facilita la construcción de nuevas identidades y sirve como campo de subjetivación poscorpórea, en la que la identidad no está irremediabilmente unida a la representación del cuerpo.
- Infiltración del “otro” allí donde se desea un cambio (Zafra, 2014): Este método trata de transformar el lenguaje y representar la realidad que hasta

ahora ha estado en las sombras. Su mayor objetivo es infiltrar a las mujeres (o a las personas que han quedado históricamente fuera del imaginario colectivo) en la escena artística para así poder deconstruirla. Para ello, es necesario romper el límite que encorseta y disciplina lo artístico y creativo, restándole eficacia política. Es preciso transgredirlo y deconstruirlo hacia las esferas de la vida cotidiana y sus industrias, hasta que las fronteras entre el arte, la política y el cambio social se vean difuminadas.

Del arte feminista	Del juego identitario en Internet
<ul style="list-style-type: none"> -parodia e ironía -crítica al logocentrismo -digitalización como nueva feminización -visibilizar / dar voz -reversibilidad con efectos -representación afirmativa de la feminidad y la alteridad -matar al ángel de la casa y bajar al ángel del cielo -repetición y duelo por la representación simbólica -nuevas fabulaciones y figuras de dicción -infiltrar al otro donde se desea un cambio 	<ul style="list-style-type: none"> -reversibilidad del juego de la máscara (empatía, sublimación, multiplicidad, performatividad...) -exploración de las formas y fusiones de la presentación y la representación del cuerpo -gestión de la intimidad en la confluencia de lo público-privado -erosión de la separación entre práctica amateur y profesional -infiltración del otro en las industrias del imaginario

Tabla 2: Extraída de Zafra (2014). Selección de estrategias creativas y políticas del arte feminista y del juego identitario en Internet.

Es importante destacar que las mujeres artistas han sido pioneras en la producción artística con nuevas tecnologías. Esto puede ser debido, entre otras cosas, al menor bagaje simbólico de los nuevos medios en comparación con el de las técnicas tradicionales. Internet supuso una puerta abierta para poder crear nuevas identidades que no dependan materialmente del cuerpo. En sus inicios, las nuevas tecnologías llamaron la atención de muchas artistas mujeres debido a su potencial de deconstrucción de las categorías de género.

Durante los años setenta, el arte feminista, a pesar de su florecimiento, se basa en el esencialismo, estableciendo elementos que identifican lo femenino universal en el plano simbólico y abstracto bajo determinaciones de orden biológico. En esta

línea, artistas como Judy Chicago y Miriam Shapiro, convencidas de la existencia de características ontológicas inherentes a las mujeres, llevarán a cabo una copiosa producción artística y pedagógica mediante talleres y cooperativas en California. En estas residencias artísticas se intentaba profundizar en la búsqueda y experimentación de una estética femenina (Montero, 2012).

Sin embargo, con la llegada de la corriente posestructuralista, se comenzaron a utilizar nuevas herramientas para plantear el feminismo desde una perspectiva más amplia, reconociendo que las identidades de género son construidas por la cultura, la sociedad y el lenguaje. A partir de ahora, la biología se ve relegada a un segundo plano y el “sexo” ya no se equipara inexorablemente al “género” (Butler, 1990).

A nivel artístico, esta estrategia deconstructivista se representará mediante el cuestionamiento de la identidad de género o sexual mediante el travestismo y el disfraz, para así hacer frente a los distintos estereotipos (tanto femeninos como masculinos) presentados por los medios de comunicación y la cultura occidental (Montero, 2012). En esta corriente de pensamiento destacan artistas como Cindy Sherman, Nan Goldin, Valie Export, etc.

Dentro de este enfoque posestructuralista, Teresa de Lauretis (1987) se refiere al género como el producto y el proceso de una serie de tecnologías sociales de orden ideológico que operan sobre los cuerpos y los sujetos en su disciplinamiento. La esfera del arte alternativo feminista asimila rápidamente esta línea de pensamiento, en la que el género pasa a ser el “efecto” y no la “causa” de la producción de obras basadas en la representación y la autorrepresentación de la mujer o “del otro”.

Siguiendo esta línea de arte “posgénero” o *queer*, Shu Lea Cheang es una de las artistas feministas pioneras en la Red. Cheang trabaja desde los años ochenta en el campo de las instalaciones “basadas en Internet”, redes sociales y producción de películas. Su obra multimedia ataca los códigos de género, la clase y la raza y plantea un nuevo tipo de relación entre el cuerpo y la tecnología, al mismo tiempo que inventa nuevas representaciones de la sexualidad y del amor en la sociedad contemporánea.

Una de sus obras más importantes, Brandon (1998-1999), recoge su nombre de Brandon Teena, un joven transgénero que fue brutalmente asesinado y que transmite la “fluidez y ambigüedad del género y la identidad en las sociedades

contemporáneas”. Fue también la primera obra de arte en Internet adquirida por el Museo Guggenheim de Nueva York. Como un ejemplo de arte ciberfeminista, Brandon utiliza la tecnología como un medio para romper las suposiciones sociales sobre el género en el ámbito de la tecnología y en la sociedad en general. El proyecto de Cheang resucita a Brandon como “personaje máscara”, el cual es articulado desde distintos usuarios de la red que reescenifican al personaje y que utilizan esta plataforma como epicentro de discusión acerca de temas de género (Montero, 2012).

En 2001, la artista lanzó el Locker Baby Project con Baby Play en el NTT[ICC], Tokio. Baby Love, una instalación wifi móvil con canciones de amor para niños clonados, estrenada en el Palais de Tokyo, Paris, 2005, donde se planteaban cuestiones de identidad, reproducción y artificialidad.

Otro ejemplo de proyecto artístico basado en la línea de pensamiento posestructuralista y con lo que Montero denomina “personaje máscara” es *Mouchette*⁵³, comenzado en 1996, y cuya autoría es un secreto:



Figura 7. Captura de pantalla de www.mouchette.org. Consultado el 12 de diciembre 2016.

Mi nombre es Mouchette. Tengo casi 13 años. Soy una artista o quizás soy un proyecto artístico. En la red no hay diferencia entre ser un artista o una obra de arte. En Internet nadie sabe exactamente lo que 'yo' significa y es probable que esta palabra se vaya cargando de un nuevo significado.

⁵³Disponible en <http://www.mouchette.org/>, (10/01/2017)

El sitio web, aún disponible, presenta la creación de un personaje (que no se sabe si es ficticio o no), que juega con las expectativas del usuario o espectador. El proyecto es llamado así en alusión al libro del mismo nombre realizado en 1937 por Georges Bernanos, y adaptado al cine en 1967 por Robert Bresson, que contaba la historia del rapto y posterior suicidio de una adolescente.

La obra plantea cuestiones sobre las diferentes identidades que se pueden adoptar en Internet y cuáles son las consecuencias sobre los demás. Asimismo, también pone en entredicho la autenticidad y el significado de los procesos comunicativos que se producen en Internet. Mouchette “incita al usuario-espectador a que ejecute una serie de acciones que luego son contestadas por Mouchette como si se tratara de reprimendas. La simulación de la comunicación actúa como metáfora de muchas de las utopías y temores que ofrece la ambigüedad del ciberespacio” (Montero, 2012).

Asimismo podemos destacar a Jennifer Ringley como la primera mujer que trabajó sobre la ruptura del espacio privado de la casa en Internet. En abril de 1996, cuando Ringley tenía 19 años y todavía era una estudiante de arte, instaló una serie de webcams en su dormitorio del Dickinson College de Pennsylvania y las conectó a la página de Internet JenniCam.org⁵⁴.

La retransmisión duró hasta el año 2003, cuando Jennifer decidió apagar las cámaras para siempre. Durante estos años, las grabaciones siguieron la vida de Jennifer las 24 horas del día mientras realizaba todo tipo de tareas, desde lavarse los dientes en el cuarto de baño hasta ver la televisión o jugar con sus gatos.

A pesar de que este formato encontró numerosas réplicas en los medios de comunicación y entretenimiento (webcams eróticas, programas del tipo Gran Hermano, etc.), su repercusión también se ha sentido en el arte feminista contemporáneo. Artistas como Ann Hirsch, Genevieve Belleveau o Angela Washko⁵⁵ cuentan con trabajos de performance online (en tiempo real en algunos casos) al estilo de Jennifer Ringley que cuestionan la representación de las mujeres en los nuevos medios de comunicación.

El surgimiento de las páginas personales de *streaming* por webcam está asociado a las nuevas posibilidades que aportan las tecnologías del ciberespacio para la

⁵⁴ Disponible en <http://www.bbc.com/mundo/noticias-37692171>, (20/01/2017)

⁵⁵ Disponible en <http://www.thedailybeast.com/witw/articles/2013/09/22/feminist-online-art-and-the-women-of-gurls.html>, (20/01/2017)

liberación de contenido y emisiones. Esto es lo que las diferencia de los medios de comunicación de masas, que siempre controlan las diversas modalidades comunicativas. A pesar de ser relativa esa liberación (que aún así sigue siendo más amplia en relación a los medios de comunicación tradicionales), hace que en la actualidad se dé un exceso de informaciones, lo que también posibilita una libre expresión, pero hace que los mensajes pierdan relevancia (Santos, 2010).

A partir de las nuevas posibilidades de producción y distribución artísticas brindadas por los nuevos medios de comunicación, las artistas digitales pudieron comenzar a invertir su capital creativo en la creación de redes autónomas independientes de las estructuras jerárquicas propias de las instituciones artísticas tradicionales.

El ciberfeminismo es el referente e impulsor más importante del arte llevado a cabo por mujeres en Internet, sobre todo en lo que se refiere a sus pretensiones políticas. Si del arte basado en Internet podemos destacar su conflictiva relación con las instituciones y el mercado, del arte feminista en la Red podríamos hacer referencia a su poca generalización más allá de los grupos demográficos más jóvenes interesados en el feminismo y el arte. Recuperando las bases utópicas e idealistas de la creación en Red de los años noventa, es posible que el arte feminista en Internet sea un nicho cultural al que todavía poca gente tiene acceso, ya sea por su especificidad, por su reticencia a trabajar con las instituciones patriarcales o simplemente por su juventud, a pesar de que su interés y relevancia son indudables.

7. LA CIBERPOLÍTICA LOCALIZADA: EL CASO DE ESPAÑA

En España la participación política *online* es un fenómeno creciente. Según datos del Estudio General de Medios (EGM) (AIMC, 2014), se da un aumento lento pero sostenido de usuarios/as de Internet. La Unión Internacional de Comunicación (ITU) contaba en un 35,4% el porcentaje de internautas en el año 2004 (ITU, 2005). Según este organismo, en el año 2008 España habría superado el nivel del 60%, lo que lo situaría en el grupo de países europeos con mayor crecimiento porcentual de población incorporada a la red en el período de 2004 a 2005 (ITU, 2009). Según datos del INE (2015) el 64,3% de la población de 16 a 74 años utiliza Internet a diario; el 75,9% de los hogares con al menos un miembro de 16 a 74 años dispone de un ordenador en el año 2015, porcentaje ligeramente superior

(1,1 puntos) al del año anterior. El 78,7% de los hogares españoles tiene acceso a Internet, frente al 74,4% del año anterior: se cuentan 12,6 millones de viviendas familiares con acceso a Internet. Las viviendas que no disponen de acceso a Internet señalan como principales motivos:

- “No necesitan Internet” (66,5%)
- “Tienen pocos conocimientos para utilizarlo” (40,3%)
- “Costes del equipo demasiado altos” (29,1%)
- “Costes de conexión demasiado elevados” (26,7%)

El 84,8% de los/as internautas declaran haber utilizado algún tipo de dispositivo móvil para acceder a Internet fuera de la vivienda habitual o centro de trabajo, y el 83,0% ha accedido mediante teléfono móvil. La utilización de *smartphones* para la conexión a Internet aumenta en un 5,9% respecto al año 2014.

Los/as usuarios/as frecuentes de Internet (quienes se conectan al menos una vez a la semana en los tres últimos meses) suponen un 95% del total de personas que han accedido a Internet en ese periodo. Estos/as usuarios/as son aproximadamente 25,8 millones de personas, es decir, el 74,7% de la población, lo que significa que tres de cada cuatro personas de 16 a 74 años son usuarias frecuentes de Internet. Los/as usuarios/as intensivos/as (de uso diario), se aproximan a los 22,2 millones de personas, lo que representa el 64,3% de la población de 16 a 74 años.

Por otra parte, más allá del simple acceso a la red, resulta necesario conocer cuáles son los usos políticos de Internet. En España, podrían citarse algunos casos ejemplificadores tales como las protestas contra la gestión del gobierno del PP de la información relativa a la investigación de los atentados del 11 de marzo en Madrid (previamente a las elecciones generales de 2004), las manifestaciones contra la violencia en Colombia en febrero de 2008 convocadas en diferentes ciudades del mundo, o las protestas contra la limpieza de los resultados electorales de 2009 en Irán. A continuación, se expondrán los usos políticos que la ciudadanía española hace de Internet distinguiendo tres grandes categorías: el consumo de información política, la recepción y movilización, y la participación política (Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010)⁵⁶.

⁵⁶ Los datos porcentuales y descriptivos presentados a continuación se han recogido en su totalidad de Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010, por lo que se evitará la referencia a la publicación en los

	Porcentaje sobre usuarios/as	Porcentaje sobre muestra	N
Se informa sobre política en Internet			
Más de una vez a la semana	17	8	312
Una vez a la semana	9	4	159
Una vez al mes	5	3	101
Con menor frecuencia	15	7	272
Nunca	55	28	1.025
Total usuarios/as	100	50	1.869
No usan Internet/NS/NC		50	1.847
Total		100	3.716
Ha visitado la web de un partido político			
Sí	19	10	358
No	81	41	1.511
Total usuarios/as	100	50	1.869
No usan Internet/NS/NC		50	1.847
Total		100	3.716
Está suscrito/a a un boletín de política			
Sí	3	2	63
No	97	49	1.807
Total usuarios/as	100	50	1.869
No usan Internet/NS/NC		50	1.847
Total		100	3.716

Tabla 3. Consumo de información política por Internet. Fuente: Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010: 25, con datos extraídos del estudio 2.736 del CIS.

siguientes apartados para evitar la repetición de la misma (excepto para la información de las tablas y gráficos). Los datos extraídos de otras fuentes aparecen referenciados.

El consumo de información política aparece como una de las prácticas más habituales dentro de los usos políticos de la red. Basta con ser un usuario experimentado de Internet para que, independientemente de la motivación, aumente la probabilidad de participar en política dentro de la red. Internet, por tanto, está teniendo un efecto sobre la implicación en actividades políticas que va más allá de las teorías del refuerzo de los perfiles de participantes ya existentes en el mundo presencial (Borge et al. 2012).

En la tabla anterior se muestran las frecuencias de consumo de información política, observando que el 45% de los/as internautas se informa sobre política a través de Internet con una frecuencia relativamente alta; el 19% ha visitado la web de algún partido político, mientras que solo un 3% está suscrito/a a algún boletín electrónico sobre actualidad política.

Debemos tener en cuenta que prácticamente el 50% de la muestra no es considerado/a usuario/a de Internet, por lo que los porcentajes mostrados se reducen a la mitad si tenemos en cuenta la totalidad de la población.

La mayoría de usuarios/as que buscan información política lo hacen acudiendo a las versiones online de los medios de comunicación tradicionales: prensa, radio o televisión. Así, durante la campaña de las elecciones generales de 2008, más del 80% de los/as electores/as la siguieron a través de webs de medios tradicionales, frente a un escaso 23% que lo hizo en webs de partidos y candidatos, y un 22% en blogs (Anduiza, Cantijoch y Cristancho, 2008).

Según los datos recogidos, los estímulos movilizados llegan a una parte reducida de los/as internautas. El 32% de los/as usuarios/as reconoce la recepción de correos electrónicos sobre temas de actualidad, lo que puede suponer una fuente de adquisición de información política así favorecer la participación política.

Un 22% ha recibido algún email de convocatoria a una manifestación, y prácticamente el mismo porcentaje ha recibido un manifiesto o petición a través de Internet. Los estímulos movilizados online para acudir a una manifestación son menos frecuentes que los que se producen cara a cara (44%), pero más habituales que los enviados a través de SMS (14%). Estos datos parecen cuestionar la posibilidad de que el bajo coste de la movilización a través de las redes amplíe significativamente el número de individuos participantes (Krueger, 2006).

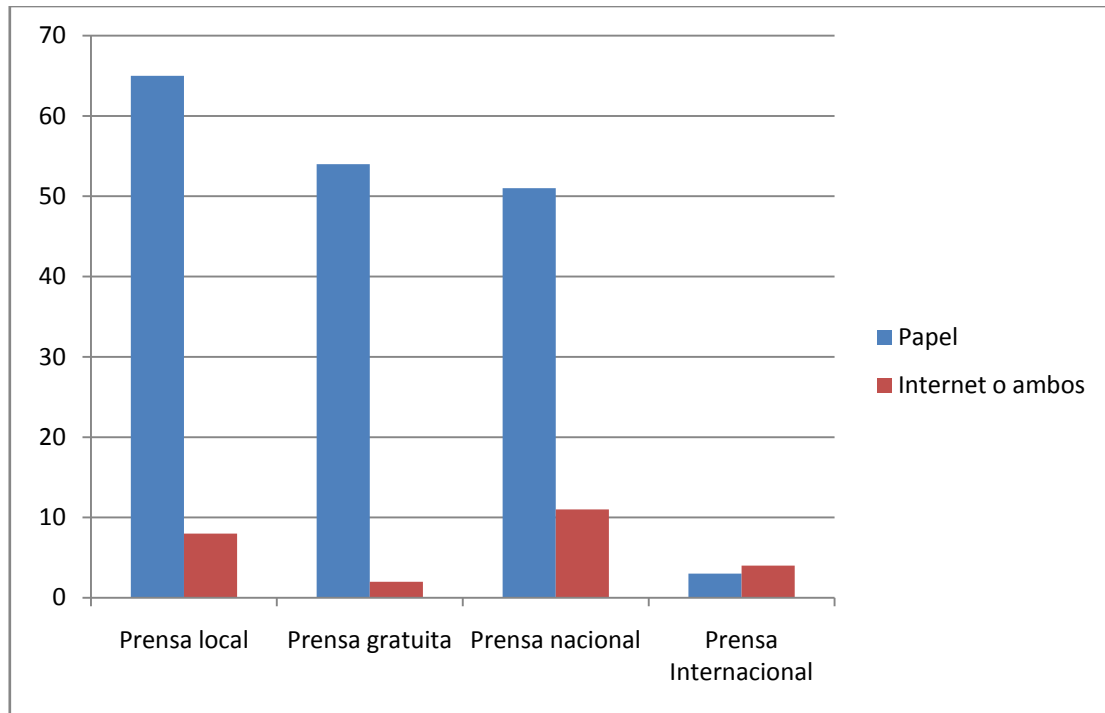


Gráfico 3: Consumo de prensa en papel y por Internet. Fuente: Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010: 26, a partir de los datos del estudio 2.736 del CIS.

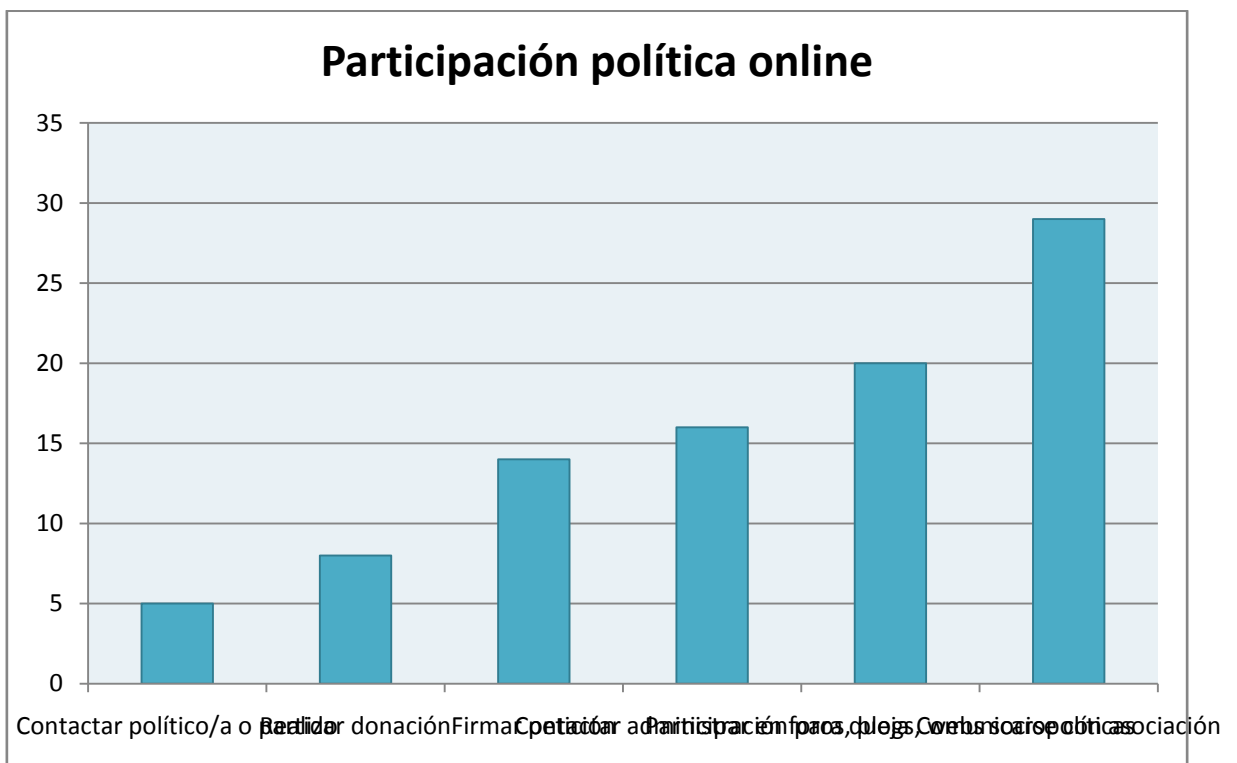


Gráfico 4: Participación política online. Fuente: Anduiza, Cantijoch, Gallego et al. 2010: 31, a partir de los datos del estudio 2.736 del CIS.

Al operacionalizar la participación política en Internet, se recogen datos que muestran que el 29% de los/as internautas se han comunicado alguna vez con una asociación u organización a través de la red, el 16% lo ha utilizado para plantear alguna queja ante la administración, mientras que tan solo un 5% lo ha utilizado para contactar con algún partido o político/a.

El 20% afirma haber participado en algún foro, web o blog con contenidos sociales o políticos, lo que confirma la importancia de la dimensión comunicativa en los usos políticos de Internet, así como el desarrollo de nuevos espacios públicos-virtuales. El 14% asegura haber firmado alguna petición o manifiesto, y solamente un 8% ha realizado alguna donación.

Es importante tomar en cuenta el momento en que se recogieron los datos mostrados y la creciente importancia de las redes sociales. En cualquier caso, a partir de los datos disponibles, podemos afirmar la importancia del elemento relacional en el espacio virtual, así como la configuración de nuevos espacios público-virtuales en los que se intercambian opiniones y se construyen vínculos.

La participación política se ha medido tradicionalmente a través de ítems referidos a comportamientos específicos, los cuales se han organizado a su vez en unas determinadas acciones con características compartidas llevadas a cabo por la ciudadanía (Somuano Ventura, 2005). Estas acciones se organizan principalmente en torno a los siguientes ejes: protesta política, consumo político, contacto con las autoridades y participación convencional.

En este apartado nos preguntamos sobre el (posible) vínculo entre la participación política online y la offline. Las teorizaciones al respecto no aclaran con suficiente rigor si los modos de participación online constituyen extensiones de sus equivalentes offline o no. Se formulan al respecto dos variables:

- Los sujetos que participan de una y otra forma son esencialmente distintos entre sí, por lo que mientras que unos se especializan en la participación online, otros lo realizan en los diferentes modos que ofrece la acción offline.
- Los modos de participación política offline se reproducen en el espacio virtual, por lo que aquellas personas tendientes a las formas de acción de protesta o a la participación más convencional offline realizarán acciones similares en la red. Esto significaría que se da una reproducción online de los patrones dominantes en la participación presencial.

Los datos recogidos muestran unos resultados ambiguos: por una parte, aparece una dimensión online claramente definida que se traduce en modos de participación política independientes de los tradicionales. Sin embargo, algunos factores incluyen tanto formas virtuales como presenciales, sugiriendo que en determinados aspectos la virtualidad funciona de forma paralela a los modos tradicionales.

Respecto al contacto electrónico con políticos/as, la recepción de boletines electrónicos sobre política, la consulta de webs de los partidos o la participación en foros sobre política, la participación política online aparece como una actividad diferenciada, al tratarse de unos espacios estrictamente políticos presentes en el espacio virtual.

El factor referido al contacto con la administración, la comunicación con asociaciones, la firma de peticiones o las donaciones, aparece asimismo con una dimensión exclusivamente online.

En cuanto a la implicación política, se relaciona con el seguimiento de la actualidad en diversos medios de comunicación así como con el diálogo con otras personas sobre política. En este caso, la búsqueda de información política en Internet constituye un complemento de la oferta informativa disponible en los medios tradicionales, y un elemento más de la implicación política, por lo que se entremezclan elementos online y offline.

El resto de factores analizados se refieren a acciones vinculadas al consumo, actividades de protesta, y el contacto político, donde observamos que las acciones online vienen a completar las offline, excepto en el caso del voto que aparece desvinculado de las demás formas de participación.

Los resultados indican que las actividades online mantienen un carácter eminentemente propio, aunque determinadas actividades presenciales vinculadas a la implicación y el contacto políticos tienden a extenderse con actividades similares virtuales.

Por último, realizando un cruce entre la participación offline y online, se observa que entre los/as internautas la categoría más frecuente es la de quienes no participan por ninguna de las dos vías con un 36%; un 28% participa por ambas vías, mientras que un 21% participa exclusivamente offline. Un 15% de usuarios/as de Internet considera que la participación tradicional no resulta atractiva, pero sí

participan en el espacio virtual. Esto puede significar, por un lado, que la participación online resulta más accesible y práctica, o, por otro lado, que simplemente funciona como un nuevo canal de participación que refuerza los ya existentes.

8. UNA PROPUESTA ETNOGRÁFICA SOBRE LOS ESCENARIOS VIRTUALES

Los procesos de investigación acerca de escenarios virtuales y las prácticas desarrolladas en los mismos se han desarrollado ampliamente en las últimas décadas (Labcom Javeriana, Pérez Rubio, Suarez Araque et al, 2010). Analizar los espacios virtuales desde una mirada etnográfica permite abordar las múltiples formas en que los sujetos habitan estos lugares, así como las formas de experimentar la tecnología, logrando alcanzar un cuerpo de lenguaje, símbolos y significados.

Entendemos la etnografía como:

“una descripción analítica flexible de escenarios y grupos culturales y no un protocolo que puede dissociarse de su espacio de aplicación ni de la persona que lo desarrolla. La metodología de una etnografía es inseparable de los contextos donde se desarrolla” (Hine, 2004: 23, citado en Viana Rúa y Chaves Chamorro, 2013: 89).

Por tanto, mediante el método etnográfico es posible estudiar la conformación y reconfiguración de un espacio a través de las interacciones que se dan en el mismo. Es posible comprender los símbolos y significados que aparecen en diferentes mundos culturales, puesto que el método es principalmente descriptivo. Son las/os propias/os protagonistas quienes conforman los datos, tomando el/la investigador/a una posición de aprendiz y observador/a en el contexto cotidiano de otros sujetos.

Los elementos básicos de la investigación etnográfica son los siguientes (Martínez, 1996: 200):

- Un enfoque inicial exploratorio y de apertura mental ante el problema a investigar.
- La participación del/la investigador/a en el contexto social a estudiar.

- Uso de técnicas múltiples e intensivas de investigación con énfasis en la observación participante y en la entrevista con informantes representativos/as.
- Un esfuerzo por comprender los fenómenos que ocurren desde el significado que les conceden quienes están en el contexto social a estudiar.
- Un marco interpretativo que refuerza el papel de las variables en su contexto natural para la determinación de la conducta, y que sitúa el énfasis en la interrelación holística y ecológica de la conducta y los eventos dentro de su sistema funcional.
- Unos resultados escritos en los que se interpreten los eventos de acuerdo con los criterios señalados, describiendo las situaciones con detalles y tan vívidamente como sea posible.

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación han ampliado las dimensiones de las relaciones sociales, convirtiéndose la virtualidad en una opción más para la socialización, y por tanto, un espacio para la producción cultural en que las ideas de corporeidad, espacio y tiempo no existen tal y como las conocemos, sino que se adaptan y modifican (Mosquera Villegas, 2008).

Dichas tecnologías se incorporan a un momento de crisis paradigmática conocida como posmodernidad, con unos efectos concretos en la vida cotidiana así como en las ciencias sociales y en los métodos con los que se trabaja en las ciencias humanas (Torres, 1999). Surgen así nuevas etnografías antropológicas, científicas o educativas en relación a las nuevas tecnologías y las formas en que incide en la construcción de nuevas realidades:

“En la Etnografía mediada o digital, los dispositivos no son solo instrumentos, sino que son elementos mediadores que transforman las prácticas, entidades y sujetos y tienen efectos en la práctica etnográfica (Ardèvol y Vayreda, 2002). De esta manera, la aparición de la radio, la televisión, el computador, los teléfonos digitales, Internet, mp3 y mp4, buscadores web, e-mail, Messenger entre otros, han incluido en las relaciones interpersonales elementos que en cierta forma han hecho cambiar la manera en que la gente se interrelaciona, y ha demandado nuevos enfoques de las metodologías clásicas de investigación para poder estudiar dichas relaciones.

Algunos autores señalan que estas relaciones mediadas por la tecnología, principalmente por Internet, son generadoras de cultura, la cibercultura, la

cual se localiza en un espacio virtual o ciberespacio, sin tiempo cronológico ni territorio y habitado por cibernautas o internautas. Ese nuevo tejido social, esas nuevas estructuras que la sociedad ha ido moldeando a partir de la experiencia posmoderna y del consumo mediático, adquieren centralidad al momento de abordar el estudio de Internet como medio de masas” (Mosquera Villegas, 2008: 539).

Esta nueva red de relaciones ocurre simultáneamente dentro y fuera de Internet, sin embargo, dependen no solo de los intereses, valores y afinidades compartidas, sino que lo tecnológico hace que se prioricen por la rapidez, simultaneidad de la comunicación, masividad y actualización continua (Mosquera Villegas, 2008).

Existen por tanto unos factores propios del ciberespacio que intervienen de forma específica en el establecimiento de la red de relaciones virtuales, que las diferencia de otro tipo de vínculos e interacciones (Castells, 1999).

Picciuolo (1998) indica algunos de estos elementos propios de la interacción virtual:

- Todas/os las/os cibernautas se han iniciado en las nuevas tecnologías al conocer las funciones básicas de los ordenadores.
- Todas/os buscan una determinada información en Internet.
- La noción de tiempo es distinta del mundo fáctico. En cambio, el espacio no puede considerarse de forma distinta ya que según el autor, el espacio en Internet no existe dada la imposibilidad de conocer la ubicación de las webs que se visitan⁵⁷.
- La irracionalidad de la red al carecer de objetivos fijos, lo cual provoca según el autor un constante estado de insatisfacción.

Internet funciona asimismo como generador de sentidos, significados y funciones particulares, que dan cuenta de una cultura producida y reproducida mediáticamente: el fomento de un sentido de pertenencia, compañerismo, facilidad de la interacción, nuevas percepciones de una misma/o y de las/os otras/os, ideación de un sentido de la identidad, liberación emocional, escape de la realidad no deseada, etc. (Mosquera Villegas, 2008).

Los principales problemas para el estudio y análisis de los espacios virtuales giran principalmente en torno a tres categorías (Hine, 2000):

⁵⁷ Obviamente esta cuestión no es aplicable a todos los casos, puesto que en el caso de una comunidad o de un grupo que sigue a un/a determinado/a personaje, la ubicación si interviene en la interacción.

- cambios en la comprensión y el rol del tiempo y el espacio
- cambios en las comunicaciones
- el papel de los medios de comunicación social

Los efectos de estos elementos se traducen principalmente en unas determinadas limitaciones que la realidad virtual impone a los estudios etnográficos tales como la dificultad para precisar el objeto de estudio ya que el espacio físico pierde importancia y lo corporal no interviene necesariamente para establecer relaciones sociales (Infantes, 2006).

A pesar de estas limitaciones existen múltiples posibilidades de realizar investigaciones etnográficas en Internet (Hine, 2000) siguiendo una serie de indicaciones al respecto:

- Pasar por un proceso de socialización lo más natural posible para la inmersión en el campo.
- Delimitar correctamente el campo de estudio ya que será necesaria una estadía prolongada en un lugar concreto.
- Existe la posibilidad de entrar en el espacio de forma anónima dado el libre acceso y la falta de conocimiento de la verdadera identidad de cada participante.

Para la presente investigación se ha decidido realizar una breve etnografía virtual de los espacios feministas más significativos en el contexto español en la red social Facebook. Nos hemos decantado por la observación participante virtual de las autorrepresentaciones y representaciones de las participantes en determinados grupos o perfiles de Facebook, tratando de analizar de qué formas están marcadas por el sexo-género, la nacionalidad, la edad, las adscripciones étnico-raciales, las experiencias, los conocimientos y los valores personales.

Partimos de un enfoque multidisciplinar que nos permita pensar las organizaciones sociales con especial énfasis en las conexiones entre lo local y lo global, lo particular y lo universal, “como responsables de la interconexión de las identidades en el escenario contemporáneo” (Carmona Jiménez, 2011: 8).

El primer problema, como señalábamos anteriormente, es delimitar el campo de estudio y la localización empírica de la investigación. Según Hine (2000) la etnografía virtual es “asituada”, ya que nuestro objeto de estudio no está en el texto que vemos en la pantalla, pero tampoco detrás de la misma. Así, la intención

es más bien ir trazando el objeto de estudio a partir de la mediación entre la propia experiencia, el registro textual y las anotaciones de campo.

8.1 UN ENSAYO ETNOGRÁFICO: SUBJETIVIDAD MEDIÁTICA, IDENTIDAD INDIVIDUAL(ISTA) Y VISIBILIDAD MEDIADA

La presente etnografía tiene como objetivo analizar las militancias feministas online mediante la observación de *fan pages* de la red social Facebook, para explorar las formas de interacción que se establecen así como los procesos de identidades y subjetividades que se dan. Para ello se ha utilizado el método de la observación participante así como un análisis sistemático y participativo de la red social Facebook.

Dicho análisis se ha realizado durante 12 meses aproximadamente, comenzando el día 25 de mayo de 2015 y hasta el 12 de mayo de 2016. Previamente ya se formaba parte de determinados grupos o comunidades feministas en Facebook por lo que el acceso al campo fue relativamente sencillo. El primer paso ha sido realizar un proceso de familiarización con el contexto, centrándonos en aquellos espacios dedicados exclusivamente a los feminismos, realizando búsquedas relacionadas que a su vez conducían a nuevos canales.

En esta primera indagación se ha observado que la mayoría de grupos o comunidades se construyen más bien de forma unidireccional, es decir, se trata de una persona o un grupo de personas que publica en una página, y posteriormente las/os usuarias/os interactúan a través de los comentarios. Las comunidades visitadas han sido las siguientes:

- Feminismos Sol
- Feminismo Unizar
- Feminismo tocapelotas II
- Pikara online magazine⁵⁸

En cuanto a perfiles individuales, se han seleccionado únicamente aquellos perfiles abiertos, cuyo/a autor/a se categoriza a sí mismo/a como personaje de ficción:

⁵⁸ Aunque *Pikara* se representa como una revista, el uso social que se hace de la misma en la red de Facebook permite que se constituya como una comunidad similar a las anteriormente mencionadas, donde una persona o un grupo de personas publican unas determinadas entradas y las/os lectoras/es-usuarias/os interactúan a través de los comentarios.

- Nad Ro
- Alicia Murillo Ruiz
- Doctora Glas
- Menstruadora

Nos hemos interesado de forma específica en la configuración de la identidad interactiva, entendiéndola como medio de refuerzo de la identidad personal y social. La red social Facebook aparece como un espacio ideal para el moldeamiento de identidades, siendo esencial el discurso textual, visual o multimodal de las/os usuarias/os (Yus, 2014). Por ello, se tratará de analizar las entradas de las comunidades de Facebook y el discurso exhibido en las mismas, así como el impacto de las entradas y los comentarios que se generan a modo de interacción entre las/os usuarias/os. Los ejes de análisis establecidos han sido los siguientes:

- Constitución de una subjetividad mediática a través de la auto(re)presentación del yo —pregunta eje en Facebook “¿qué estás pensando?” y foto de perfil—.
- Constitución de una identidad individual en relación a la estabilización de la plataforma Facebook como red egocéntrica (Boyd y Ellison, 2008).
- La visibilidad mediada como capital simbólico en las sociedades contemporáneas.

Respecto a la descripción de la página localizada en el apartado de información, observamos que Feminismos Sol no contiene ningún tipo de descripción. En Feminismos tocapelotas II se presenta la siguiente información a modo de descripción:

Descripción breve: Página dedicada a la divulgación de material (artículos, imágenes, vídeos, etcétera) de temática feminista y LGTTBI.

Descripción larga: Somos varias personas, pero esto funciona como en un locutorio: en apariencia todas nos llamamos Rosa Pérez.

Esto produce eventuales rifirrafes entre las diferentes Admin, no es que la persona que lleva la página sufra de personalidad múltiple.

Troleo equivale a ban, como hablar en mayúsculas o llamarnos feminazis. El hembrismo es una trola, pero si de todos modos te parecemos feminazis,

puedes irte a leer FHM o GQ, donde nada ofenderá tu sensibilidad viril machirula. De nada.

Misión: Difundir material feminista mientras nos echamos unas risas y, eventualmente, generar polémica, pero siempre con sentido del humor.

En Píkara Magazine se ofrece la siguiente descripción:

Descripción breve: Revista que ofrece periodismo y opinión con un enfoque feminista, crítico, transgresor y disfrutón.

Misión:

- Perspectiva feminista, no entendida como “temas de mujeres” o periodismo hecho por mujeres y para mujeres: Hablamos de todo, para todo el mundo, pero siempre con una mirada transformadora que repare en las desigualdades y que muestre modelos diversos de mujeres y hombres. Consideramos que la perspectiva de género es una cuestión de compromiso social pero también una herramienta imprescindible para analizar la realidad.
- Periodismo de calidad: Reporterismo, entrevistas y crónicas atractivas y con rigor. Periodismo que intenta entender la realidad y explicarla; que contextualiza e interpreta en vez de limitarse a describir con desapego. Eso sí: no somos amigas de los dogmas.
- Compromiso social optimista: Queremos transformar la realidad y para ello hay que denunciar injusticias, pero no solo eso. Queremos celebrar muchas cosas: la diversidad, el poder de transformación de las personas... Queremos ilusionar e ilusionarnos. Creemos que la alegría es más revolucionaria que el cabreo con el mundo.
- Frescura y dinamismo tanto en el estilo como en el formato. Los recursos multimedia y las redes sociales son nuestros grandes aliados. Hay espacio para el humor, el encuentro, la creación, la transgresión, el placer...

En Feminismo Unizar aparece la siguiente descripción:

Descripción breve: Feminismo Unizar es una asamblea transfeminista surgida en el ámbito de la universidad. No tenemos ningún tipo de vinculación con partidos o sindicatos.

Descripción larga: Quiénes somos.

Feminismo Unizar es una asamblea transfeminista y antiespecista surgida en el ámbito de la universidad. Tiene como objetivo instaurar una educación libre de discriminaciones de cualquier tipo, luchar contra las agresiones machistas y sexistas que sufrimos las mujeres día a día y finalmente derribar los muros del patriarcado. No tenemos ningún tipo de vinculación con partidos o sindicatos. Pero somos políticxs, porque lo personal es político.

Qué queremos.

-Que se comprenda cuál es la raíz del problema. La existencia de un sistema –el patriarcado– que subyuga a las mujeres y otorga privilegios a los hombres, y de una ideología que nace de él y que a su vez lo sustenta: el machismo.

-Que se reconozcan las consecuencias del mismo. Las mujeres sufrimos, entre otras cosas: invisibilizaciones, micromachismos, lenguaje, humor y publicidad sexistas, humillaciones, chantajes emocionales, sobreculpabilización, desprecios, insultos, amenazas, abusos sexuales, agresiones sexuales, agresiones físicas e incluso asesinatos machistas o feminicidios. Y todo ello únicamente por el hecho de serlo.

-Que se pongan los medios para solucionarlo. Necesitamos reconocer la soberanía total de la mujer sobre su cuerpo y su mente; y abogamos por el empoderamiento y por la liberación de las cadenas que nosotras, como grupo oprimido, llevamos arrastrando tanto tiempo.

Para qué lo queremos.

Necesitamos la lucha para poder construir un mundo libre de sexismo, machismo, racismo, etnocentrismo, colonialismo, GSDfobia (Géneros y Sexualidades Diversas como término más completo que LGTTBIQ+), lesbofobia, homofobia, transmisoginia, clasismo, fascismo, especismo, capacitismo, gordofobia, putofobia; y en definitiva, de toda jerarquía y de toda forma de opresión.

Quién puede unirse y ayudar.

Nosotrxs seguimos y seguiremos siempre en formación, deconstruyendo los ideales machistas que llevamos absorbiendo desde que nacimos. Pedimos apoyo a otros colectivos cuando lo necesitamos. Por eso queremos deciros, a cualquier compa u organización feminista, que no estáis solas. Invitamos a toda persona – sea de la universidad o no– que quiera unirse a acudir a nuestras asambleas para ayudarnos, para aprender, para colaborar, o para pedir ayuda. Siempre, sororidad.

En las dos primeras descripciones aparece el humor y la ironía como elemento fundacional de la comunicación en estas comunidades. En Píkara se menciona el análisis de las desigualdades como parte de su material periodístico, sin embargo, el eje fundacional de la revista parece ser más bien una celebración de la alegría, utilizando la red como un espacio de “humor, encuentro, creación, transgresión y placer”, y no tanto como una red de solidaridad o de crítica a las múltiples desigualdades que afectan a las mujeres. Tal como indica López Gil (2011: 101):

“La inexistencia de figuras del compromiso en las prácticas autónomas basadas exclusivamente en el deseo alegre y positivo y que tomen en cuenta la falta de condiciones materiales y la finitud de la vida, ha contribuido a incrementar la inestabilidad y la precariedad, empujando a la búsqueda de soluciones individuales ante circunstancias tan comunes como enfermar, cuidar de otras personas o simplemente subsistir”.

La insistencia en las políticas de la alegría por parte de las actuales organizaciones/grupos/colectivos, dificulta la consideración de los sujetos afectados por la precariedad, la enfermedad, la tristeza o la marginación. Este discurso se apoya principalmente en las aportaciones de la filosofía de la diferencia como “la invención del sí y la vida como obra de arte” de Foucault (2009), la “economía libidinal” de Lyotard (1990), “la voluntad de poder” de Nietzsche (1901), el “conatus” de Spinoza (1988) o “las máquinas deseantes” de Deleuze y Guattari (1972), basadas en una reformulación de las ideas de poder como algo positivo, y la comprensión de la subjetividad como algo abierto y múltiple, y con énfasis en la exploración de las relaciones entre el cuerpo, lo material y la ideología (López Gil, 2011).

Sin embargo, a menudo no se reconoce el hecho de que la alegría, el deseo y la autonomía, también están atravesadas por las relaciones de poder (sexualidad, recursos materiales, experiencias de género, clase y racialización/etnicidad, movilidad, capital cultural, enfermedad o salud, sistema etario, nivel de estudios, expectativas vitales, etc.).

Se construye así una política ajena a algunas realidades, basada en compromisos fugaces que solo permiten la expresión del empoderamiento, la alegría y la potencia:

“El compromiso que puede surgir de aquí está basado solamente en una parte de la vida que coincide puntualmente (y a veces nunca) con una

determinada (e idealizada) situación personal: sin responsabilidades familiares, con recursos, juventud y salud. Modelo, por cierto, heredado de la figura del hombre blanco, burgués, heterosexual e independiente” (López Gil, 2011: 100-101).

Los ejes conductores de estas comunidades son: la generación de conocimiento en torno a problemáticas que afecten a las mujeres, siendo la lucha contra la violencia de género uno de los principales vectores; la búsqueda de alianzas entre mujeres bajo el deseo de ocupar el ciberespacio con perspectiva de género; generar puntos de encuentro para intercambiar información, contactos y estrategias feministas.

Veamos de qué forma se configuran los perfiles individuales de personajes públicos en el espacio virtual, e identificadas con el activismo feminista:

Nad Ro

Descripción breve: Igual que en tuitter, pero con más caracteres. Lesbofeminista. Escribo, dibujo y tallero. Libertad, autonomía y placer como fuga al sistema heteropatriarcal.

Descripción larga: Criticando y denunciando todas las manifestaciones de los sistemas de opresión articulados en el heteropatriarcado capitalista, colonialista, misógino, racista, adultocéntrico y gordofóbico mientras me río a carcajadas. La mitad de lo que digo es broma, la otra mitad, sarcasmo. Y la otra, es completamente en serio.

Biografía: Mi único hogar es el feminismo y mi cuarto propio, el lesbofeminismo. Escribir, dibujar, bailar, tocar instrumentos, bicicletear, cantar: crear y reír para transgredir el sistema heteropatriarcal capitalista que nos quiere relegar al enajenamiento, la pasividad y a la depresión. Si no lo encuentra, #HágaloUstedMisma, porque se puede.

Alicia Murillo Ruiz

No existe descripción.

Doctora Glas

Presentación: Lamia moderna. Post-feminista. Pro-sex Bisex. Femme. Incorrecta. Pornófila. Sobrevivo al psiquiátrico

Menstruadora

Descripción breve: *Mi nombre es Luisa. Todos los días son mis días, aunque no sea libre. Sí, soy la misma de Twitter: @menstruadora.*

Como observábamos en las *fan pages* mencionadas anteriormente, en los perfiles individuales más significativos en el contexto ciberfeminista de Facebook, se mantiene un enfoque similar en cuanto al refuerzo de políticas de la alegría, el deseo y el placer.

Aparecen menciones a otras condiciones de opresión tales como la sexualidad, el cuerpo, las adscripciones étnico-raciales y la salud mental. Sin embargo, como iremos observando, no son estos ejes los que conducen de manera general las publicaciones de las usuarias.

En el perfil de Nad Ro vemos un especial énfasis en la identidad individual como forma de empoderamiento reflejado en la frase: “hágalo usted misma, porque se puede”. Marwick (2010) ha señalado la influencia de los medios sociales en la determinación de los comportamientos transmitidos a los sujetos como necesarios para alcanzar el posicionamiento que desean y reflejar las ideas valoradas por las/os agentes que definen el campo: “las tecnologías de la subjetividad enseñan a la gente cómo convertirse en un sujeto apropiado a través de la adopción de la posición deseada” (Marwick, 2010: 156).

Se transmiten así valores como el individualismo y la competitividad por la atención “en un entorno donde la identidad social tiende a ser reificada a través del énfasis de estas plataformas por desarrollar mecanismos cuantitativos de reconocimiento de la visibilidad y los afectos (*retuits, likes, favoritos, compartidos, trending topics, etc.*) (Caro Castaño, 2015: 139).

Los diseños de interacción de espacios como Facebook permite a las/os usuarias/os no solo identificar qué formatos y temáticas tienen más aceptación en la red a nivel cualitativo y cuantitativo, sino que además, facilita que los sujetos adecuen su comunicación a estas formulaciones y establezcan comparaciones desde la oposición con otras/os, fomentando una posición en continua competencia por la aceptación y la atención.

Respecto a los contenidos transmitidos de forma más continuada, en el caso de las *fan page* seleccionadas, las noticias y publicaciones suelen girar en torno a temas como la violencia de género, el amor romántico y otras formas de construir

los afectos, el aborto y cuestiones relativas a la economía feminista aplicadas al contexto occidental.

<u>Nad Ro</u>	<u>Menstruadora</u>	<u>Alicia Murillo Ruiz</u>	<u>Doctora Glas</u>
Gordofobia	Menstruación	Maternidades	Poliamor
Relaciones de poder	Arte feminista	Cuidados	Trastornos alimenticios
Colonialidad	Feminismo separatista	Aborto	Los ideales de belleza patriarcales
Lesbofeminismo	Lesbofeminismo	Acoso callejero	Pornografía
Arte feminista	Gordofobia	Empoderamiento y autodefensa	El machismo en los sectores políticos de izquierda
Amor Romántico	Heteronormatividad	Acogida de menores extranjeras/os	Masculinidades
Aborto	Aborto	Corresponsabilidad	Sexualidades
Heteronormatividad	Amor romántico	Espacios no mixtos	Menstruación
Feminicidios	Feminicidios	Mujeres y religiones	BDSM

Tabla 4. Perfiles individuales de personajes públicos en el espacio virtual, e identificadas con el activismo feminista (Creación propia).

En el caso de los perfiles individuales existe una diferenciación entre los contenidos de las cuatro usuarias que hemos relacionado principalmente con el sistema etario y el contexto geopolítico en que se insertan, puesto que Nad Ro y Menstruadora se ubican en México, y Alicia Murillo Ruiz y Doctora Glas en España (Sevilla y Murcia respectivamente).

Como podemos observar, los contenidos de Nad Ro y Menstruadora son similares, diferenciándose de Alicia Murillo Ruiz y Doctora Glas, a la vez que estas últimas publican sobre diferentes temáticas. Tanto Nad Ro, Menstruadora y Doctora Glas son jóvenes, por lo que el sistema etario marca una importancia diferenciación en cuanto a los contenidos más valorados dentro del activismo feminista, pero también la procedencia, puesto que como vemos, Doctora Glas no suele tener publicaciones acerca de la colonialidad, el racismo, la xenofobia o las relaciones de poder.

En cuanto a la interacción que se da entre las seguidoras de estas páginas, en el caso de las *fan pages* no suelen darse interacciones significativas entre las/os lectoras/es, mientras que en los perfiles individuales se da un constante *feedback* a las usuarias, generándose una especie de actitud fanática hacia sus publicaciones, o bien lo contrario (lo que llaman *trolls*), actitudes de odio y rechazo hacia sus discursos e identidades.

La visibilidad mediada como capital simbólico en estos espacios (Marwick, 2010; Caro Castaño, 2015) ha impulsado además las luchas entre los perfiles en función del enfoque feminista que se quiera defender, conflictos que se divulgan mediáticamente sin tratar de forma específica las violencias entre las mujeres o las problemáticas generadas debido a cuestiones identitarias.

Esta cuestión se puede ver claramente reflejada en publicaciones como la siguiente:

“A las mujeres feministas que nos salimos de las líneas hegemónicas del movimiento feminista se nos tilda de peligrosas, locas, malas compis. Francamente curioso porque suelen ser similares calificativos los que el machito de turno nos escupe cuando no representamos el ideal o tradicional modelo de feminidad. Las que estamos en los márgenes o creamos activismo feminista desde la subversión siempre pagaremos el peaje de la doble persecución: la del patriarcado del agresor y la del patriarcado interiorizado por las propias mujeres que dicta que la otra es una eterna enemiga. Una pena. Muchas mujeres que participan en grupos feministas creen que basta con saber o actuar desde el rechazo al machismo, a la discriminación, a la violencia de género, a la brecha salarial, a los estereotipos sexistas, etc... Pero todavía, lamentablemente, no han aprendido que para crear un feminismo fuerte necesitamos además de autocrítica y continua deconstrucción, el reconocimiento de la diversidad y el cuestionamiento del poder, saber cómo

funciona... Pues el poder si no es horizontal, siempre conllevará a la creación de desigualdades y escalones entre nosotras. La sororidad está muy bonita, pero sin saber cómo imponemos, creamos y mantenemos el poder entre nosotras, seguirá siendo un concepto vacío y utópico” (Doctora Glas en Facebook, 12/03/2016).

Es frecuente la auto(re)presentación en términos de oposición a un “feminismo hegemónico”, creando una identidad que se relaciona con una doble subversión contradictoria: al sistema patriarcal y a determinadas corrientes del feminismo consideradas como hegemónicas, generalmente identificadas con los movimientos sufragistas al asociarlo con mujeres de clase alta (a pesar de la presencia de mujeres obreras y migrantes en estas luchas).

De esta manera, la auto(re)presentación gira en torno al empoderamiento y el individualismo, impidiendo el reconocimiento de otras situaciones vitales o la posibilidad de generar alianzas más allá del compartir unas determinadas posturas teóricas. Asimismo, existe toda una jerga propia del ciberfeminismo que dificulta la comprensión de los discursos, especialmente para quienes no estén familiarizadas/os con las corrientes feministas.

El único espacio en que se ofrece la posibilidad de contactar para pedir cualquier tipo de ayuda en relación a posibles violencias misóginas es en Feminismo Unizar, mientras que en el resto de páginas y perfiles no se menciona nada al respecto ni se ha generado ningún tipo de red de ayuda o de solidaridad. A pesar de la importancia de los temas tratados tanto en las páginas como en los perfiles individuales, no parecen trascender más allá de las plataformas virtuales, creando agrupamientos polarizados y aislados entre sí.

Como mencionamos en apartados anteriores, el objeto de estudio se ha tratado de trazar durante el propio transcurso del trabajo etnográfico. Tras los datos recogidos, podemos afirmar que el principal objetivo ha sido problematizar la idoneidad de las redes sociales para el activismo feminista contemporáneo, derivado principalmente de la hegemonía de las cuestiones identitarias y las lógicas neoliberales insertadas en la interacción en espacios activistas.

Paradójicamente, los nuevos medios sociales se han configurado como plataformas que proponen lo colectivo desde la individualidad del perfil único (Caro Castaño, 2015), y generando una confusión entre “hacer las cosas a la vez” y “hacerlas juntas/os” (Rendueles, 2013: 157). Nos preguntamos hasta qué punto esta forma de comprender y hacer colectividad es realmente útil para los debates

feministas, partiendo de la falta de atención a las lógicas neoliberales insertas en las plataformas de redes sociales que ocupan los ciberfeminismos y los sujetos que los representan.

Otro interrogante abierto gira en torno a las subjetividades representadas en estos medios y de qué forma pueden ser pensadas: ¿son preexistentes a la red social, o se generan más bien como una “prótesis tecnológica” (McLuhan, 1980), es decir, apropiándose la red del sujeto más que el sujeto de la red?

En cualquier caso, se evita cualquier posicionamiento dicotómico o polarizado, entendiendo la necesidad de combinar las potencialidades de la red con las limitaciones que puedan contener. No se niega la posibilidad de desarrollar estrategias y debates feministas en el contexto ciberfeminista, aunque se considera fundamental considerar la tendencia de estas plataformas hacia la mercantilización y la individualización (Caro Castaño, 2015).

La configuración de estas redes como espacios egocéntricos, es decir, con una estructura que se organiza en torno al sujeto y no a un tema específico, sirve, por un lado, al interés comercial de estos servicios virtuales ya que la información personal de cada perfil incrementa su valor como audiencia de cara a terceros (Caro Castaño, 2015), y, por otro lado, responde a la necesidad de seguridad ontológica señalada por Giddens (1994) en el sujeto de la Segunda Modernidad, es decir, la necesidad de una continuidad en la identidad individual y en la permanencia de los entornos sociales o materiales de acción.

El vínculo creado entre la identidad individual y las lógicas neoliberales genera a su vez una necesidad de inteligibilidad y reconocimiento (Cover, 2014) que se traduce en una problemática intrínseca al activismo feminista, dada su histórica complejidad como colectivo.

9. LA RED EN MASCULINO

Todas las sociedades cuentan con registros culturales de género, pero no todas tienen el concepto de masculinidad. La masculinidad existe solo en contraste con la femineidad. Una cultura que no trata a las mujeres y hombres como portadores de tipos de carácter polarizados, por lo menos en principio, no tiene un concepto de masculinidad en el sentido de la cultura moderna europea/norteamericana (Connell, 1997).

Bourdieu (2000) asegura que las sociedades se estructuran en base a relaciones sociales jerárquicas de poder, a través de una diferenciación biológica entre los sexos, basada en la distinción anatómica de los órganos sexuales. Esta diferenciación se utiliza después para justificar una especie de “esencialismo naturalista” socialmente establecido, existiendo un vínculo arbitrario de dominación de los hombres sobre las mujeres, el fenómeno denominado por él mismo como la “dominación masculina”.

El concepto de la dominación masculina conspira para lograr una estructura social articulada por y para el hombre, con el objetivo generalizado de la obtención de poder, éxito y admiración, y con ello rechaza todo aquello relacionado con lo femenino, donde la mujer se posiciona desde la subordinación, autorreclusión y autocensura, siendo la violencia simbólica el componente para mantener y consolidar este orden social, el cual funciona como mecanismo simbólico que sustenta dicha dominación.

La masculinidad, si se puede definir brevemente, es al mismo tiempo la posición en las relaciones de género, las prácticas por las cuales los hombres y mujeres se comprometen con esa posición de género, y los efectos de estas prácticas en la experiencia corporal, en la personalidad y en la cultura (Connell, 1997). La masculinidad se constituye y moldea en una relación muy estrecha en el ejercicio y la aceptación de la violencia (Kaufman, 1989).

Por ejemplo, las masculinidades de los hombres blancos se construyen no solo respecto a mujeres blancas, sino también en relación a hombres negros. Ya a finales de los años setenta, Paul Hoch destacó la permeabilidad del imaginario racial en los discursos occidentales sobre la masculinidad. Los miedos de los blancos por la violencia de los hombres negros tienen una larga historia en situaciones coloniales y post-coloniales. Los miedos de los negros por el terrorismo de los hombres blancos, fundados en la historia del colonialismo, tienen una base que se prolonga en el control de los hombres blancos de la policía, de las cortes y prisiones en las colonias (Connell, 1997).

La masculinidad hegemónica es la “configuración normativizante de prácticas sociales para los varones predominante en nuestra cultura patriarcal, con variaciones, pero persistente” (Bonino Méndez, 2002). Aunque algunos de sus componentes estén actualmente en crisis de legitimación social, podría decirse que su poder configurador sigue casi intacto.

Un elemento evidente a la hora de asegurar el poder de la masculinidad hegemónica es la naturalización de mitos acerca de los géneros, contruidos para la legitimación del dominio masculino y la desigual distribución genérica del poder. Estos mitos incluyen afirmaciones del tipo “los hombres son más fuertes que las mujeres”, “los hombres no deben llorar”, “los hombres son los que traen el pan a casa”, etc. Esta naturalización permite mostrar como verdades una serie de falacias sociales sobre el ser humano, logrando crear algo aparentemente real sobre lo que solo es una fantasía (Bourdieu, 2000). Esta se trata de una estructura compuesta por un conjunto de símbolos, mitos, creencias y significados sobre la masculinidad y lo que significa ser un hombre “auténtico” (Burin y Meler, 2000, en Bonino Méndez, 2002).

Como todos los productos del heteropatriarcado, la masculinidad hegemónica “es un operador marcado por la dicotomía y la desigualdad, por lo que la oposición e inferiorización de los otros no masculinos se transforman en elementos fundamentales en su construcción” (Bonino Méndez, 2002).

Esto quiere decir que la masculinidad existe solamente en contraposición a la no masculinidad, a la que define y oprime. La identidad del otro se construye sobre los imperativos ficticios de la masculinidad hegemónica. Derivada de relaciones de poder y valores patriarcales, esta las expresa y sostiene, y se mantiene en su legitimidad por la correspondencia entre sus valores con los de los ideales culturales y de los poderes institucionales.

Lo que se podría considerar “creencias de la masculinidad hegemónica” son afirmaciones irracionales, arbitrarias e infundadas, sustentadas en las ideologías sociohistóricas de los valores deseables para los hombres, cristalizados en el imaginario social como verdades “obvias”, e ideales sociales de lo que debe ser una persona del sexo masculino (Bonino Méndez, 2002).

Igualmente, estos dogmas o “verdades evidentes” se dividen en creencias matrices y creencias existenciales (Bleichmar, 1986, en Bonino Méndez, 2002):

Las creencias matrices, designadas así por su papel generativo, productivo y organizador de la identidad, sirven para indicar que dicha identidad se asienta en la posesión de determinadas cualidades básicas, a las que se llega por el cumplimiento de determinados mandatos prescriptivos y proscriptivos específicos. Las creencias existenciales se derivan directamente de las matrices. Estas afirman

que ser hombre implica un valor vital existencial que da un sentido global al devenir humano (Bonino Méndez, 2002).

CREENCIAS MATICES	CREENCIAS EXISTENCIALES
<p><i>Estas creencias permiten la relación entre la apreciación individualizada de su masculinidad y la sociedad que le otorga</i></p>	<p><i>Estas creencias reafirman la ubicación vital en determinados lugares que le dan sentido a su identidad masculina.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> - Autosuficiencia prestigiosa <i>¡Tú puedes solo!</i> - Belicosidad heroica <i>¡No seas cobarde!</i> - Respeto al valor de la jerarquía <i>Las mujeres no sirven para jefes</i> - Superioridad sobre las mujeres y la diferenciación de "ellos" y "ellas" <i>¡No seas nenaza!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Posesión de una identidad privilegiada - Posesión de una esencia masculina a conquistar y demostrar - Mujeres y hombres tienen diferencias insalvables y todos los hombres tienen semejanzas estructurales

Tabla 5. Creencias matrices y creencias existenciales Extraída de Bonino Méndez, 2012 en Jiménez, Avalos, Callejas y Rodríguez, 2016

Las creencias matrices y existenciales son un fundamental elemento organizador y explicativo de áreas del quehacer masculino tan importantes como la sexualidad, el ejercicio de la violencia, la paternidad, las relaciones igualitarias o no con las mujeres y otros hombres, la responsabilidad procreativa, etc. (Bonino Méndez, 2002).

La masculinidad hegemónica, además de representar el abuso de poder y opresión en cuestión de género, es un problema en su misma constitución, ya que, por el tipo de socialización que estructuralmente promueve, genera sujetos varones con déficits emocionales además de constituir un factor de riesgo para la salud y la vida (Bonino Méndez, 2012). En primer lugar, y junto con la feminidad hegemónica, conduce a un proceso de especialización (es decir, de actuaciones y decisiones vitales diferentes de entre mujeres y hombres), con limitación de

posibilidades de vida que queda ceñida a la realización exclusiva de ciertas actividades, a la percepción excluyente de la realidad, a formas de sentir y pensar restringidas por sistemas afectivos e intelectuales segregados, a la integración diferencial de tiempos y espacios, con acceso a recursos vitales diferenciados, y con expropiación masculina de recursos femeninos (Cazés, 1999, en Bonino Méndez, 2012).

9.1 EL CASO DE REDDIT

Un ejemplo de masculinidad hegemónica donde se dan casos de discriminación explícita (y en muchos casos, acoso) en Internet es la plataforma de usuarios *Reddit*⁵⁹. Esta página web está dedicada a la difusión y comentarios de noticias por parte de los usuarios, y es uno de los sitios más activos en el intercambio de datos. Se trata una gran variedad de temas, entre otros, tecnología, noticias, política internacional y comentario social. Según se puede deducir después de un muestreo superficial de los perfiles más activos, se puede llegar a la conclusión de que el perfil de su usuario medio, el llamado “redditor”, es un varón blanco de entre veinte y treinta años, normalmente con educación superior. Esto no es una exageración: más del 65% de sus usuarios son hombres, según los datos ofrecidos en su perfil de plataforma, y las mujeres usuarias suelen estar confinadas en los “subreddits” (foros que no aparecen en la página principal) específicos para el público femenino⁶⁰.

¿A qué se debe esta disparidad en un ámbito supuestamente neutral? Incluso guiándonos por estereotipos de género, cabría pensar que sería un lugar que atrajese a las mujeres por su naturaleza colaborativa, que permitiría el intercambio de ideas.

La respuesta, según un artículo publicado en *The Atlantic* en 2012⁶¹ es que *Reddit* ofrece una atmósfera hostil a las mujeres desde el principio. Si un usuario con nombre femenino se atreve a comentar, prácticamente siempre recibirá comentarios sexistas, amenazas sexuales o propuestas sexuales. Se trata de una actitud muchas veces justificada con comentarios del tipo “es una broma”. Estas

⁵⁹ Disponible en www.reddit.com, (20/11/2015)

⁶⁰ Disponible en <https://www.reddit.com/r/women/>, (20/11/2015)

⁶¹ Disponible en <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/07/why-reddit-so-anti-women-epic-reddit-thread-counts-ways/325357/> (20/11/2015)

prácticas intimidatorias son similares a las que tuvieron que enfrentarse las primeras mujeres que entraron en el mundo laboral: una sexualización deshumanizadora, valoración de las opiniones basada únicamente en el género, y el uso de la violencia sexual como método correctivo.

Un caso especialmente infame ocurrió en 2011, cuando una víctima de asalto y de intento de violación publicó un vídeo en el que contaba su experiencia bajo el nombre de *theoculus*, y mostraba los hematomas que esta experiencia le había dejado.

De inmediato, su testimonio fue puesto en duda por un gran número de otros usuarios, y recibió insultos y amenazas graves. A pesar de que mostró su parte policial, y se lavó la cara en otro vídeo para demostrar que sus marcas no eran maquillaje, una gran proporción de los usuarios se negó a creerla, empleando el argumento “las mujeres mienten”⁶².

Otro caso, no menos grave y también notorio, ocurrió cuando la usuaria Lunam, de 15 años de edad, publicó una foto de sí misma sujetando un libro de Carl Sagan en el *subreddit r/atheism*, en el que se comentan temas relacionados con humanismo, escepticismo y ciencia. Los otros usuarios comenzaron a hacer comentarios inapropiados y sexados sobre su apariencia, y en ocasiones le dirigieron amenazas de violación⁶³.

Otra muestra de la orientación misógina de *Reddit* fue el escándalo de Maya Gilsey, una estudiante de 21 años de edad que se afeitó la cabeza para animar a las donaciones en la lucha contra el cáncer.

Como en los casos anteriores, su testimonio fue recibido con hostilidad y escepticismo, y uno de los usuarios la denunció a la policía por fraude. Esta desconfianza parecía estar basada, más que en ninguna otra cosa, en su género. Al final, a pesar de que se demostró que la estudiante no estaba mintiendo, la gran mayoría de los usuarios no se retractaron⁶⁴.

⁶² Disponible en <http://www.dailydot.com/news/sexual-assault-victim-reddit/>, http://www.reddit.com/r/TwoXChromosomes/comments/kc2ry/hey_twox_i_am_the_girl_who_was_lynnched_for_lying, (20/11/2015)

⁶³ Disponible en http://www.reddit.com/r/atheism/comments/nq7s4/what_my_super_religious_mother_got_me_for, <http://skeptchick.org/2011/12/reddit-makes-me-hate-atheists>, (20/11/2015)

⁶⁴ Disponible en http://www.syracuse.com/news/index.ssf/2011/02/college_student_attacked_by_on.html, (20/11/2015)

Mención especial merecen los ahora ya cerrados “subreddits” *r/preteen_girls* (chicas prepúberes) y *r/beatngwomen* (pegar a las mujeres), respectivamente. El primero de ellos estaba dedicado a la publicación de fotografías altamente sexualizadas de chicas que aún no han alcanzado la pubertad, con fines pornográficos. El segundo, denunciado varias veces, era un subreddit centrado en la glorificación de la violencia de género, y se especializaba en la publicación de fotos de mujeres maltratadas, supuestamente con fines lúdicos. Ambos subreddits fueron cerrados en febrero de 2011 tras la firma de varias peticiones y denuncias al FBI, muchas de ellas realizadas desde la plataforma de ciberactivismo Change.org⁶⁵.

Estos casos, lejos de ser la excepción, tienen lugar de forma recurrente en esta comunidad, y de manera acumulativa generan una atmósfera tóxica para las mujeres, en las que no se les anima a que hagan oír su voz. Escondida bajo el manto de la libertad de expresión⁶⁶, la misoginia sigue estando justificada en *Reddit*, o se hace ver que es un tema inevitable sobre el que las mujeres no deberían quejarse.

Sin embargo, y seguramente a raíz de todas estas polémicas, la plataforma decidió abrir un hilo por y para feministas⁶⁷, acompañado de una lista de lecturas seleccionadas, en el año 2014. En enero de 2017 había más de 65.000 personas en todo el mundo siguiendo este hilo, donde se encuentran foros con diferentes aspectos dentro del feminismo, desde experiencias personales a consejos, pasando por el debate para promover la concienciación sobre cuestiones relacionadas con la igualdad de la mujer. Las lecturas recomendadas⁶⁸ se encuentran ordenadas por área del conocimiento (derecho, posmodernismo, *queer*, anarcofeminismo, poscolonial, etc.) e incluyen un apartado de literatura, donde destacan autoras clásicas como Virginia Wolf y escritoras contemporáneas como Caitlin Moran. Además, el documento incluye una relación de artículos ordenados por temática (aborto, violencia, cosificación, vida laboral, medios de comunicación, etc.). Por último, hay una extensa lista de enlaces a organizaciones que luchan por los derechos de la mujer a nivel internacional y local.

⁶⁵ Disponible en www.change.org, (29/04/2015)

⁶⁶ Disponible en <http://www.dailydot.com/society/reddit-beatingwomen-misogyny-images/>, (29/04/2015)

⁶⁷ Disponible en: <https://www.reddit.com/r/Feminism/> (11/03/2017)

⁶⁸ Disponible en: <https://docs.google.com/document/d/1TpHPEo3pG-QIB7dWCF-fcJFgayFmlQia-RjpKQGFP4A/edit#> (11/03/2017)

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

1. LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN EN EL CIBERESPACIO:

¿DECLARACIONES DE LIBERTAD O DE MISOGINIA?

Con respecto a la cuestión de la libertad de expresión en Internet, bien es cierto que algunos expertos han considerado el anonimato como la clave de la misma, argumentando que es el único elemento de privacidad que puede asegurarla. Entre ellos se encuentra John Perry Barlow, el fundador de la *Electronic Frontier Foundation*, plataforma en la que lucha por los derechos de los internautas. En ella publicó la Declaración de Independencia del Ciberespacio, donde, además de otras visiones más utópicas, expone que “nuestras identidades no tienen cuerpos, así que, a diferencia de las personas analógicas, no se nos puede poner orden a través de la extorsión física”. Según el autor, el “mito fundacional de Internet descansa sobre su ofrenda de crear una manera de escapar de la realidad física, la libertad de poder crearse a uno mismo y de decir lo que se quiera” (Perry Barlow, 1992: 2).

Aunque para algunas/os usuarias/os de Internet esta filosofía se haya convertido en una especie de constitución cibernética, es imposible obviar los defectos de su utópicamente anárquico planteamiento.

Este idealismo parte de la premisa de que todas las personas somos iguales y, si seguimos las mismas normas (o si no las seguimos), estaremos en igualdad de condiciones. Esta postura se asemeja también a algunas ramas del feminismo liberal de la igualdad, el cual puede dar por hecho que la igualdad se alcanza cuando la regulación no establece diferencias de sexo entre los miembros de la sociedad (Sevilla y Ventura, 2003). Esta idea es discutida por el feminismo radical y posmoderno, el cual hace hincapié en las diferentes realidades en las que viven las diferentes personas y destaca la desigualdad estructural que se esconde detrás de las ideas de “neutralidad” o “libertad”.

Basándonos en las ideas que Sevilla y Ventura aplican a las constituciones, el espacio digital surge sin la intervención de las mujeres y “los valores incorporados responden a la cultura de la sociedad en la que nace cuyo sujeto político y jurídico es el hombre; así los valores de libertad, igualdad y propiedad se identifican con valores masculinos” (2003: 182).

En esta analogía, comparamos la esfera digital con un nuevo estado liberal, el cual

excluye a las mujeres e incluso justifica dicha exclusión en una circunstancia tan peregrina para el paradigma ilustrado como es el sexo, cuando en realidad el fundamento de la ilustración y del hombre es la razón. La mujer es relegada al ámbito privado donde los tentáculos del poder no pueden llegar [...]. La obra humana a la que se remiten los valores está construida sin las mujeres (Sevilla y Ventura, 2003: 183).

A menudo, las peticiones de acabar con la violencia de género *online* se encuentran con protestas negativas que apelan a los derechos democráticos fundamentales y a la libertad de expresión. Asimismo, las representaciones denigrantes de las mujeres no reciben la atención necesaria ya que se consideran “voces anónimas con un humor controvertido”. La activista Mary Anne Franks (2009) ha denominado este tipo de visión liberal de la Red como “idealismo del ciberespacio”.

Tal como ha observado Franks (2009), las mujeres no han podido alcanzar este nivel de libertad incorpórea en la Red, ya que siguen siendo las protagonistas de imágenes y comentarios sexuales, ya sea de manera consentida o no. El poder de evasión de uno mismo es, como la mayoría de los privilegios, distribuido de manera desigual, de manera que considera que los “idealistas del ciberespacio” no ejercen sus derechos sino que utilizan sus privilegios.

La conclusión que establece Turton-Turner (2013) es que, si bien la revolución de Internet ha conseguido dar voz a los grupos oprimidos gracias a la inexistencia de filtros editoriales por parte de las autoridades, el principio básico democrático de la libertad de expresión es que nuestras declaraciones y acciones no atenten contra la integridad de los demás. Según la investigadora (2013: 3),

“es ilusoriamente utópico hacer una discriminación entre la vida *real* y el mundo virtual en cuanto a sus efectos en las víctimas de acoso online por cuestión de género, ya que esto implica que el discurso del odio incorpóreo de los internautas no tiene un impacto verdadero en la vida diaria de las chicas y mujeres que son víctimas del ciberabuso”.

Al igual que en casos similares de discriminación por cuestión de género, según Franks (2009) las mujeres se ven obligadas a pagar este precio por el bien de la libertad de expresión y por el bien de la comunidad online. Los discursos patriarcales que legitiman y normalizan la misoginia en Internet no pueden más

que impedir la posibilidad de alcanzar una verdadera utopía de un espacio verdaderamente democrático en el ciberespacio. Según Sevilla (2008: 62), el género “influye en todos los pensamientos, actitudes y comportamientos de tal forma que si se quiere avanzar en la igualdad entre hombres y mujeres todas las decisiones deben ser abordadas desde esta perspectiva, con el fin de evitar consecuencias sesgadas que perpetúen las situaciones discriminatorias”. De esta manera, la visión liberal del ciberespacio que defiende Perry Barlow reproduce inevitablemente los patrones de discriminación presentes en el mundo analógico, al ignorar las diferencias de género (y de otros factores estructurales de desigualdad social). Por eso resulta necesario basarse en un modelo regulatorio que contemple una posición interseccional y que cuestione la universalidad con la que se abordan los derechos y deberes.

Las mujeres se han convertido, según Franks (2009), en “avatares involuntarios”, incapaces de controlar su propia imagen en la Red. Estos avatares involuntarios de los que habla Franks se refieren, entre otras cosas, a las imágenes de mujeres o chicas adolescentes extraídas de su contexto por otros usuarios para convertirlas en *memes* o figuras virales que circulan por la Red para amenazarlas, aleccionarlas, difamarlas o sexualizarlas sin su permiso.

Un ejemplo gráfico de estos *memes* sexistas es el de “Good Girl Gina”, o lo que es lo mismo, “Gina, la chica buena”. En este meme, que fue viral a nivel global en el año 2012, se puede ver una imagen de archivo de una mujer joven editada por diferentes usuarios en los que aparecen comentarios sexistas inspirados por la fotografía. En los siguientes ejemplos se puede observar que este *meme* no es más que una representación actual del manido estereotipo de la mujer objeto, que se ve sexualizada y catalogada en función de su capacidad de satisfacer y servir a los hombres.

A través de este tipo de “bromas virales”, se puede apreciar con claridad el fenómeno al que se refiere Franks (2009) cuando habla de las mujeres como “avatares involuntarios”, donde la perniciosa y desigual relación que existe entre el idealismo utópico que trata de proteger la libertad de expresión en Internet por encima de todo, y la violencia sexual dirigida a mujeres y niñas, se ponen de relieve. Según Turton-Turner (2013), este tipo de avatares promueven la violencia de género online y amplifican el discurso de odio motivado por cuestiones sexuales.



Figura 8. Meme "Gina, la chica buena": Tiene la regla. Se va cinco días de casa. Extraída de <http://www.dailydot.com/culture/good-girl-gina-meme-sexist-reddit-stats/>. Consultado el 13 de septiembre de 2013.



Figura 9. Meme "Gina, la chica buena": Deja que su novio le haga fotos desnuda. "Gracias por pensar que soy sexy". Extraída de <http://www.dailydot.com/culture/good-girl-gina-meme-sexist-reddit-stats/>. Consultado el 13 de septiembre de 2013.

Tal y como establece Foucault (1979), el poder implícito en discursos culturales, como en este caso del humor viral, “apela a nuestros sentidos mientras que al mismo tiempo es productivo y habilitador”. Para Foucault, el poder no solamente se expresa de manera que nos haga sentir constantemente oprimidos o coaccionados contra nuestra voluntad, si no que a menudo toma formas que nos entretienen y divierten, como se puede comprobar con el ejemplo de los *memes* en Internet. Esta sería, en base a lo que argumenta Foucault, una de las maneras más refinadas de control, en cuanto este es replicado por parte de los medios de comunicación, extensiones institucionales del poder, y aceptado por la sociedad a través de mecanismos de autoinducción y proyección.

Teniendo en cuenta la inexorable permanencia, globalización y accesibilidad a la información que permite Internet, es evidente que los comentarios injuriosos, amenazadores o denigrantes hacia las mujeres no deben ser tolerados con el vago argumento de la defensa de la libertad de expresión. Por todo ello, resulta extremadamente necesario enviar un mensaje social antidiscriminatorio que desempeñe un papel fundamental en la erradicación del ciberacoso por cuestiones de género, tanto en el presente como en el futuro.

La noción de que el acoso en línea es un aspecto trivial está muy extendida en los diferentes estratos sociales (Franks, 2009). Se demanda entonces una agenda sobre los ciberderechos civiles para luchar contra este fenómeno en cuanto al reconocimiento del ciberacoso sexual como discriminación por cuestión de género. Si cambiamos el significado social del ciberacoso sexual para redefinirlo como una violación de los derechos civiles, puede que seamos capaces de transformar el comportamiento online en una manera que permita a las mujeres reclamar su parte en la Red.

No obstante, tal y como la célebre cita de John Gilmore (uno de los fundadores de la *Electronic Frontier Foundation*) reza, la “Internet está diseñada técnicamente para interpretar cualquier censura como un obstáculo técnico y reconfigurar la vía de transmisión”. Esto es, el concepto en el que se basa este medio de comunicación es igualitario, en el sentido de que todas/os sus usuarias/os tienen un acceso democrático a obtener y crear información, y sin embargo no contempla la necesidad de protección de los grupos más vulnerables.

Para Castells (2001: 1), ferviente defensor de la libertad de expresión virtual, “la única censura directa posible de Internet es no estar en la red”, o lo que viene a

ser lo mismo en la era de la información, no hay ninguna manera de detener la expansión de contenidos por la esfera virtual:

“De igual manera que el control de los medios de impresión fue en la historia el fundamento de la restricción o expansión de la libertad de prensa, en nuestra época la difusión o control de la tecnología de encriptación se ha convertido en un criterio definidor para saber en qué medida los gobiernos confían en sus ciudadanos y respetan sus derechos. Internet, en nuestro tiempo, necesita libertad para desplegar su extraordinario potencial de comunicación y de creatividad. Y la libertad de expresión y de comunicación ha encontrado en Internet su soporte material adecuado. Pero tanto Internet, como la libertad, solo pueden vivir en las mentes y en los corazones de una sociedad libre, libre para todos, que modele sus instituciones políticas a imagen y semejanza de su práctica de libertad”.

Lejos de esta visión utópica acerca de la naturaleza de la red se sitúa Evgeny Morozov, con sus ideas en contra del libertarismo en Internet. En su libro “The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom” publicado en el año 2011, Morozov arremete contra la ingenuidad de aquellas/os que creen en la autorregulación del ciberespacio.

El autor argumenta que las grandes compañías, así como los gobiernos de los diferentes países, utilizan las redes para controlar y manipular a los ciudadanos en vez de protegerlos. Asimismo establece que “la idea transmitida por los pioneros de Internet de que una especie de contrato social emergerá naturalmente de la cibercomunidad sin necesidad de intervención estatal se ha probado errónea o tan lenta que amenaza la seguridad de sus usuarios” (Morozov, 2011: 317).

El enfoque sugerido por parte de Morozov (2011) a la hora de regularizar Internet es lo que él denomina “ciberrealismo”, una alternativa más sobria que apoya la toma de decisiones por parte de organismos y ejecutivos locales en vez de en un punto centralizado gobernado por eruditos de la web 2.0 pero sin ningún tipo de conocimiento de las situaciones políticas particulares de cada país.

“En lugar de hacerse la pregunta demasiado general, abstracta y atemporal de “¿cómo creemos que Internet cambia las sociedades cerradas?”, los ciberrealistas se preguntan: “¿cómo creemos que Internet afecta a nuestras políticas existentes en el país X?”. En lugar de operar en el ahistórico terreno de la utopía, impermeables a las formas en las que la

evolución de la política interior y exterior se cruza, los ciberrealistas están en constante búsqueda de puntos de interacción de alta sensibilidad entre las dos (...) Los ciberrealistas no buscan soluciones tecnológicas a problemas que son de naturaleza política, ya que ni siquiera creen que esas soluciones existan” (Morozov, 2011: 318).

Lo que se desprende de este punto de vista ciberrealista es que los gobiernos locales deberían aumentar su capacidad de supervisión sobre el contenido web. Asimismo, las grandes empresas deberían relegar responsabilidades políticas en los mismos para no caer en una especie de neoliberalismo digital en el que todo vale y las/os usuarias/os son clientes antes que ciudadanas/os.

1.2 RESPONSABILIDAD DE LOS PATROCINADORES DE LOS SITIOS WEB

En el artículo *online* publicado en el año 2009 “Website Proprietorship and Cyber Harassment”, Kim (2009) se muestra escéptica ante la perspectiva de un órgano judicial que logre procesar a un número significativo de acosadores. Asimismo, considera que un cambio en la opinión pública podrá reducir el número de casos, pero no eliminarlos por completo. Es por ello que propone la comprensión del problema del ciberacoso sexual como un fallo en la normativa comercial en Internet más que un problema constitucional de derechos civiles.

Según la propuesta de Kim (2009), el ciberacoso se puede combatir cambiando las expectativas del papel de los patrocinadores de los sitios web e imponiendo una responsabilidad extracontractual por daños y perjuicios sobre aquellos que no logren cumplir con las expectativas.

Cabe destacar que el ciberacoso sexual afecta a la vida privada de sus víctimas de una forma extremadamente pública, de un modo que hubiera resultado inconcebible en el periodo previo a la era digital. Los abusos que se cometen en la Red son a menudo especialmente atroces, ya que los acosadores disfrutan de una sensación de anonimato que les hace actuar totalmente al borde de las normas sociales de conducta.

A diferencia de Citron (2008), Kim (2009) considera que emprender medidas judiciales es un proceso demasiado costoso para las víctimas de ciberacoso sexual que en la mayoría de los casos no da resultados positivos. No solamente en términos económicos, sino en cuanto a la incertidumbre del resultado judicial, el

tiempo invertido y la vergüenza de repetir en voz alta las palabras denigrantes e insultos con los que ha sido acosada.

Es por eso que, según Kim (2009), se debería exigir a los patrocinadores de los sitios webs una responsabilidad con respecto al contenido de sus plataformas online, al igual que el resto de las/os propietarias/os de negocios en el mundo analógico tienen un compromiso con sus clientes en cuanto a los servicios ofrecidos.

Si bien es cierta la dificultad y complejidad de la monitorización de todo el contenido de las plataformas más extensas, esto no debería significar que las páginas web no deberían tener ningún tipo de obligación para con la lucha contra el ciberacoso sexual. Dicho esto, cabe recordar que es mucho más sencillo que cada empresario online asuma el control sobre sus sitios web que la monitorización global llevada a cabo por un organismo externo, como un gobierno o un cuerpo judicial.

Asimismo, se podría deducir que las/os usuarias/os que se sepan vigiladas/os por la plataforma de la que están haciendo uso, serán más cautos a la hora de hacer comentarios ofensivos o injuriosos. Tal y como Kim (2009: 45) expone:

“Si se aumentan las expectativas legales sobre la responsabilidad de los patrocinadores sobre los contenidos de sus sitios web, los usuarios aumentarán de la misma manera sus expectativas acerca de quién controla la actividad y el contenido de la página web y, asimismo, aumenta la capacidad del patrocinador de la plataforma virtual de controlar su imagen y su marca. De esta manera, es posible que las directrices y estándares establecidos por las páginas web en sus condiciones de uso sean tomadas más en serio por sus usuarios debido a su naturaleza contractual”.

No podemos olvidar que las calumnias y acusaciones prejuiciosas anónimas son mucho más frecuentes y fáciles de diseminar en Internet que en el mundo analógico y, aunque tal vez se podría argumentar que el anonimato resta poder a dichas afirmaciones, la verdad es que las publicaciones tienen un efecto muy negativo en las mujeres que son objeto de las vejaciones. El tipo de propagación exponencial de la información y la imposibilidad de tener constancia de la distribución de dichos comentarios injuriosos hace que tanto sus consecuencias, como el ciberacoso en sí, sean un fenómeno novedoso que, aunque comparten

características con otros tipos de acoso, infligen un nuevo tipo de experiencia traumática a sus víctimas.

No hay una ofensa comparable en el mundo analógico al ciberacoso sexual, ya que nunca antes había existido un medio de comunicación con una distribución de contenidos tan accesible, barata y eficaz. En Internet nada caduca y el conjunto total de datos es imposible de recuperar debido a su ingente cantidad. Esta inexorable permanencia, globalización y accesibilidad a la información es lo que hace que los comentarios injuriosos hacia las mujeres que sufren ciberacoso sean dañinos en nuevos aspectos que los insultos o perjurios en la vida analógica no lo son.

Tal y como señala Suler (2004), los usuarios tienden a hacer y a decir cosas en Internet que no harían en la vida real. Esto se conoce en psicología como el “efecto de desinhibición *online* tóxico” (2004: 321), que se podría describir como aquello que impulsa a un individuo a utilizar un lenguaje obsceno y lleno de odio con el resto de las/os usuarias/os, e incluso a proferir amenazas. Como no es de extrañar, en el caso de aquellos usuarios con tendencias misóginas interiorizadas, los abusos se infligen sobre mujeres. También hay individuos que tienden a visitar las zonas más controvertidas de la Red en busca de contenido pornográfico y violencia.

Las razones señaladas por Suler (2004) son varias y están interrelacionadas, pero entre ellas, se destaca la sensación de invisibilidad que invade al/la usuario/a cuando está frente a su ordenador, la ausencia de interacción en tiempo real con los demás internautas (evitando así la impresión de estar “cara a cara”), y la idea de que nadie puede identificar en la vida real a la persona que se esconde detrás del avatar digital.

Asimismo, en este estudio, se destaca la tendencia de ciertos individuos a restar importancia a su comportamiento o actitudes en línea partiendo de la convicción de que “solo se trata de un juego”. Mucha gente cree que los personajes o avatares que crean online habitan un mundo paralelo, un lugar donde las responsabilidades y normas del mundo real no existen. Para estos individuos, hay una línea concreta que separa los “hechos” (es decir, todo lo que sucede en la vida analógica) y la “ficción” (situaciones que solo existen en la esfera virtual), de manera que restringen la aplicación de sus valores morales y de convivencia a sus interacciones con individuos que pertenecen a su experiencia analógica. Este

proceso se conoce como “imaginación disociativa” (Suler, 2004), y tiende a ser más evidente en los casos de plataformas comunicativas donde el usuario dispone de un anonimato completo, en este caso, Internet.

Como agentes privados con acceso a datos y modificaciones, los servicios de patrocinio web tienen una mayor libertad para moldear la naturaleza de interacciones sociales en Internet y prevenir los comportamientos que atenten contra las normas de conducta del mundo analógico. Según Kim (2009: 22), “evadir esta responsabilidad e ignorar que las reglas sociales de Internet se están creando en este mismo instante supone prácticamente la aceptación de la conducta de los ciberacosadores en Internet”.

Por otra parte, no se puede olvidar que los proveedores de servicios de red son empresas con ánimo de lucro y, por tanto, siempre van a preferir ofrecer sus servicios al mayor número de personas posible sea cual sea el contenido que estén hospedando. Balkin (2009) señala que estas empresas no pueden hacerse responsables del tráfico que fluye por sus redes. Y menos aún, las personas que operan las distintas páginas webs o servicios online en los que otros usuarios ponen el contenido, tales como salas de chat, blogs, servicios de *hosting*, motores de búsqueda o páginas de redes sociales como Facebook o Twitter, no pueden hacerse responsables por lo que otra gente escribe o publica. En otras palabras, según Balkin (2009):

“Si la gente escribe comentarios en respuesta a un post en mi blog, yo no soy responsable de su discurso; Blogger, que alberga mi blog, no es responsable de lo que escribo en mi blog; Google, el buscador, no es responsable de los resultados del motor de búsqueda que mencionan o enlazan a mis posts, y así sucesivamente. Este privilegio se aplica a una amplia gama de diferentes delitos y crímenes de comunicación, pero no a supuestas infracciones de los derechos de propiedad intelectual” (p. 433).

Hacer responsables a los intermediarios de servicios web desemboca en lo que Balkin (2009) denomina “censura colateral”, es decir, plataformas online anulando la posibilidad de sus usuarios de participar en sus foros o expresar su opinión. No obstante, es obvio que la perspectiva que ofrece Balkin (2009) no tiene en cuenta perspectivas de género o de conciencia social, sino que siguen más bien una tónica neoliberalista en la que la obtención de beneficios es la máxima premisa.

El acoso online hacia las mujeres ejemplifica un comportamiento del siglo XXI que causa un daño profundo a sus víctimas y, sin embargo, muchas veces se ignora o se le resta importancia. Este tipo de violencia cibernética incluye amenazas de violación, publicación de fotos comprometidas o direcciones postales de mujeres sin su consentimiento con promesas de sexo anónimo y sin compromiso, así como ataques tecnológicos hacia sus blogs o páginas webs. Estos ataques impiden la completa participación de las mujeres en la vida online y además debilita su autonomía, identidad y dignidad, así como mina su bienestar y seguridad.

Uno de los problemas reside en la concepción que tienen los usuarios de Internet sobre su derecho a la “libertad de expresión”. Nadie pone en duda que, si se envía una carta anónima a un periódico con contenido que atente contra la integridad de otras personas, la misiva no se publicará; o que, si se realiza una llamada a un programa televisivo para insultar a sus participantes, la conexión se cortará. Sin embargo, la mayoría de los internautas navegan por la Red con la convicción de que todo les está permitido, ya que conciben su participación en una plataforma online como un derecho y no como un privilegio que solo pueden mantener si respetan las normas (Kim, 2009).

Por esta razón, se podría pensar que, si los sitios webs aceptaran una responsabilidad con respecto al contenido de sus plataformas online, al igual que el resto de las plataformas de información del mundo analógico, una de las consecuencias sería que los propios usuarios empezarían a entender las relaciones en la Red de otra manera. De esta manera, la sensación de vigilancia externa podría incrementar la responsabilidad sobre los propios actos de los acosadores, de manera que el número de abusos se redujera de manera considerable.

No obstante, en la era de la comunicación digital, la característica principal que ha convertido la Red en medio principal es la democratización de contenidos. Esto ha permitido dar voz y visibilidad a numerosos colectivos invisibilizados por los productores de información tradicionales a través de redes sociales como Twitter o Facebook. En este sentido, se puede decir que estas plataformas nunca habrían existido si se hubieran dado unas leyes que responsabilizaran a los proveedores del contenido que se publica en sus sitios. Asimismo, muchas redes de muchos de estos grupos no habrían podido hacerse con softwares de control y filtrado de contenido (Balkin, 2009).

1.3 PLANTEAMIENTO DE POSIBLES ACCIONES CONTRA EL CIBERACOSO SEXUAL

En 2013, la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC) realizó una encuesta global sobre los riesgos a los que se enfrentan las mujeres defensoras de derechos humanos que trabajan por los derechos sexuales, incluyendo salud y derechos reproductivos, derechos de personas LGTTBI, acceso al aborto seguro, violencia sexual y violación, y educación en sexualidad. El 99% de las activistas consultadas dijeron que Internet les parecía una herramienta fundamental para llevar a cabo su trabajo en derechos humanos. Sin embargo, el 51% también reportó estar recibiendo mensajes violentos o amenazadores por ese mismo medio. Casi la tercera parte de las encuestadas mencionó intimidaciones (34%); bloqueo y filtrado (33%) o censura (29%). Por estas razones, el 27% había llegado a suspender el trabajo que hacían por Internet.

Si se implementara una agenda global sobre los ciberderechos civiles, la legislación podría modificarse de manera que la respuesta al ciberacoso por cuestión de género fuera más efectiva. A su vez, las cortes y agencias judiciales deberían entrenar a sus empleadas/os para que se familiaricen con las nuevas disposiciones y se sensibilicen con la problemática.

Como consecuencia, las víctimas emprenderían medidas judiciales mucho antes y en muchas más ocasiones si supieran que el esfuerzo no iba a ser en vano. Asimismo, las mujeres dejarían de verse desprotegidas frente a estos abusos y tomarían conciencia de las vías posibles antes de abandonar definitivamente el ciberespacio. Se sentirían seguras utilizando sus nombres reales y podrían aprovechar por completo las oportunidades que ofrece la Red tanto a nivel personal como a nivel profesional. De la misma manera, las mujeres no estarían expuestas a comentarios tan amenazadores, degradantes o hirientes, de manera que sus niveles de estrés, humillación y ansiedad serían mucho más bajos. Muchas activistas online no tendrían que enfrentarse a abusos y podrían desempeñar su importante labor sin temer por su seguridad (Asociación para el Progreso de las Comunicaciones, 2015).

Además, un debate acerca de una agenda sobre los ciberderechos civiles puede ayudar a la opinión pública a hacerse una idea del problema a corto plazo. En este sentido, los medios de comunicación han desempeñado un papel muy importante en abrir un espacio para el diálogo en torno a la situación de las mujeres en la

Red, ya que cada vez son más los periodistas que consideran el ciberacoso como un producto de la discriminación por cuestiones de género (Kim, 2009).

Tal y como aseguró el fiscal Pedro Martínez al programa de radio “Red Babel” en el año 2007, “la lucha que los internautas están librando hoy por los ciberderechos es la lucha por los derechos civiles del futuro”. En el caso de que se rechazara la posibilidad de implementar una agenda sobre los ciberderechos civiles, la sociedad fracasaría de manera concomitante a la hora de corregir o evitar el daño que el ciberacoso sexual causa a sus víctimas. Es más, en este caso se enviaría el mensaje inaceptable de que este abuso es, en cierta medida, tolerado.

La problemática del ciberacoso sexual no es de fácil solución, ya que su naturaleza reside en la permisividad con la que la cultura patriarcal ha trivializado los abusos sexuales cometidos hacia las mujeres durante siglos. Si bien es cierto que, debido a sus características, Internet es una plataforma que permite una mayor libertad de acción y expresión a sus usuarios, no se debe caer en el error de tratar de responsabilizar exclusivamente a los patrocinadores de sitios web con estos actos de violencia de género. Las calumnias y acusaciones perjuriosas anónimas son mucho más frecuentes y fáciles de diseminar en Internet que en el mundo analógico y, aunque tal vez se podría argumentar que el anonimato resta poder a dichas afirmaciones, la verdad es que las publicaciones tienen un efecto muy negativo en las mujeres que son objeto de las vejaciones.

El tipo de propagación exponencial de la información y la dificultad de tener constancia de la distribución de dichos comentarios injuriosos hace que tanto sus consecuencias, como el ciberacoso en sí, sean un fenómeno novedoso que, aunque comparten características con otros tipos de acoso, infligen un nuevo tipo de experiencia traumática a sus víctimas. Nunca antes había existido un medio de comunicación con una distribución de contenidos tan accesible, barata y eficaz, de manera que el ciberacoso sexual es un acto misógino único. En Internet nada se destruye y el conjunto total de datos es ingente y abrumador.

En 2006, el informe del Secretario General de la ONU sobre la violencia contra las mujeres señalaba que

“también se necesitan más investigaciones acerca del uso de la tecnología, como las computadoras y los teléfonos celulares, para desarrollar y ampliar las formas de violencia. Es preciso dar nombre a las formas de violencia cambiantes e incipientes, para que sea posible

reconocerlas y enfrentarlas mejor” (Informe del Secretario General, Estudio a fondo sobre todas las formas de violencia contra la mujer, A/61/122/Add.1, 6 de julio de 2006, párr. 155).

Una década después, y a pesar de la evidencia que muestra un aumento de las violaciones relacionadas con la tecnología, los estados, las instituciones intergubernamentales y otros actores responsables de la eliminación de la violencia contra las mujeres siguen dando escaso reconocimiento a este tipo de violaciones. Es así que el problema no se prioriza en las estrategias de prevención y respuesta, en los planes de acción y los presupuestos y en la elaboración de políticas basadas en pruebas. En consecuencia, las mujeres y las niñas que sufren estas violaciones tienen poca o ninguna posibilidad de compensación (Asociación para el Progreso de las Comunicaciones, 2015).

Desde 2006, el ciberacoso, las agresiones en línea, la manipulación de imágenes y las violaciones a la privacidad han pasado a formar parte de la violencia y el acoso sexual infligidos por la pareja, que ponen en peligro la seguridad en línea y fuera de ella de las mujeres y las niñas en muchos países (Fascendini y Fialova, 2011).

Aunque una regulación más específica puede ayudar a minimizar los casos de ciberacoso sexual, la prioridad en la lucha contra el abuso por cuestiones de género en la Red debe ser el cambio social. Para esto, resulta de extrema importancia un programa de reeducación y asesoramiento de manera que los usuarios modifiquen su manera de ver la comunicación a través de Internet y que sean conscientes de su responsabilidad para con los demás internautas.

Asimismo, es imprescindible crear una conciencia social mediática en la que se equipare el ciberacoso sexual al abuso sexual fuera de la pantalla. Es decir, resulta necesario que los medios de comunicación tradicionales, como son los periódicos y la televisión hagan hincapié en el carácter misógino y violento de estos comportamientos. El ciberacoso sexual es un caso de violencia de género y, al igual que sucedió con el caso de los abusos domésticos hace un par de décadas, es muy importante que se lleven a cabo campañas de concienciación por parte de los medios de comunicación para que tanto los usuarios como los no familiarizados con la Red adquieran conocimiento de esta problemática y se puedan emprender acciones específicas.

De manera paralela, resulta imprescindible llevar a cabo programas en las instituciones educativas para evitar que las/os niños y las/os adolescentes incurran

en un mal uso de las nuevas tecnologías. La escuela, como institución pública, debería afrontar este fenómeno y comenzar a educar desde las primeras etapas de formación para un buen ejercicio de la ciudadanía digital, donde el ciberacoso sexual no sea tolerado y sea percibido como la gran amenaza a la integridad de la mujer que en realidad supone.

En las nuevas olas de ciberfeministas, las soluciones a las situaciones de acoso por motivos de género tienen inspiración DIY (siglas del inglés que significan “hazlo tú mismo”). Una de estas propuestas hecha por y para usuarias es *Foxy Doxxing*⁶⁹, un programa de software en estado de desarrollo ideado por Harlo Holmes.

Holmes es una informática que trabaja con tecnología de metadatos en el “Guardian Project”, una asociación para proteger la privacidad y seguridad personal de activistas, periodistas y trabajadores del ámbito de los derechos humanos. Para Holmes, “no solamente lo personal es político, sino también lo digital”, tal y como explica en el sitio web. Foxy Doxxing traza un mapa de conexiones digitales que averiguan quiénes son las personas detrás de un comportamiento abusivo en Twitter.

La aplicación analiza con total exactitud cómo y cuándo se llevan a cabo las conexiones de un grupo de ciberacosadores en Twitter. Se trata de un robot que lleva a cabo trabajo de investigación para rastrear las asociaciones digitales de los distintos usuarios en la red, incluso aquellos que usan identidades falsas en línea para engañar a los demás (lo que se conoce como “sockpuppetry”).

El uso de esta aplicación podría tener grandes repercusiones cuando se presenten casos de acoso ante tribunales de justicia, ya que hasta el momento uno de los grandes problemas a la hora de salir adelante en este tipo de denuncias es la falta de documentación.

La tangibilidad del acoso virtual a menudo se equipara, sobre todo en el sistema judicial, a la veracidad de dicho acoso virtual, por lo cual cabe preguntarse por qué no existen herramientas públicas capaces de hacer un seguimiento de este tipo.

⁶⁹ Disponible en <http://foxydoxxing.com>, (12/05/2016)

La creadora de Foxy Doxxing ideó su programa siendo consciente de lo difícil que es demostrar un caso de abuso digital basándose en leyes generales contra el acoso. En palabras de Holmes (2016)⁷⁰,

“vivimos en una época en la que la tecnología avanza más rápido que las leyes. Si tienes que presentar un caso ante los jueces y la policía local, tiene que estar muy bien organizado, y necesitas un dossier para reforzar tu postura y ayudarles a entender lo que está pasando”.

2. GÉNERO PERFORMATIVO EN LA RED

La influencia de Butler (1990) y su paradigma de la performatividad ha alcanzado el estudio de los roles de género en Internet. El género ya no es algo inherente a la persona sino una *performance*: algo plástico, en continua evolución, que incluye el vestido, los gestos, el movimiento, la interacción, la postura y otras actividades.

Al no ver el género como una cualidad estable *a priori* sino como una complejidad que existe mientras se produce (Butler, 1990), no se puede representar los múltiples modos en que este se practica y se reproduce. Internet ofrece un control sin igual al individuo, una gran capacidad de agencia en la construcción y presentación de sus identidades.

Sin embargo, difícilmente podemos analizar el género aisladamente sin tener en cuenta la sexualidad y el cuerpo, con los que está íntimamente relacionada su construcción y expresión. Debemos implementar los mecanismos teóricos y metodológicos que nos permitan superar lo que Butler (1990) llama la “matriz heterosexual”. El objeto de estudio más que el género, debe ser los cuerpos, géneros y sexos.

Por otro lado, dicha performatividad tiene que ver con el tipo de sitio web y con la flexibilidad que permita. En palabras de Enguix (2005: 176):

“Con el tiempo se pierde el sentimiento de publicidad, vulnerabilidad y pudor y las identidades ficticias dejan paso a identidades transparentes. La dicotomía privado/público pierde relevancia como “predictor” de la representación. Precisamente lo que muchos informantes valoran es que Internet te permite quitarte la máscara, te da la libertad de ser quien eres”.

⁷⁰ Disponible en <http://foxydoxxing.com>, (12/05/2016)

La gestión de la identidad exige habilidades, estrategias con objetivos delineados y la voluntad de participar de las culturas digitales. Para ganar la atención de otras identidades es importante encontrar una forma de expresión personal en el que las propias aportaciones sean valoradas, lo que no significa estar en todas partes, sino saber utilizar las herramientas y funciones de la red y tratar de temas variados.

Esta línea sugiere que las relaciones en Internet no están tan libres de la corporeidad como sugiere Plant (1997). La importancia de lo textual no significa que convertirse en una persona distinta solo requiera utilizar palabras distintas, ni que sea una cuestión sencilla.

La autogestión del propio sujeto y sus redes afectivas y laborales se convierte, por tanto, en una de las tareas características de Internet. Y lo es no solo como tendencia de época, sino porque la utilización masiva de estos dispositivos los posiciona como lugares increíblemente poderosos para la sociabilidad, y cada vez más como plataformas para la visibilización y competencia del “yo”, si bien no pueden comprenderse al margen de su contexto empresarial e interesado (Zafra, 2010: 72).

La cultura digital se retroalimenta regularmente por todas y todos, por quienes están conectados, cada nodo (personal, cooperativo, profesional, *amateur*) comparte sus acciones y experiencias, conectado a muchos otros y así sucesivamente de manera exponencial. La conectividad y la comunicación se han convertido en los protagonistas del espectáculo y, “cuanto más navegamos en la *web*, cuanto más registramos, producimos y consumimos *online*, más aprendemos a vivir en medio de los flujos y de la fragmentación” (de Abreu, 2014:172).

Sin embargo, muchos de los estudios que conectan tecnología y género presentan ideas de masculinidad y feminidad de una forma estereotipada. Por ejemplo, no suelen hablar del tipo de masculinidades y feminidades que se producen en las tecnoprácticas diarias, ni tienen en cuenta que las identidades de género no se pueden dar por supuestas ni ser fácilmente atribuidas a cuerpos sexuados (Enguix, 2005).

En esta línea, los significados de género parecen seguir anclados en lo tradicional y en una visión fuertemente estereotipada. Como Braidotti dice “hace falta algo más que una máquina para alterar verdaderamente los modelos de pensamiento y

hábitos mentales” (2004)⁷¹. Además, muchas/os autoras/es, como Zafra (2005), están de acuerdo en señalar que las prácticas discursivas performativas están limitadas por un repertorio cultural que remite a los roles tradicionales. También Wajcman (2006) afirma que la celebración de los nuevos medios de comunicación es, paradójicamente, la legitimación del orden social establecido.

Los medios de comunicación se pueden entender, desde este análisis, como extensiones institucionales del poder. La realidad de sus prácticas está determinada por las proyecciones propositivas, que los convierten en instrumentos de regulación y control de la vida social a través de la inducción de ideologías y pautas de conducta donde el género se convierte en una herramienta normativa y reguladores (Foucault, 1979).

2.1 “SALIR DEL ARMARIO” EN LAS REDES SOCIALES

De los enfrentamientos de Stonewall en los Estados Unidos hasta la actitud social general de hoy en día, la situación ha cambiado mucho para las comunidades *queer* y LGTTBI, sobre todo en aspectos políticos. Tal y como se ha presentado con anterioridad, la mayor aceptación social de las sexualidades no normativas ha sido una consecuencia natural de las luchas por parte de los grupos e individuos activistas, así como de la diversificación y multiplicación de sus representaciones en los medios de comunicación, sobre todo los digitales, favoreciendo así la visibilidad de sus identidades.

Otro factor que se puede apreciar es que las personas jóvenes tienen cada vez menos dificultades para asumir una identidad sexual no hegemónica desde una edad temprana (Gross, 2007), ya que cada vez encuentran menos motivos para tratar de reprimir u ocultar su identidad. Este nuevo comportamiento viene de la mano de la popularización de las redes sociales, las cuales ofrecen la posibilidad de obtener visibilidad y redes de apoyo social independientes de la localización geográfica.

El propio sentido de “salir del armario” también parece estar evolucionando y ganando nuevos significados. Las nuevas generaciones *queer* y LGTTBI, principalmente aquella que vive en los grandes centros urbanos, está derribando las antiguas definiciones, prefiriendo adoptar posicionamientos más abiertos,

⁷¹ Disponible en <https://www.rebellion.org/hemeroteca/mujer/030806braidotti.htm> (12/05/2015)

fluidos o no definitivos con respecto a su orientación y prácticas sexuales. En este sentido, parece que el sentido popular de la palabra “homosexual” ya no tiene la misma relevancia si la comparamos con hace un par de décadas. Muchos adolescentes y jóvenes de hoy en día, en vez de tratar de encajar en el imaginario heteronormativo del binomio “homosexual-heterosexual”, prefieren autodenominarse como géneros neutrales, fluidos, o simplemente *queer*.

Según de Abreu (2014: 309), las/os jóvenes reivindican su derecho a tomar decisiones “sin sentirse desubicados y presentando un abanico más amplio de posibilidades, a lo mejor apoyados por la visibilización de las identidades no heteronormativas cada vez más infiltradas en las dinámicas sociales cotidianas”.

“Salir del armario” significa visibilizar la orientación sexual y de género en las interacciones sociales sin la necesidad de ocultar la identidad real de la persona. El miedo es la manera más eficaz con que se “construyen los armarios” y el modo de mantener los procesos de adecuación a la norma heterosexual por el cual pasan los individuos, sobre todo cuando se trata de sus sexualidades. Sin duda, las plataformas sociales en el ciberespacio han facilitado para la visibilización de la diversidad sexual y están provocando poco a poco cambios en la manera en que las personas ven y entienden la pluralidad en el ámbito de la identidad de género.

Las nuevas tecnologías (y los nuevos medios de comunicación) han traído posibilidades que antes no existían y de cierta forma han “revolucionado la experiencia de la homosexualidad” (de Abreu 2014: 291). Asimismo, las redes sociales permiten entrar en contacto con otras personas para reunir información o hacer preguntas sobre los asuntos que inquietan para así aprender los signos y códigos de la cultura gay, lesbiana, transgénero o *queer* (Gross, 2007).

Además, las plataformas sociales también ofrecen la oportunidad de “probar” a salir del armario antes de hacerlo con familiares y amigos, en ambientes relativamente seguros (Woodland, 2000), donde las consecuencias pueden ser evaluadas, contrariamente a una situación en el mundo analógico.

Asimismo, el fenómeno global de subir vídeos a *Youtube* para narrar experiencias personales, se ha convertido en una forma muy peculiar de compartir historias sobre cómo “salir del armario” y vivencias propias de las personas *queer* o LGTTBI. En ellos, “las personas se apropian de las herramientas del sitio y en tono confesional afirman su existencia en el mundo” (de Abreu, 2014: 296).

Una búsqueda sencilla usando “salir del armario” u otras variantes similares de los términos, arrojarán miles de resultados con vídeos de usuarios privados que revelan las experiencias de “estar fuera” del armario. Es un fenómeno de sumo interés, pues lo que era íntimo y parte de la esfera privada pasa a ser de dominio público. Estos materiales audiovisuales son a menudo producidos con recursos propios y depositados en plataformas de almacenamiento gratuitas. Al tiempo que incorporan una conciencia explícita de cámara, edición de software y prácticas de performance corporales delante la cámara (de Abreu, 2014), estas personas aprenden incluso a gestionar y contestar a quienes dejan comentarios positivos y negativos en sus canales. La repetición de este tipo de historias grabadas en videos, crea un banco de datos de experiencias comunes y un sentido de pertenencia a la comunidad, además de construir una red de apoyo que ofrece consejos útiles y respuestas para los cuestionamientos hechos por otros usuarios y usuarias.

Para muchas personas, las redes sociales son espacios donde por primera vez se experimenta hablar con alguien sobre temores, dudas, hacer amistades con otras personas que estén en la misma situación (Wakeford, 2002), contactar gente de distintos y lejanos lugares o participar de colectivos. De cualquier forma, asumirse como una identidad fuera de las casillas heterosexuales y comunicar este descubrimiento a otra persona no es un acontecimiento sencillo, sino más bien un proceso complicado, caracterizado por la imprevisibilidad y con frecuencia por una desestabilización emocional y sentimientos confusos (Drushel, 2010).

“Salir del armario” suele ser un proceso largo, negociado y realizado en diferentes etapas, las primeras exigen trabajar la homofobia internalizada, por ello en estas fases son muy importantes las redes de apoyo social que proporcionan la sensación de pertenencia de comunidad, además de apoyo emocional. A pesar del poco tiempo de Internet en nuestras vidas, las redes de apoyo de los colectivos *queer* ya tienen una trayectoria significativa. Hoy, las redes digitales se han convertido en un espacio importante para explorar y configurar tópicos como la sexualidad y la identidad. Para las personas con sexualidades distintas a la heterosexual, las nuevas plataformas poseen un valor especial, ya que en ellas muchas identidades encuentran formas complejas y provocativas de salir del armario, abandonando la idea de las “identidades discretas”, es decir, que la identidad de género y la orientación sexual solo pertenecen a la esfera privada (Drushel, 2010).

2.2 REPERCUSIÓN Y RETOS PARA LA COMUNIDAD LGTTBI Y QUEER EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

El impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad en general ha sido ampliamente estudiado en los últimos años por distintos autores dando lugar a una hipótesis global que mantiene la aparición de una nueva era o sociedad, también denominada “sociedad red” por Castells (2001).

Es evidente que esta nueva sociedad conlleva nuevas formas de protesta y acción ciudadana y, como ya se ha profundizado anteriormente, las comunidades *queer* y LGTTBI han hecho del ciberactivismo, debido a sus características, la herramienta de cambio político.

A pesar de que las manifestaciones en las calles siguen siendo un escenario muy importante a la hora de reivindicar los derechos de los colectivos LGTTBI, no se puede menospreciar la fuerza de los blogs y páginas web de los movimientos sociales o colectivos, son las diferentes redes sociales el lugar donde se fragua la batalla más importante en lo que al activismo político se refiere.

Las redes sociales se han transformado en tentáculos para las actividades de protesta y movilizaciones sociales, ya que, gracias a ellas, muchos individuos que no saldrían a las calles para exigir o discutir, ahora lo hacen por medio de sus ordenadores o dispositivos móviles, lo cual no es insignificante (de Abreu, 2014). Este comportamiento puede generar posibilidades de cambios concretos en las agendas sociales.

Si bien la ambivalencia y la globalización son características esenciales del impacto de las tecnologías de la información y de la comunicación en la esfera política, el ciberactivismo nos lleva al plano de las acciones concretas con finalidad política no convencional, promovidas en línea por los movimientos sociales. No obstante, algunas/os críticas/os sociales se preguntan si acaso no es ingenuo pensar que desde nuestros dispositivos electrónicos seremos capaces de ayudar a la gente. ¿Es posible hacer activismo desde la comodidad de nuestro hogar?

Los medios y la información, explica Lash (2005), han “llenado el espacio que antes tenía la reflexividad como forma de pensamiento”. Según Lash, el poder también se torna informacional. La información está organizada no por su valor de uso o de cambio sino por su valor en tiempo real, sin valía para el pasado y futuro.

Sin embargo, la historia ya nos ha enseñado que los cambios sociales no son algo que ocurre de manera “vertical”, sino a través de las relaciones cotidianas, aun cuando aparentan ser poco significativas, como es el caso del ciberactivismo, donde el intercambio de experiencias e informaciones se dan de forma espontánea, pero progresiva y exponencialmente.

Aunque hay movimientos políticos y religiosos que siguen atacando la libertad de elegir las orientaciones de género mientras la homofobia y la represión avanzan también en los medios digitales, el ciberactivismo LGTTBI y *queer* actúa en las redes difundiendo y replicando informaciones, imágenes, videos y sobre todo fomentando discusiones y concientización social. De este modo, conceptos y posicionamientos políticos van poco a poco ganando nuevas formas y significados.

Estas acciones ayudan a diluir los prejuicios y presentan la “realidad del otro” desde diversas perspectivas. Gracias al ciberactivismo, antiguos discursos e ideas preconcebidas van perdiendo fuerza y otros significando van siendo construidos. Los intercambios “son formas privilegiadas de negociación social no jerarquizadas y de alcance horizontal” (de Abreu, 2014: 324). El activismo tradicional “vertical” y muchas veces militante ha perdido espacio para dar paso al ciberactivismo que se desarrolla en las redes sociales. Hoy en día las acciones nacen, muchas veces, de manera espontánea a través de las herramientas tecnológicas estimulando así los cambios sociales.

Sin embargo, es altamente inconveniente limitar el ciberactivismo al uso de Internet para construir discursivamente una comunidad imaginada (Betancout, 2011). A partir de la lucha por el reconocimiento y el mantenimiento del carácter abierto, público, descentralizado e igualitario de la red, contrarrestando su apropiación privada y la creciente consolidación de los grandes monopolios de la información y la comunicación, es necesario trascender hacia la reflexión y la práctica de interpretación y resignificación simbólica en relación dialéctica con las condiciones materiales de la vida social. En esto radica la posibilidad de llevar adelante proyectos de activismo emancipatorio apoyados en el uso de Internet y otras tecnologías de la información.

3. LA “CRISIS” DE LA MASCULINIDAD

Con el despertar feminista de segunda generación, los hombres se han visto obligados a comenzar la deconstrucción (como ya lo habían hecho las mujeres) del concepto de lo masculino y la masculinidad, para así tratar de cambiar esa identidad de género tradicional basada en estereotipos. Asimismo, los intensos cambios económicos, además de los socioculturales y políticos, también han condicionado a la hora de modificar las bases materiales y simbólicas en las que se apoyaba el rol de los varones como proveedores de la familia.

Durante la última década, la llamada “crisis de la masculinidad” ha sido extensamente comentada en los medios de comunicación divulgativos y el fenómeno ha sido estudiado por sociólogos y antropólogos.

Según Clare (2000), a comienzos del siglo XXI es difícil evitar la conclusión de que los hombres están en serios problemas. En todo el mundo, desarrollado y en desarrollo, el comportamiento antisocial es esencialmente masculino.

La violencia, el abuso sexual de los niños, el uso ilícito de drogas, el uso indebido del alcohol, todos los juegos son abrumadoramente actividades masculinas. Cuando se trata de violencia, comportamiento delictivo, toma de riesgos y desorden social, los hombres se encuentran a la cabeza (Clare, 2000).

Sin embargo, Gill (2001) no opina que la masculinidad esté en crisis. Para la autora, se trata solo de “una etiqueta descuidada y perezosa para toda una gama de tendencias diferentes, que se agrupan y tratan como si hubiera un problema importante”. El sentido de crisis viene de diferentes parámetros, tales como las cifras de divorcio, de desempleo, el fracaso escolar de los niños, el declive de la manufactura etc. Según Gill (2001), no es serio querer englobar todos estos factores bajo la misma causa abstracta, y lo mejor sería analizarlos por separado.

A pesar de que la sociología niega su existencia, para la lectura de Harman (2011), la crisis se hace patente cuando la “masculinidad se vuelve problemática, en el sentido de que se expresa como una necesidad urgente de una respuesta, algo que hay que resolver”. La línea de demarcación entre “el bien y el mal” todavía no está delimitada y por lo tanto es un punto de contestación. Aunque no tiene una causa definitiva o particular, (si bien el avance del feminismo y la transformación del capitalismo son factores claves) lo importante es que se ha causado una

ruptura en la autopercepción de los hombres y estos todavía no saben dónde situarse en la escala de valor moral (Harman, 2011).

Sin embargo, tal y como señala Gill (2001), la crisis de la masculinidad no es empíricamente verificable dentro de un estado de cosas, aunque sí que haya afirmado, basada en estudios de campo, que el aprender sobre la masculinidad parece un proceso de ósmosis.

En comparación con las mujeres, los hombres no experimentan ninguno de los momentos clave o ritos de paso que viven las mujeres. Por ejemplo, las mujeres tienen muy a menudo una charla privada con su madre para explicarles lo que significa la menstruación. Sin embargo, según Gill (2001), los hombres simplemente no tienen ningún acontecimiento marcado. En consecuencia, su definición de lo que significa ser un hombre es muy diferente de la definición de las mujeres sobre lo que significa ser una mujer. En el grupo de análisis de Gill (2001), los hombres se definieron con frecuencia a través de su primera experiencia sexual y su primer salario. Es evidente que, especialmente en la sociedad poscapitalista actual, donde la emancipación y el matrimonio se han retrasado como en ningún periodo histórico, estos dos factores pueden ser aplazados hasta muy tarde en la vida de muchos jóvenes.

Lo que resulta evidente es que “ser un hombre” se ha vuelto problemático, un tema sensible, y que haya un debate en torno a la “crisis de la masculinidad”, independientemente de su existencia, es prueba de ello.

La crisis de la masculinidad es un problema que subsiste en su aclamación y negación, y sus respuestas o soluciones no hacen que se disipe, sino que marcan la problemática (Harman, 2011). Es importante que el estudio de las masculinidades no quede atrapado en el resentimiento y la culpabilidad, sino que se centre en su lugar, en el análisis que sirva para propiciar la transformación y las posibilidades de cambio.

A la hora de analizar la (auto-)representación del género masculino y, por extensión en la Red, se sigue a continuación un corte interpretativo basado en herramientas de análisis y de explicación dúctiles, sensibles al contexto de producción de los datos. De esta manera se lleva a cabo la selección de los nichos cibernéticos a analizar desde una perspectiva de crítica social.

3.1 BLOGS DE LOS DERECHOS DE LOS HOMBRES

El movimiento de los derechos de los hombres consiste en diversos puntos de vista que rechazan las ideas feministas y profeministas. Los activistas de los derechos de los hombres han dicho que creen que el feminismo ha sobrepasado sus objetivos y perjudicado a los hombres. Creen que a los hombres se les han quitado derechos y que son víctimas del feminismo y las influencias feminizantes en la sociedad (Allen, 2015).

Ellos niegan que los hombres como grupo tengan poder institucional y creen que los hombres son a menudo víctimas y están en desventaja con respecto a las mujeres. Los grupos de derechos de los hombres en general rechazan la idea de que el feminismo esté interesado en los problemas de los hombres y algunos activistas de los derechos de los hombres perciben el movimiento de mujeres como un complot para ocultar la discriminación contra los hombres (Allen, 2015). La mayoría de estos “activistas” se mantienen activos en foros y blogs. El más famoso es *A Voice for Men*⁷², el cual tiene una versión totalmente traducida al castellano⁷³. En la misma, se presentan los siguientes objetivos:

- 1. Diseminar la información que exponga la misandria en todos los niveles de nuestra cultura.*
- 2. Denunciar a la institución del matrimonio como insegura e inapropiada para el hombre moderno y promover la información diseñada a proteger a los hombres que ya están casados.*
- 3. Promover el fin de la caballerosidad en cualquier forma o estilo.*
- 4. Promover el antagonismo legal y no-violento hacia todos los agentes de la misandria, desde los miembros de la academia, hasta los funcionarios públicos, hasta el cuerpo policial y otros funcionarios estatales, hasta bloggers populares y agentes corporativos que promueven la misandria por beneficios económicos.*
- 5. Educar a los niños y a los hombres sobre las amenazas a las que se enfrentan en el gobierno feminista y promover el fin de ese gobierno.*
- 6. Destruir las mentiras y las distorsiones de la misandria y del gobierno feminista en cualquier lugar que ocurran.*
- 7. Ofrecer una visión más razonable, coherente e intelectualmente honesta de las*

⁷² Disponible en <http://www.avoicemen.com>, (21/06/2016)

⁷³ Disonible en <http://spa.avoicemen.com>, (21/06/2016)

políticas sexuales.

8. Enfrentar la variedad de problemas que enfrentan los hombres y los niños bajo el gobierno feminista e intentar solucionar estos problemas.

9. Presionar por el final de la histeria de las violaciones y de las acusaciones falsas.

10. Promover una cultura que valore el tratamiento igualitario bajo la ley para todos los seres humanos.

Además, es posible hacerse una cuenta en la página web para acceder a foros donde se comentan noticias misóginas. Los valores que enumera el blog son los siguientes:

1. Este blog considera a las feministas, los caballeros blancos y otros agentes de la misandria como un mal social. No los consideramos como gente de buenas intenciones ni como agentes honestos al considerar sus metas y no les extendemos ninguna cortesía ni consideración más de las que les daríamos a los clasistas, a los skinheads, a los neonazis o a otros que promueven el odio. Vamos a educar a quienes estén dispuestos a aprender, pero los vamos a hacer responsables por su ignorancia así como por sus acciones.

2. No vamos a tomar preferencias en las luchas de los partidos políticos y después de sopesar la evidencia a nuestra disposición, generalmente tendemos a ver a los partidos políticos principales como misántropos.

3. Apoyamos solamente a reacciones no violentas ante el gobierno feminista y de hecho estamos tratando de detener actos futuros violentos en contra que el gobierno feminista trata de apoyar.

4. Nos oponemos a que la autoridad estatal interfiera en las vidas privadas sobre consentir que los adultos se metan en cualquier tipo de relación sexual o romántica.

5. Nos oponemos a cualquier autoridad estatal sobre la interferencia en la comercialización de relaciones sexuales entre adultos que consienten este tipo de relaciones.

La página además cuenta con un botón de donación y una tienda para comprar *merchandising*: desde tazas hasta camisetas, pasando por pósters y complementos con una estética unificada en lo que consideran la lucha contra la misandria.

El activismo de los derechos de los hombres contra las mujeres no es nuevo, sino que comenzó en respuesta a los inicios de la liberación femenina⁷⁴. Uno de los primeros registros de la escritura “pro derechos de los hombres” viene de un artículo en Putnam en 1856, en el cual el escritor lamentó los cambios que las mujeres estaban provocando en la sociedad americana, de manera que “el esposo no puede poner un dedo sobre su esposa como castigo por riesgo de ser denunciado por asalto y agresión, y tal vez, demandado por el divorcio, y (lo que es peor que cualquiera de estas afirmaciones) de ser declarado por sus vecinos como un tipo brutal”.

En 1908, Ernest Belfort Bax, a veces referido como el padre del movimiento de los hombres, escribió “The Legal Subjugation of Men”, una respuesta furiosa a los cambios en las leyes criminales y civiles en Inglaterra después del movimiento sufragista. Abogó por “la abolición de los privilegios femeninos modernos” y se enfureció contra “la malicia de las personas, siempre mujeres, que prácticamente inventan todos los casos de violación y agresión”.

Otros asuntos que conciernen a los activistas de los “derechos de los hombres” son las leyes de custodia y de adopción (que según ellos favorecen enormemente a las mujeres) y la violencia doméstica contra los hombres. Resulta triste e incomprensible que el activismo de los derechos de los hombres sea más fuerte en el espacio donde las mujeres corren mayor riesgo (el hogar) e ignora las áreas donde hay peligro significativo para los hombres (dependencia de drogas, suicidio, etc.⁷⁵

Con respecto a lo tratado en el apartado anterior, se podría aventurar que la aparición de este tipo de contenido en la red puede ser provocada por los síntomas mencionados como posibles causas de la “crisis de la masculinidad”.

3.2 MAESTROS DE LA SEDUCCIÓN

Otro ejemplo de masculinidad hegemónica en la red son los vídeos y talleres online ofrecidos por los llamados “maestros de la seducción” en los que explican a otros varones cómo conseguir tener más sexo con mujeres. Con una mezcla

⁷⁴ Disponible en <http://www.dailytelegraph.com.au/rendezview/why-dont-mens-rights-activists-fight-for-mens-rights/news-story/dfd34b9885268e2e9e06f497a1546b98>, (21/06/2016)

⁷⁵ Disponible en <http://www.telegraph.co.uk/men/thinking-man/deluded-mens-rights-activists-are-wrong-women-are-obviously-the/>, (21/06/2016)

de técnicas de autoayuda, nociones de psicología enfocadas a la manipulación y algunos principios del marketing aplicado a la seducción, los gurús han creado un universo de jerga y experiencias propias que pretenden englobar y dominar todo el campo de la conquista femenina, capacitando, según sus cursos, a todos los hombres que apliquen estos simples conceptos, a lograr su objetivo último: acostarse con todas las mujeres que deseen.

En la jerga a nivel nacional, sus seguidores se denominan a sí mismos *Aven* (un acrónimo de “Artista Venusiano”) y cuentan con un código propio para referirse a las mujeres en base a una combinación de letras y números como “TB7” o “TB9”, que corresponden a “tía buena” acompañada de una cifra con la que califican su aspecto físico⁷⁶.

Álvaro Reyes, cuyo nombre real es Jeremías Pérez Bartolomé, se define a sí mismo como “uno de los mayores expertos en seducción de España”⁷⁷. Se trata de un licenciado en biología sin ningún tipo de cualificación que se dedica a grabar vídeos explicando con “casos prácticos” (es decir, con mujeres que no saben que están siendo grabadas) sus técnicas de seducción.

“No esperes su permiso. Siéntete con derecho para hacer lo que quieres. Pedir permiso es síntoma de inseguridad”. Asegura, en uno de sus vídeos colgado en YouTube (este con unas 10.000 reproducciones, pero más de 9 millones de reproducciones en su canal) y en el que da consejos sobre cómo tratar a las mujeres, y donde enseña, entre muchas otras cosas a “terminar con cualquier novia que tengas”.

En sus vídeos y cursos, Reyes enseña a no aceptar nunca un ‘no’ por respuesta: “El rechazo es transitorio. Una chica te rechaza en un momento determinado por su estado emocional pero en poco tiempo puede estar predispuesta a que pasen cosas”. Otra de sus enseñanzas fundamentales gira en torno al control dominante que ellos deben tener en las situaciones y las relaciones. “Debemos sobrepasar los límites establecidos para tener éxito con una chica. Nunca preguntes si puedes hacer algo, hazlo sin más”. En otro de sus vídeos, explica cómo ligar con mujeres que considera “feas y gordas” y la técnica consiste en besarlas aprovechando un descuido y tocar sus genitales a la vez.

⁷⁶ Disponible en <http://www.elmundo.es/f5/2015/10/19/562187dd46163f51088b45cf.html>, (21/06/2016)

⁷⁷ Disponible en http://www.eldiario.es/andalucia/Incitacion-violencia-genero-cursos-machismo_0_259324272.html, (21/06/2016)

A través de un comunicado, la Asamblea de Mujeres Supervivientes ha querido denunciar que “se trata de una clara apología de la violencia de género, imaginario y prácticas machistas a través de la seducción, ya que promueven el acoso, la agresión sexual y perpetúan el modelo de dominación-sumisión⁷⁸”.

Asimismo, circula una petición iniciada por Zarina Kulaeva en Change.org donde se solicita el cierre del canal de YouTube de Reyes⁷⁹. Change.org además actúa como blog y lugar de acogida libre y pública de peticiones por Internet de carácter cívico, reformista, social y en general reivindicativo del cumplimiento de los derechos humanos aunque en él tienen cabida todo tipo de peticiones. En la petición de Change.org contra el canal de Reyes se especifica lo siguiente:

Álvaro Reyes se dedica a enseñar a otros hombres heterosexuales cómo acosar a mujeres en espacios públicos para intentar conseguir sexo con ellas, impartiendo talleres y vendiendo libros al respecto. Reyes enseña a no aceptar nunca un “NO” por respuesta. Para él, el rechazo es transitorio. Otra de sus enseñanzas fundamentales gira en torno al control dominante que los hombres heterosexuales deben tener en las situaciones y las relaciones. “Debemos sobrepasar los límites establecidos para tener éxito con una chica. Nunca preguntes si puedes hacer algo, hazlo sin más”.

En palabras de Kulaeva, “la petición sirve para parar estas formas del machismo y de la dominación masculina en nuestra sociedad actual. La mujer no es solo un cuerpo que puede ser mercantilizado, usado y despreciado. Si a una mujer no se le da valor, si vale menos que un varón, entonces es lógico que haya hombres que crean que pueden hacer lo que quieran con ellas. Es la cultura de la violación que permite culpabilizar a las mujeres de los ataques que sufrimos en la calle, en casa, en el trabajo, etc. Es la base del patriarcado que domina en todos los rincones del mundo”.

A fecha de 22 de noviembre de 2016, la petición cuenta con 105.671 participantes y aún faltan 44.329 firmas para llegar a las 150.000 necesarias para completarla.

Sin embargo, todas las prácticas popularizadas en este canal de YouTube provienen de El Método (The Game), libro de Neil Strauss, quien popularizó el mundo de la seducción científica al ver cómo su supuestamente autobiográfica

⁷⁸ Disponible en http://www.eldiario.es/andalucia/Incitacion-violencia-genero-cursos-machismo_0_259324272.html, (21/06/2016)

⁷⁹ Disponible en <https://www.change.org/p/youtube-cerrad-el-canal-de-%C3%A1lvaro-reyes-que-ense%C3%B1a-a-c%C3%B3mo-acosar-a-mujeres>, (21/06/2016)

obra se convertía en un *bestseller* en 2005 en Estados Unidos y en 2008 en España. Es a través de estos preceptos básicos que pivotan muchos conceptos análogos que usan, además de Álvaro Reyes, Mario Luna⁸⁰ y muchos otros en sus manuales de seducción online adaptados al mercado español.

Siguiendo la noción de la performatividad del género de Butler (1990), los “artistas de la seducción” apoyan prácticas que afirman la hegemonía de los hombres apoyando la heterosexualidad obligatoria: un conjunto de prácticas y una mentalidad que dicta la expresión agresiva de su deseo por las mujeres, para evitar ser clasificados como “el otro”, aspirando a una dominación completa o simbólica sobre los cuerpos y las mentes femeninas.

Compitiendo y ganando el control sexual sobre las mujeres, los artistas no solo adquieren la validación sexual, sino que afirman el patriarcado y la hegemonía de los hombres y afirman sus identidades de género masculinas estables, como les exige la matriz heterosexual (Butler, 1990).

Según argumenta Foucault (1976), el sexo, en su forma actual, fue inventado por las clases medias del siglo XIX como un medio para ganar riqueza y poder. Desde entonces, la sexualidad de las clases medias no ha sido reprimida, sino, en realidad, excitada. La comodificación del sexo ha creado una necesidad capitalista (Preciado, 2008). El liberalismo sexual (o capitalismo farmacopornográfico, como lo define Preciado) es utilizado por muchos empresarios para comercializar sus productos enmascarados de libertad sexual y autosatisfacción.

Este régimen capitalista, además, se caracteriza por una “racionalización del deseo” (Foucault, 1976), y por ende, todo el ámbito de las relaciones sociales en el que cada uno de los individuos se encuentra en valor relacional a la utilidad del “seductor”. Otros ejemplos de racionalización del deseo se pueden encontrar en el extendido uso de aplicaciones móviles para encontrar pareja (como OKCupid o Parship) o relaciones sexuales esporádicas (Tinder, Grindr, etc.)

De esta manera, los “artistas de la seducción” parecen ser una pieza más de este nuevo régimen. La obtención de grandes beneficios económicos se sustenta en los ideales protocibernéticos de “libertad de expresión” (Turton Turner, 2013) con un trasfondo misógino, hegemónico y patriarcal. En muchos sentidos, este liberalismo sexual capitalista da como resultado la sexualización abierta de las mujeres, la

⁸⁰ Disponible en <https://marioluna.com/>, (30/11/2016)

imposición de la supremacía heterosexual y la afirmación de la hegemonía masculina.

A medida que la acumulación de experiencias sexuales se convierte en un objetivo en sí mismo, junto con su uso para competir con otros hombres, el “arte de la seducción” se convierte, para algunos, en un medio para no comprometerse emocionalmente en relaciones significativas con el sexo opuesto en una red de complicidad que se basa en preceptos de una masculinidad tóxica y hegemónica.

4. ENTRE EL DETERMINISMO BIOLÓGICO Y LAS CONSTRICCIONES SOCIO-CULTURALES: ¿SON LOS VIDEOJUEGOS UNA COSA DE HOMBRES?

Las conductas y el papel que se asumen como propios de los hombres y de las mujeres se fundamentan en planteamientos que naturalizan determinados comportamientos a partir de las diferencias de sexo, las cuales subyacen el establecimiento de relaciones en desigualdad. Para comprender estas posiciones, se hace necesario aclarar las diferencias entre sexo y género.

Herrero y Pérez (2007) analizan estos conceptos con base en la distinción entre género, sexo, identidad de género y orientación sexual. En su análisis destacan que el término sexo se refiere a las características biológicas de un organismo, siendo los caracteres sexuales primarios y secundarios definidos por el anatomista Hunter los que diferencian a hombres y a mujeres. En el caso del concepto de género, este resulta confuso al ser utilizado muchas veces como sinónimo del término sexo. Sin embargo, su principal distinción radica en su definición como un constructo social en el que lo sociológico se distingue de lo biológico y en el que, por consecuencia, los referentes sociales son los que determinan las características y roles de los hombres y las mujeres, dentro de las cuales se establecen categorías de identidad como la transexualidad, la homosexualidad o la bisexualidad.

En una línea similar, Hernando (2007) analiza los conceptos sexo y género y distingue que el primero tiene una determinación multivariada, es decir, que se entiende a partir de diferentes formas a partir de las cuales se determina. Retomando el trabajo de John Money en la década de los cincuenta, Hernando apunta los cinco componentes biológicos que configuran el término sexo:

- Sexo genético: está determinado por los cromosomas X e Y.
- Sexo hormonal: se refiere al balance estrógenos-andrógenos.
- Sexo gonadal: alude a la presencia de testículos u ovarios.
- Morfología de los órganos reproductivos internos.
- Morfología de los órganos reproductivos externos.

Esta forma de caracterizar el concepto de sexo fue llevado al campo de las Ciencias Sociales para distinguirlo del término género. Así, Hernando (2007: 169) retoma los señalamientos de Burín (1987) para definir que el concepto sexo hace alusión “al hecho biológico y las características físicas de los cuerpos, mientras que el segundo [concepto de *género*] se refiere a los significados que cada sociedad atribuye a esa diferenciación.” De este modo, socialmente se definen actitudes, valores o conductas propias de los hombres y mujeres, aspectos que permean los diversos entornos en los que ambos se desenvuelven y se relacionan.

Por lo tanto, el género es un concepto de carácter cultural constituido por sistemas de identidades y conductas enmarcadas en marcos que designan cómo deben ser los sujetos en relación con sus características sexuales (Gallegos, 2012). Así, ciertos patrones de comportamiento son esperados dependiendo de la asignación sexual biológica.

En este sentido, el género alude a roles y responsabilidades de marcos de acción que se asignan de acuerdo con el sexo (hombres y mujeres), determinando relaciones socioculturales entre ellos (Pérez, 2010). Dichas determinaciones socioculturales establecen ciertas pautas de comportamiento y de vínculos que se espera de las personas en relación con su contexto.

No obstante, al ser una construcción social, el género deviene en diversas maneras de manifestar identidades relacionadas con lo masculino y lo femenino, posibilitando múltiples maneras de expresión categorial. De esta manera, Pérez (2010: 172) apunta:

“Una mujer nace mujer, y un varón nace varón, eso es lo que supone ‘sexo’, pero además existen unos imperativos, no ya biológicos, sino culturales, que imponen, tanto a la mujer como al hombre, por el mero hecho de serlo, el deber de aprender a comportarse como socialmente se considera que es correcto que deben hacerlo. Se impone pues desde la sociedad el rol, la división del trabajo en la economía y en el hogar, así

como los desequilibrios de poder. Y solo dándonos cuenta de esta realidad podremos volver a observarla, repensarla y crear nuevos roles de género que estén basados más en el respeto, la coeducación y la equidad que los actuales”.

En el trabajo que desarrolla García (2005) se distinguen tres corrientes teóricas que explican el origen del género: la sociológica, el constructivismo social y la psicodinámica. En la primera, se plantea un origen biológico que sirve de fundamento para explicar comportamientos de hombres y mujeres de acuerdo con su asignación sexual, y para garantizar la reproducción de la especie. El segundo modelo explicativo indaga los orígenes del género en el ámbito socio-cultural, por lo que el género se construye a partir del lenguaje, la historia y la cultura, de tal manera que en un mismo contexto es posible que existan diversas construcciones de género. Por último, la perspectiva psicodinámica sugiere que el género se define a partir de procesos de identificación, el niño se identifica con el padre, y la niña con la madre. El autor menciona que los dos primeros modelos explicativos son los que prevalecen en la actualidad, siendo el constructivismo social el marco más referenciado para explicar al género como concepto y como marco de definición de las relaciones humanas.

Así, se construye un determinado “deber ser” con base en el cual se establecen marcos de comportamientos implícitos y explícitos, a través de las diferentes agencias socializadoras como la escuela, la familia, la religión o los medios de comunicación. Asimismo, según las formas en que niñas y niños aprenden a relacionarse, se asimilan los roles que les corresponden de acuerdo a su sexo-género, marcando ciertos imperativos de comportamiento.

En esta misma línea, una de las manifestaciones de aprendizaje más importantes es el juego. Pérez (2010) analiza la relación entre los roles de género y los juegos de rol, los cuales define como una forma de juego en el que se distingue a las/os jugadoras/es y personajes a interpretar. En un principio, se trataba de un juego para hombres en el que poco a poco las mujeres fueron incursionando, aunque con un rol casi nulo como directoras de juego, es decir, como quienes decidían los personajes y roles de interpretación.

En su análisis, Pérez (2010) identifica que, con el paso de los años, los juegos de rol han ido cambiando hacia la interpretación de personajes cada vez más complejos. Este hecho ha permitido que las mujeres se interesen cada vez más

por los juegos de roles. Además, los roles interpretados por personajes femeninos son cada vez más diversos, por lo que es posible identificarse con estos de diferentes formas, abriendo un gran espectro hacia la interpretación de múltiples roles.

En este punto, cabe preguntarse cuál es el motivo real por el que existen productos “para chicos” y “para chicas” en el mundo de los videojuegos. En esta industria que tanto se caracteriza por su falta de sensibilidad de género, se podría establecer que la razón última que está detrás del binarismo de estos servicios no es otra que la dicotomía hombre/mujer, intrínseca a la naturaleza del ser humano y determinada desde el nacimiento. Por esta razón, resulta imprescindible la perspectiva de género para el análisis de los videojuegos. De acuerdo con Valenzuela (2003: 21):

“La tecnología es considerada una cultura construida por el patriarcado, lo cual no hace, necesariamente, que sus características sean masculinas por esencia, sino que esta masculinidad depende del periodo histórico en el cual se ha producido. Aquí, se considera la Revolución Industrial como origen¹² de la separación sexual del trabajo. De allí que a los hombres les corresponda la esfera lo público y a las mujeres la de lo privado”.

Así, como construcciones sociales, los roles que se asignan a mujeres y hombres y las definiciones dicotómicas sobre su identidad son aspectos que deben ser revisados y puestos a crítica. ¿Son las mujeres naturalmente seres compasivos y sociales, y por eso prefieren este tipo de entretenimiento virtual? ¿Son los hombres intrínsecamente agresivos y dominantes y por eso prefieren los videojuegos de combate y aventura? La respuesta para muchas/os neurocientíficas/os y expertas/os en los procesos cognitivos de la mente es que sí. Parece lógico si se tienen en cuenta los estudios que sostienen que ya se pueden apreciar rasgos de la atracción diferencial según el género en niños de edad preescolar.

En definitiva, el cerebro de hombres y mujeres estaría configurado de distinta manera, según sostienen Moir y Jessel (1989). Según estos autores, pocas semanas después de la concepción, el individuo se define como hombre o mujer y el cerebro comienza a desarrollarse según corresponde a su sexo. Y esta sería para ellos la razón por la que los hombres y mujeres muestran diferentes intereses

y, en este caso, el motivo por el que las niñas prefieren los videojuegos de cuidar mascotas, y los niños los de matar alienígenas.

Sin embargo, esta explicación tan recurrente en libros de psicología de gran tirada no está comprobada científicamente (Grossi, 2008.) Asimismo, no constituye más que un acercamiento simplista que trata de justificar y no de explicar las diferencias de género en la sociedad basándose en criterios no muy distintos de los que utilizó el famoso científico Paul Broca en el siglo XIX, quien estableció que las mujeres tenían menos capacidad intelectual porque sus cerebros pesaban menos.

El caso de la atracción segregativa en los videojuegos no parece tener una explicación tan sencilla. Que niños y niñas tengan preferencias diferenciales no se basa en una “diferencia humana inevitable” o dimorfismo sexual en términos hormonales, cromosómicos o cerebrales, sino que radica en el hecho de que las construcciones culturales de género están impregnadas en aquellos que toman las decisiones en las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos. De la misma manera, las/os usuarias/os tampoco se encuentran en un vacío cultural ajeno a las construcciones sociales. Así, los videojuegos forman parte de esta construcción y reafirman los roles asignados a hombres y mujeres reproduciéndolos. Al respecto, Sauquillo, Ros y Bellver (2008: 138) señalan que:

“En pleno siglo XXI en el que los logros sociales apuntan hacia la igualdad en todos los ámbitos (social, familiar, laboral, etc.), nos encontramos con que una de las principales vías que existen para perpetuar la desigualdad, como son los estereotipos de género, forman parte de la cotidianeidad de niños, niñas y jóvenes. Así, los menores continúan experimentando e incorporando toda una serie de pautas de conducta y de pensamiento que contribuyen al mantenimiento de las diferencias, fortaleciendo del principio básico de la desigualdad”.

De este modo, las funciones de género son producto de referentes socialmente establecidos, los cuales no forman parte de una naturaleza biológica dada y permanente, sino de estructuras que pueden deconstruirse y transformarse hacia condiciones de mayor igualdad en la relación entre las personas. Así, los productos tecnológicos son una herramienta que reproduce estereotipos, o bien, posibilita el cambio hacia la presentación de relaciones más igualitarias y complejas. Los estereotipos como una forma de simplificar la caracterización de

una persona limitan las posibilidades de ser, y en las sociedades patriarcales afectan principalmente a las mujeres. A través de las herramientas tecnológicas, se refuerzan estereotipos como los siguientes (Soriano, 2012: 357):

- La abuela previsora que se muestra como un ser feliz y preocupado por la familia que intenta evocar jovialidad y eficaz actividad.
- El ama de casa cuyo único objetivo es satisfacer a su marido e hijos.
- La triunfadora profesional pero de vida incompleta a falta de una familia.
- La mujer objeto sexual.
- La mujer complemento del hombre sin apenas protagonismo.
- La adolescente.

En este sentido, la psique no se trata de “una entidad discretamente empaquetada dentro del cerebro, sino más bien una estructura de procesos psicológicos a los que da forma el contexto cultural que los rodean y con el que se encuentran además en consonancia” (Kitayama y Cohen, 2007: 133). Cuando comparamos la “mente masculina” con la “mente femenina” nos imaginamos una entidad estable dentro de la cabeza de la persona, el producto de un cerebro “macho” o un cerebro “hembra”. No obstante, la mente no es un procesador de datos aislado del mundo exterior. Desgraciadamente no existe una línea delimitada entre la persona y la cultura en la que está inmersa desde el momento que llegó al mundo. Y este es el caso de absolutamente todos los habitantes del planeta y por tanto una posición limpia de construcciones sociales es prácticamente imposible.

Como sostiene Cordelia Fine en su revelador libro *Delusions of Gender* (2010), cuando nuestro entorno hace del género un factor principal, en nuestra mente se produce un efecto “onda expansiva” y comenzamos a vernos a nosotros mismos desde el punto de vista de nuestro género y los estereotipos-expectativas por parte de la sociedad adquieren relevancia en nuestro cerebro. Esto puede cambiar la percepción sobre una/o misma/o, alterar los intereses, debilitar o potenciar habilidades y provocar discriminación no intencionada. En otras palabras, el contexto social influencia quiénes somos, qué pensamos y qué hacemos. Y estos mismos pensamientos, actitudes y comportamientos se convierten a su vez en parte del contexto social.

La situación en el mundo de los videojuegos está condicionada en gran medida por el hecho de que la industria está dirigida predominantemente por hombres. En el estudio realizado por Díez (2007), se constata que los videojuegos son creados principalmente por hombres, lo que explica la reproducción de comportamientos y roles eminentemente masculino. Asimismo, las imágenes que se presentan de la mujer son estereotipadas y limitadas, lo cual contribuye a la construcción de modelos restrictivos de lo que significa ser hombre y ser mujer.

Para la mayoría de los altos cargos en la industria de los videojuegos, el objetivo de crear mercado para mujeres se consigue basándose en los estereotipos antiguos de “lo que les gusta a las chicas”. Desde que los videojuegos comenzaron a tener mayor relevancia en la industria tecnológica del entretenimiento, la generación de productos dirigidos a un público eminentemente femenino comenzó a despuntar (Urbina, et al. 2002). Sin embargo, los videojuegos dirigidos a este sector no dejaron su carácter sexista ni cambiaron sus representaciones sobre la mujer.

Así, en el estudio de Urbina et al. (2002) llevado a cabo en videojuegos de consola y PC, el tratamiento de la figura femenina no había tenido cambios a pesar de los cambios en la industria sobre la intención de dirigirse a este sector. Del mismo modo, los personajes masculinos seguían teniendo mayor presencia, aunque hayan aparecido personajes femeninos con roles más activos.

Esta situación también se evidencia en el hecho de que son más los profesionales hombres que se dedican a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que las mujeres. En torno a este hecho, el estudio realizado por Iglesias, Llorente y Dueñas (2010) apunta que:

- De acuerdo con los datos estadísticos analizados, para las ocupaciones profesionales relacionadas con las TIC, un 44,78% de hombres deberían cambiar de ocupación para que ambos sexos estuvieran igual distribuidos por ocupaciones.
- En aquellas ocupaciones laborales no relacionadas con las TIC, un 58,48% de hombres deberían cambiar de ocupación para que ambos sexos estuvieran igual distribuidos por ocupaciones.
- Asimismo, un 37,23% de los puestos de trabajo deberían pasar de mujeres a hombres (y viceversa) para que el grado de segregación fuera nulo.

- Por tanto, la segregación por razón de género aumenta tanto en las ocupaciones directamente relacionadas con las TIC y con las que no se vinculan.

Estos datos permiten visualizar la dificultad para que las mujeres tengan más poder sobre los contenidos de los videojuegos. De hecho, siendo una industria esencialmente patriarcal, la participación de las mujeres está limitada, lo cual se evidencia en los valores que rigen en los personajes de los videojuegos, así como en la lógica del mercado. Y es que desde la aparición de los juegos de ordenador, la lógica de consumo de quienes diseñan los videojuegos ha estado permeada por la idea de que existen juegos para niños y para niñas.

En el análisis que realizan Escofet y Rubio (2007) al respecto, se menciona que en la década de los 80 se llevó a cabo un experimento para diseñar un software atractivo para adolescentes. En este era claro que los programas dirigidos a los chicos eran significativamente opuestos a los que estaban enfocados a las chicas. Mientras los primeros enfatizaban en la coordinación ojo-mano, rapidez en reflejos y en la acción, los que estaban dirigidos a las chicas se relacionaban con herramientas productivas y las tareas de tipo práctico o artístico. Según las autoras, la mayor parte de los juegos de ordenador han sido creados para una audiencia mayoritariamente masculina” (Escofet y Rubio, 2007).

Pero más que de audiencia masculina, hablamos de audiencia “estereotipadamente masculina” (Escofet y Rubio, 2007: 67). En su investigación, las autoras analizan el diseño, contenido y actividad de los videojuegos dirigidos al alumnado de los primeros cursos de educación primaria, específicamente: *Barbie Super Sports*, *Action Man* y *El Mago de Oz*. De los resultados obtenidos, algunas de sus conclusiones más relevantes indican lo siguiente:

- Tanto niños como niñas tienen preferencia por los juegos que representan los roles tradicionales que se les ha asignado a cada sexo, y que ellas y ellos han aprendido.
- Las niñas tienen más facilidad para que los juegos les agraden, mostrando menos prejuicios hacia los mismos.
- Las niñas expresan gusto por los juegos que representan personajes con roles y conductas estereotipadas y por los juegos que no tienen este tipo de representaciones.

- Sin embargo, tanto niñas como niños muestran un gusto general por un software de carácter neutro (sin estereotipos) y mayor comprensión hacia juegos donde se explica el objetivo del juego, se dan instrucciones frecuentes y se ofrece una retroalimentación.
- Los niños son más independientes y competentes al enfrentarse al juego.

Las empresas desarrolladoras rara vez se plantean cuestiones de igualdad del tipo “¿estamos potenciando y seguramente creando segregación ocupacional según el sexo en los menores?”; “¿estamos vendiendo modelos sociales sexistas?”; o, tal vez, “¿deberíamos aprovechar la tecnología de la que disponemos para crear un modelo integrador que sirva para hacer nuestra sociedad más justa y libre de estereotipos de género?”. Es importante tener en cuenta que los recursos tecnológicos como los videojuegos han fomentado estereotipos que reflejan comportamientos irreales, lo cual “ha tenido unas consecuencias nefastas para las mujeres” (Soriano, 2012: 357), quienes son reducidas al desempeño exclusivo de determinados roles.

Tal vez en este punto es necesario repensar el género y las construcciones que socialmente se hacen sobre los significados de ser hombre, mujer, transexual o transgénero, es decir, interpelar al género. En este sentido, Judith Butler (2010: 47) apunta:

“(...) se trata de una interpelación –yo me dirijo a ti-, un asunto diferente de decir lo que tú eres, o determinar quién eres tú o en qué términos te reconozco (te reconozco como mujer o te reconozco como hombre). Estos actos de habla son modos de dirigirse a alguien que instauran un “yo” y buscan dirigirse a tu “tú”, y esta escena de interlocución puede ser tan importante, si no más importante, que la categoría por la que me dirijo a ti”.

En la medida en que se piensen las formas en las que se están representando a los hombres y a las mujeres en los videojuegos, podrán diseñarse dispositivos de entretenimiento que no determinen roles o conductas según el género, el color de piel, la etnia, o el lugar de procedencia. De esta manera, se contribuirá a disminuir presentaciones de poder en donde unas personas tienen más valor o protagonismo que otras, y se podrán construir personajes más acordes a la realidad. Asimismo, la interpelación al género posibilitará recursos tecnológicos

que no estigmaticen los gustos e intereses, y que posibiliten representaciones que contribuyan a eliminar estigmas sociales tan asentados.

4.1 PERSONAJES FEMENINOS DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

Si bien durante la última década los desarrolladores de videojuegos han incrementado la representación de mujeres en los mundos virtuales, el motivo de esta introducción no es, al menos primordialmente, el de atraer a más mujeres. La razón que se encuentra detrás de esta decisión es, en la mayoría de los casos, la de mejorar la “experiencia de juego” de los hombres introduciendo personajes femeninos atractivos. Este es el caso de la afamada Lara Croft (personaje principal del videojuego *Tomb Raider*), cuyos jugadores son, en su mayoría, hombres (MacCallum-Stewart, 2008.)

Además, desde la aparición de personajes femeninos en el mundo de los videojuegos, la representación de los mismos no ha cambiado la forma en que se representa la feminidad y la masculinidad, al contrario, ha incrementado la diferenciación de características de acuerdo con el género, atribuyendo diferentes conductas a unas y a otros. El análisis que realiza Márquez (2013) muestra esta situación. Su estudio indica que desde la década de los 90, la división del género apareció de manera estereotipada en forma de asignación del color; así, los personajes masculinos aparecían de azul y los femeninos de rosa. De esta manera, se comenzó a diferenciar juegos para niños y aquellos que eran de niñas. Por ejemplo, la versión femenina de *Pac-Man* podía distinguirse con un lazo rosa en la cabeza, labios pintados y pestañas resaltadas. Otros de la franquicia de juguetes *Barbie* como *Barbie Fashion Designer* aparecieron en el mercado convirtiéndose como el modelo de juguete electrónico para niñas. Al respecto, Tosca (2011: 8) menciona que

“las compañías de juegos quieren atraer al gran mercado femenino pero sus intentos suelen ser versiones rosa de juegos masculinos (*Miss Pac Man*), juegos esencialmente estereotípicos (*Barbie Fashion Designer*) o juegos en los que los personajes femeninos son tan fuertes y hábiles como los masculinos, intentando alcanzar una especie de igualdad lúdica”.

En este sentido, en la proyección de personajes femeninos en los videojuegos no se ha intentado otro modelo que no sea el masculinizado, dentro de los cuales, los protagonistas de la trama tienen que representar combate, competitividad o poder sobre los otros, valores asociados a lo masculino dentro de un sistema patriarcal. La otra forma de representación femenina es la estereotipada, la cual también corresponde a una visión encasillada sobre los gustos, intereses y aficiones de las mujeres, solo por el hecho de serlo.

Por lo tanto, para Tosca (2011: 8), “la inclusión de mujeres en los juegos, como jugadoras y como personajes, es un paso adelante, pero todavía no podemos hablar de juegos neutrales en cuanto a género”. Es decir, la incorporación de figuras femeninas en los videojuegos no ha conllevado un cambio sobre los roles de género, sino que solamente se han reproducido los estereotipos y valores patriarcales.

Otras/os autoras/es sostienen que los videojuegos “están hechos por hombres y para los hombres, reforzando estereotipos y comportamientos masculinos dominantes e incluso, en ocasiones, con claras muestras de incitación al sexismo” (Díez, et al., 2004:35). En lo que se refiere a la imagen de las mujeres, el estudio argumenta que la imagen de la mujer “ha sido tradicionalmente maltratada con ferocidad” (Díez, et al., 2004: 36). Los patrones corporales utilizados en el diseño de videojuegos tienden a la exageración, con ciertas similitudes a los personajes que se pueden encontrar en los cómics de contenido erótico. En el estudio de Díez, et al. (2004), se distinguen cuatro estereotipos de género respecto a la imagen de la mujer en los videojuegos:

- El síndrome de Wonder Brag: La mayoría de las figuras femeninas que aparecen en los videojuegos más demandados llevan una vestimenta que más se asemeja a un bikini que a una armadura (que es lo que portan en la mayoría de los casos los personajes varones). Con ese atuendo se recalcan sus con exagerados pechos y trasero, así como unas curvas que traslucen un cuerpo escultural según los patrones masculinos.
- La eterna adolescente: Se recurre a una imagen infantilizada de la mujer con la intención de transmitir inocencia, inmadurez y necesidad de protección.

- El síndrome King Kong: En su día un grupo de antropólogos, concluyeron que era imposible que el famoso primate del mundo del cine pudiese sostenerse en pie dada su estructura anatómica. En este estudio se sostiene que si realizáramos la prueba de King Kong con la mayoría de las heroínas de los videojuegos, suspenderían. Dadas sus proporciones anatómicas (pechos exagerados, escasa cintura y esbeltas y estilizadas piernas), la inmensa mayoría de estos personajes femeninos serían incapaces de dar un paso y parecería que se fueran a romper en cualquier momento.
- El patrón W.A.S.P: Los estereotipos de belleza que aparecen en los videojuegos más utilizados mantienen una preferencia generalizada por el patrón eurocéntrico de belleza caucásica (alta, blanca, rubia, delgada.)
- El surgimiento de una nueva imagen andrógina: Hombres con rostros de rasgos femeninos o infantiles y mujeres con características físicas viriles, tales como brazos musculosos o complejiones faciales angulosas, donde lo masculino se carga de la belleza suave de lo femenino y lo femenino por el contrario, asume una alta cuota de rudeza: Este tipo de personajes pueden ser una respuesta a las críticas que han surgido contra el acuciante sexismo que puebla la mayoría de los videojuegos *mainstream*.

Como se puede comprobar, el parecido de la representación de los cuerpos femeninos en los videojuegos con el cuerpo de una mujer real es mera coincidencia. A muchas jugadoras, estos patrones anatómicos utilizados en el diseño de videojuego les resultan incómodos, cuando no sexistas, como bien señala una usuaria entrevistada por Yee (2008: 93) para su investigación "Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Game":

"El único detalle que no me gusta nada y que encuentro ridículo es que cada vez que mi elfa lucha, sus pechos se salen del traje hacia los lados repetidamente. Este es un recordatorio constante de que este juego está hecho para chicos de 13 años o para hombres que aún piensan como ellos" (Jugadora de World of Warcraft, 42 años).

Según el estudio de Díez et al. (2004), en lo que se refiere a las acciones e interrelación de los protagonistas de los videojuegos, la mayoría de los héroes

masculinos (63%) participan en acciones agresivas frente al 33% de las heroínas. Además, los personajes hombres generalmente se ven menos afectados por la violencia que las mujeres, bien porque disfrutan de ella, o porque no muestran ningún sentimiento al respecto. El 33% de las mujeres se representan en el desarrollo del juego expresando sus sentimientos o participando en acciones sociales frente a un 11% de los hombres.

Asimismo, en este mismo estudio se pone de relieve la alarmante agrupación de los personajes femeninos en distintos roles bien definidos. Los personajes femeninos, lejos de poseer características personales independientes de su sexo, se presentan principalmente en tres modelos evidentemente estereotipados:

- **Modelo de sumisión:** Representan a mujeres pasivas y sumisas, que suelen victimizarse y que han de ser rescatadas. Este tipo de personajes están siempre en un segundo plano y su única función es la de complementar al hombre. La imagen de estas figuras es frágil e inocente y, muy a menudo, infantil.
- **Modelo de dominación:** Se trata de heroínas que reproducen parcialmente el estereotipo masculino. Son fuertes, valientes y atrevidas, pero no por ello se libran de los atributos físicos exagerados. Este es el caso de Lara Croft, quien, a pesar de ser un personaje protagonista en el que recae toda la acción del videojuego, no deja de ser una representación sexista y un tanto abusiva de las mujeres.
- **Modelo *Barbie*:** Las mujeres representadas en este modelo son consumistas, superficiales y están obsesionadas con su imagen. Son el tipo de personaje que aparece en los videojuegos destinados única y exclusivamente a las chicas, los llamados “videojuegos rosas”, en los cuales la acción suele centrarse en cuidar mascotas, decorar viviendas o diseñar ropa.

En el análisis de diez videojuegos que realizan Sauquillo, Ros y Bellver (2008), se reveló que 30% de los personajes protagónicos son femeninos, los cuales son representados con características dentro de lo que se ha denominado “cultura macho”, es decir, atributos relacionados con la competitividad, la violencia, el racismo, la impulsividad y la irresponsabilidad. Asimismo, el tratamiento de la figura de las mujeres fue pasiva (dependiente del rol masculino para ser rescatadas o cuidadas) en un 60%, erótica/sexy (cuerpo escultural, insinuante y

ciberheroína) en un 30% y agresiva (como una figura andrógina luchadora) en un 10%. Por otra parte, los valores transmitidos por el rol femenino en los videojuegos analizados son de agresividad en un 40%, de cuidado en un 30% y de competición en otro 30%.

De manera similar, en el estudio llevado a cabo por Díez (2009), se realizó un análisis exhaustivo de 300 videojuegos en los que se observó que la representación femenina es del 17% frente a 64% de los protagonistas personificados con figuras masculinas. En este análisis también se destaca que el cuerpo de las mujeres es exuberante en un 90%, y aluden a personajes provenientes del cómic o del cine erótico. Al respecto, se reflexiona sobre el impacto de estas representaciones en los imaginarios de niñas y niños, contribuyendo a la construcción de estereotipos sobre los comportamientos de la mujer, y de lo que significa ser hombre o mujer.

Igualmente, Díez (2009) analiza el efecto que pueden tener este tipo de modelos de género en la autoestima de las niñas, así como en la idea que se forma sobre el papel que ellas tienen en el mundo y en las relaciones que establecen con las/os otras/os. En el caso de los videojuegos con protagonistas femeninos con un rol activo, se reproducen los mismos comportamientos de aquellos que tienen protagonistas masculinos, es decir, las conductas reflejadas son la venganza, el desprecio, el orgullo o la dureza, sin dejar la apariencia “sexy” semidesnudas. Por lo tanto, las representaciones de género son las mismas sin cambio en los valores que se transmiten.

Estas formas en las que la figura femenina es representada, se evidencia desde las carátulas de los videojuegos. Así, la investigación que realizan Bueno y García (2012) evidencia que en estas las conductas son definidas de diferente manera de acuerdo con el rol de género. De este modo, explican lo siguiente:

- El rol prioritario de las mujeres es el de objeto erótico, expuesto a la mirada masculina de manera mayoritaria y empleando la erotización del cuerpo como mensaje principal.
- La mayoría de los personajes femeninos aparecen acompañados. A pesar de que es significativo el número de figuras femeninas que muestran roles autónomos, también lo es el de aquellas acompañadas de personajes masculinos.

- La vestimenta de los personajes femeninos muestran la femineidad asociada al desnudo en un 70% del material analizado.
- La belleza física de las figuras femeninas en relación con los cánones publicitarios establecidos resulta ineludible en el 97% de los datos analizados.
- Igualmente, en un 91% del material analizado, los personajes femeninos de las carátulas resaltaban por su juventud.
- Casi la totalidad de las representaciones de mujeres en las carátulas de los videojuegos se muestran mirando fijamente al receptor, el cual está pensado como mayoritariamente masculino, a pesar de que se explicita en la mayoría de los videojuegos el estar dirigidos tanto para hombres como para mujeres.

Las investigaciones documentadas muestran que los videojuegos establecen modelos de género basados en la desigualdad. A pesar de que las representaciones de los personajes femeninos en los últimos años se han construido bajo características no tradicionales como la autonomía, los cambios sobre aspectos como la hipersexualidad, otras cuestiones como el constante acompañamiento de algún personaje masculino, o la intención de ser atractiva ante sus miradas, son aspectos que no han logrado superarse y continúan perpetuándose. Al respecto, existen investigaciones (Díez, 2007) en las que se constata que en los últimos años se han creado personajes “andróginos” que se representan igualmente mediante comportamiento agresivos asociados a conductas de venganza, deprecio y dureza.

La creación de videojuegos con personajes femeninos ha extendido la producción de estos formatos en el mercado electrónico. Si bien se ha promovido la aparición de las mujeres como actores centrales de las historias, no se les ha otorgado un rol distinto al que se le ha venido otorgando desde la aparición de estos productos. El análisis que realiza Márquez (2013: 4) sobre esta realidad apunta que los videojuegos en los últimos años

“muestran un intento por parte de la industria de otorgar a la mujer un papel protagonista, aunque de una forma que refuerza, más que eliminar, los roles y estereotipos de género existentes, dando lugar a un tipo particular de discriminación indirecta, como ya hemos visto. Los estudios sobre género y videojuegos coinciden en señalar que el número de

personajes femeninos en los videojuegos es mucho más reducido que el de los personajes masculinos y cuando aparecen suele ser representando un papel subordinado, como el personaje-tipo 'damisela en apuros'".

En este sentido, se continúan reproduciendo las mismas características de una cultura patriarcal identificada con comportamientos asociados al abuso, el poder sobre otros y el control sobre los más débiles. Por lo tanto, aunque las formas en las que se presentan los personajes han cambiado, las actitudes y conductas relacionadas con ellos no se han transformado. De acuerdo a Díez (2007: 130):

"La igualdad entre mujeres y hombres es asimilada a la masculinización de las mujeres y a la equiparación al modelo masculino tradicional más estereotipado. Lo más preocupante es que ese modelo masculino, dentro de esta visión androcéntrica del mundo, se tome como modelo, como norma incuestionable de la conducta humana".

Así, aunque en años recientes la mujer en los videojuegos ha tenido mayor protagonismo que en los inicios de esta industria, las formas en las que se le ha estereotipado continúan estando asociadas a los atributos machistas característicos de la cultura patriarcal, en donde los comportamientos asociados a la violencia y al abuso no han dejado de existir.

De esta manera, los patrones de una cultura machista que ubica a la mujer como un ser de mayor debilidad, que requiere ayuda o que posee características de menor valía que la de un hombre, continúa siendo un modelo predominante. En el análisis que realizan Cortés y Sánchez (2013) sobre las representaciones de las mujeres en los videojuegos se concluye que están plagadas de un sexismo tradicional y establecidas en roles de mujeres y hombres opuestos, para los cuales se define un "deber ser" determinado de acuerdo con el género. Así, el autor destaca que "en videojuegos tales como *Night Trap* y *Mortal Combat*, la mujer figura bajo estereotipos tradicionales conceptualizando el bien como doncellas indefensas y princesas pasivas en roles pasivos" (Cortés y Sánchez, 2013: 70).

De manera contraria, los intentos que ha habido de establecer personajes femeninos con miradas alternativas que intentan transgredir estos modelos tradicionales, no han logrado transformar esta visión y se han centrado en hacer más eficaces las estrategias de marketing, consolidando a la industria de los videojuegos como un mercado masculino dentro de un sistema patriarcal estigmatizante.

Uno de estos intentos es explicado en el análisis que realiza Chicharro (2014), dentro del cual se destacan diversas formas en las que los videojuegos caracterizan a las mujeres. Específicamente, la autora hace alusión a tres casos: *Origins*, *Tomb Raider* y *Bioshock Infinite*. En el primero, las mujeres se presentan como personajes secundarios, pero que influyen en las acciones que se desarrollan en el videojuego. A pesar de aparecer como seres hipersexualizados, se trata de personajes que son capaces de cambiar los acontecimientos e incidir en las decisiones del usuario en el transcurso del juego.

Por otro lado, en *Bioshock Infinite*, las mujeres igualmente tienen roles secundarios en relación con sus coprotagonistas masculinos. Sin embargo, al igual que en *Origins*, el personaje femenino (Elisabeth) también condiciona las acciones que pueden realizarse en el juego, de tal manera que su presencia es determinante para la actuación del personaje masculino. En este sentido, más que ser una carga para el protagonista hombre, *Elisabeth* se presenta como un personaje que es capaz de condicionar toda la ficción que es posible desplegar en el juego.

Por último, en el caso de *Tomb Rider* resulta interesante constatar que el eje central de las acciones que se llevan a cabo recaen en un personaje femenino (Lara Croft), la cual más allá de representarse sexualizada, sin matices, y demasiado perfecta para ser real, se muestra bajo una imagen heroica caracterizada por un sentido de supervivencia y condicionada por el sufrimiento, lo cual representa una figura femenina más real.

Los casos analizados por Chicharro (2014) aluden a la búsqueda de nuevas formas de presentar a las figuras femeninas en los videojuegos, las cuales tienen roles más importantes, con una importante influencia en el devenir de la historia que se presentan, y con papeles que impactan en las decisiones que toma el usuario a lo largo de su desempeño en el juego.

Otro ejemplo de la búsqueda de personajes femeninos más complejos y menos estereotipados se observa en la investigación que realizan Bueno y García (2012) sobre las representaciones de género en las carátulas de los videojuegos. En su estudio, los autores concluyen que, en la muestra seleccionada, la figura femenina interpreta un personaje autónomo en 53,73% del material analizado. Cabe destacar que el público objetivo al que estaban dirigidos era principalmente mixto (69,44%), seguido de un público femenino (25%) y limitándose a un público

exclusivamente masculino (5,56%). Esto potencia las posibilidades de consumo de personajes con nuevos roles dentro de los videojuegos.

En relación con el papel de los videojuegos en la normalización de aspectos como la violencia, algunos autores (Díez, 2007; Sauquillo, et al., 2008) mencionan que estos han cobrado gran relevancia frente a otros medios ampliamente difundidos como la televisión o el cine. En los últimos tiempos, la propagación de imágenes contenidas en los videojuegos y el tipo de vínculo que las personas tienen con estos puede llegar a tener mayor impacto, ya que las conductas que se generan en la interacción con los juegos reciben recompensas a partir de las acciones que se ejecutan. De esta manera, en vez de una actitud pasiva como la que se puede tener ante una película o en la televisión, en los videojuegos las acciones pueden ser premiadas. De ahí la importancia que los videojuegos deben tener en los marcos legales y educativos para un correcto uso de los medios de comunicación.

4.2 LAS USUARIAS DE VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE

Los avances en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han traído consigo el incremento en la diversidad de dispositivos, así como su disponibilidad y uso. Sin embargo, los estudios al respecto manifiestan que la desigualdad de género, ya sea en el acceso a estas o en el uso que se le da, está presente en los videojuegos. Al respecto, García (2013) señala que la discriminación hacia las mujeres en este ámbito ha sido histórica, específicamente en el contexto español. La autora denota que un ejemplo de esto es que a partir de la perspectiva de género en las investigaciones sobre tecnología, se ha detectado que las mujeres en la ciencia y la tecnología han sido invisibilizadas o relegadas a un segundo plano. En la actualidad, es posible identificar esta situación. En palabras de la autora:

“En el siglo XX, las mujeres reafirman definitivamente su papel en el mundo de la investigación científica y tecnológica y en los demás campos de la vida social, aunque perviven todo tipo de prejuicios y obstáculos. Muestra de ello es el porcentaje de mujeres miembros de las Academias de Ciencias europeas: Bélgica, 5,3%; Dinamarca; 5,2%; Finlandia; 6,1%; Alemania; 2,0%; Francia; 2,9%; Países Bajos; 2,1%; Gran Bretaña; 6,2%” (García, 2013: 94).

En cuanto a los mecanismos que excluyen a las mujeres en la ciencia y producción de tecnología, González y Pérez (2002) menciona los siguientes:

- Mecanismos implícitos. Aunque actualmente no existen mecanismos que explícitamente excluyan a las mujeres de las instituciones científico-tecnológicas ni de la producción de tecnología, se ha documentado segregación mediante legitimación de conductas en las que se determina una mayor “naturalización” del interés por la ciencia por parte de los hombres en comparación con las mujeres.
- Discriminación jerárquica. En este caso, científicas capaces y talentosas se mantienen en los niveles inferiores de la comunidad científica sin la posibilidad de ascender a escalones superiores de desarrollo.
- Exclusión de las redes informales de comunicación a través de pautas sutiles que las segregan de la interacción y las posibilidades de construir redes de comunicación.

Así, aunque se ha ampliado paulatinamente el acercamiento a las tecnologías de la información y la comunicación, las investigaciones al respecto evidencian desigualdades de género a partir del análisis de las características de la población que las utiliza.

En este sentido, Subirats (2003) señaló que la encuesta realizada sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación está bastante diferenciada por sexos, tal y como se ha ido viendo a lo largo de este trabajo. Primeramente, la autora menciona que dicha diferenciación está marcada por el uso de dichas tecnologías más que por el acceso, el cual registra ser alto por la gran familiaridad de los jóvenes con estos recursos. Por lo tanto, más que una falta de motivación para utilizarlas, se observa una diversidad de formas en las que se usa.

Siguiendo con los planteamientos anteriores, la autora indica que las habilidades entre chicas y chicos de entre 12 y 16 años en relación con la tecnología son diferentes. Respecto a las chicas, se registra que realizan un uso más relacional y comunicativo, sobre todo de los dispositivos como el móvil y el correo electrónico, en tanto que los chicos hacen un uso más pragmático instalando programas, buscando información y empleando de una manera lúdica el ordenador. En relación con estos resultados, se señala la necesidad de que las mujeres estén en lugares de responsabilidad en donde incidan en la toma de decisiones. Las

diversas formas en las que los chicos mostraron utilizar la tecnología en comparación con las chicas, denota la falta de fomento de liderazgo en el caso de estas últimas.

Aun cuando el acceso a las tecnologías es más generalizado en comparación con décadas anteriores, los múltiples usos que se puede hacer de la misma están acaparados por las personas de sexo masculino. Al igual que se ha expuesto anteriormente, en el análisis que lleva a cabo Navarro (2009) sobre la brecha digital de género en España, se indica que a pesar de que existe una aparente reducción de esta brecha (con un pequeño aumento en la ventana temporal de 2015 a 2016), las desigualdades de género se evidencian en el uso de recursos como Internet más que en el acceso al mismo. En este sentido, ya se ha comentado que se observa que los chicos son “más tecnológicos” al hacer un uso “más sofisticado”, creando páginas web u operaciones bancarias, así como empleando con más frecuencia los contenidos relacionados con entretenimiento como juegos, prensa y música. Igualmente, los hombres demuestran mayores conocimientos informáticos en comparación con las mujeres, las cuales muestran mayor inseguridad al estar en los espacios tecnológicos tradicionalmente reservados para los hombres.

Por otro lado, el análisis documental realizado por Jiménez, et al. (2012) revela que los chicos realizan un mayor uso de los videojuegos que las chicas. Igualmente, este análisis señala que los hombres adolescentes buscan demostrar sus habilidades de competencia e imaginación, mientras que las mujeres se interesan mayormente por otras tecnologías como el móvil. Asimismo, la Encuesta sobre el Uso de la Información y Tecnologías llevada a cabo en España en el año 2016 señala que, entre las/os menores de 10-15 años de edad, el 95,2% utiliza Internet y el 85% dispone de móvil. Estos porcentajes se incrementan en las/os jóvenes entre 16-24 años, quienes son usuarias/os frecuentes de Internet en un 92%, y de móvil en un 98%. Los datos indican la relevancia que en los últimos años han adquirido los dispositivos electrónicos como recursos de información y comunicación.

Reafirmando los resultados de las investigaciones analizadas, Jiménez, et al. (2012) también encuentra en su estudio algunas diferencias de género en el uso de las TIC. En relación con el uso de Internet, no se muestran diferencias de género significativas. No obstante, las mujeres adolescentes registraron hacer más

uso del móvil en comparación con los chicos; mientras que estos últimos mostraron hacer más uso de los videojuegos que las chicas.

Otros estudios (Oliver y Jacob, 2000), también han encontrado diferencias de género en las y los usuarios de los videojuegos, mostrando que una mayor proporción de hombres los utilizan, siendo el hogar el principal espacio en el que estos dispositivos son empleados. Asimismo, el porcentaje de personas que menciona jugar más tiempo de lo previsto son mayormente hombres que mujeres. En relación con estos datos, en el estudio que realiza Marcano (2012), se aprecia que el 97,8% de los jugadores eran del sexo masculino, mientras que solo 2,2% eran mujeres, las cuales procedían de España, Argentina, Bolivia, Venezuela y Estados Unidos. De este modo, se distingue que las y los jugadores pertenecen a diferentes países con edades que en su mayoría oscilan entre los 18 y 30 años, pero en el que solo un pequeño porcentaje son del sexo femenino.

Cabe destacar que la investigación realizada por Marcano (2012) está centrada en un popular videojuego llamado *Call of duty*, en el cual destacan personajes de acción y contenidos relacionados con la violencia. Además de esto, la autora destaca que videojuegos de este estilo reafirman identidades y aumentan la autoestima mediante escenarios virtuales en los que las habilidades competitivas son una constante. En esta investigación se resume que los encuestados en su mayoría “fueron hombres, estudiantes, menores de 21 años, procedentes de España, que jugaban menos de 11 horas a la semana, pertenecían a clanes y participaban en ligas y torneos” (Marcano, 2012: 122).

Este último dato es destacable tomando en cuenta que muchos de los estudios existentes en torno a las características de los videojugadores señalan que se trata principalmente de hombres, y que los valores a los que se les asocia son de acción competitiva y de poder sobre otros mediante conductas violentas. En este sentido, la investigación de Marcano (2012) resulta relevante al contribuir en la caracterización de uno de los videojuegos más populares en relación con las formas en las que este contribuye a la formación de la identidad en la población joven masculina, y en el reforzamiento de su autoestima.

En este punto, cabe reflexionar sobre el rol de estos recursos electrónicos en el fortalecimiento no solo de los estereotipos de género, sino de los valores que las y los jóvenes asocian al significado de masculinidad. A partir de la investigación sociológica sobre el uso de los videojuegos, puede apreciarse el gran impacto que

estos han tenido en la población y su influencia en la construcción de la identidad de género.

Varios estudios analizan la proporción de hombres y mujeres que invierte parte de su tiempo en estos recursos de entretenimiento y la afectación de los mismos en sus conductas. Sobre esta cuestión, Tamara Espejo y otras/os investigadoras/es (2015) analizan los comportamientos negativos asociados al uso de los videojuegos como es la adicción, y las diferencias entre hombres y mujeres al respecto. Su estudio se realiza con 490 estudiantes del Grado en Educación Primaria, de los cuales 60,6% son mujeres. La investigación realizada evidencia diferencias de género significativas. Así, 79,3% de problemas potenciales a la adicción de los videojuegos se presentan en chicos. Igualmente, el 100% de los casos de problemas severos de consumo son de género masculino.

Este estudio también refuerza las evidencias que señalan a los hombres como las personas con más tiempo en el mundo de los videojuegos, y con más horas de sus vidas dedicadas al uso de estos dispositivos; efectivamente, el 87,7% de quienes se dedican todos los días a los juegos de video son hombres. Resulta relevante la coincidencia de estos hallazgos con los de otros análisis realizados en los últimos años. A partir de la comparación de resultados con otros estudios, las/os autoras/es concluyen que el problema de adicción al uso de los videojuegos parece estar vinculado mayormente al género masculino, aunque esto puede estar asociado al hecho de que los videojuegos son utilizados más por hombres que por mujeres.

Gil, Feliu y Vitores (2010) mencionan como posibles causas de dicho fenómeno que dentro de la industria, el personal ejecutivo encargado de los recursos humanos, las relaciones públicas, el diseño o programación de juegos, suelen ser hombres. Por lo tanto, la finalidad está puesta en complacer al público masculino para incentivar su consumo, intentando plasmar sus gustos y modos de satisfacción. Al respecto, las/os autoras/es destacan que los estudios sobre las barreras para que las mujeres se sientan interesadas por los videojuegos están basados en los contenidos de los mismos, los cuales se enfocan en tres aspectos: “la presencia de la violencia, la construcción de los personajes y el centrarse en la competición como mecanismo de diversión” (Gil, Feliu y Vitores, 2010: 213).

Otros estudios también destacan el importante papel que tienen estos dispositivos de entretenimiento en la construcción de valores, sobre todo en la adolescencia.

En estas investigaciones se enfatiza la necesidad de poner atención a las conductas que fomentan, así como al tipo de relaciones que normalizan, los estereotipos que reproducen y las alternativas que pueden ofrecer a la construcción de nuevos valores. En cualquier caso, es innegable que los videojuegos impactan en las formas de socialización de los individuos y en las representaciones que estos elaboran sobre lo que significa ser hombre o mujer.

En relación con su influencia en la etapa adolescente, además de los estudios mencionados en párrafos anteriores, Alonqueo y Rehbein (2008) profundizan sobre el perfil de los jugadores adolescentes a través de una encuesta en la que 78% eran hombres y 22% mujeres. Cabe señalar que su investigación solamente abarcó a personas que declararon una alta frecuencia en su afición hacia los videojuegos. Como en los otros estudios referidos, en este se resalta la alta participación de hombres como asiduos jugadores en comparación con el número de mujeres igualmente aficionadas. Al respecto, esta investigación indica que el 60% de los jugadores habituales son hombres.

Entre los datos que estos autores presentan, destacan que los encuestados prefieren juegos de rol, aventura y lucha. Asimismo, más de la mitad comparte la idea de que existen juegos específicos para hombres y para mujeres. Este dato resulta importante, ya que a pesar de ello, gran parte de los encuestados (ya sean hombres o mujeres) prefiere personajes que posean fortaleza física, que sean atractivos, que pertenezcan al género masculino y que sean de "raza blanca". Es decir, independientemente de su género, gran parte de las personas en este estudio se identifica con roles y características vinculados al sistema patriarcal, lo cual es un indicador más de la primacía de estos valores en la subjetividad de los individuos.

A pesar de ello, algunas de las mujeres (33%) que participaron en esta investigación, sí distinguieron relaciones de dominio entre hombres y mujeres representados en los videojuegos. Por otro lado, además de la identificación de hombres y mujeres con roles y valores asociados al patriarcado, la mayoría es consciente de que los videojuegos reproducen la competición, la violencia y la agresividad. Por lo tanto, a pesar de que los participantes destaquen las conductas negativas que los videojuegos suelen enfatizar, hombres y mujeres se conectan subjetivamente con personajes que representan estas mismas conductas.

Las investigaciones que analizan los perfiles de las jugadoras de videojuegos son sumamente importantes al revelar la poca diversidad en los modelos de relación personal que en estos presentan. Los análisis demuestran personajes con características patriarcales que atraen a la gran mayoría de las y los jugadores. En relación con esta situación, resulta importante reflexionar sobre los referentes que los videojuegos están representando en la actualidad, sobre todo por el hecho de que cada vez más personas incursionan en esta industria como usuarios.

Así, a pesar de que los datos muestran una menor participación de las mujeres como usuarias de los videojuegos, durante los últimos años, algunos de estos, y en especial los juegos de rol *online* de temática fantástica, han demostrado que son capaces de atraer a un gran número de jugadoras. Una vez más, de manera prácticamente inesperada para la industria que, como ya hemos visto anteriormente, fija su *target group* en los hombres jóvenes. No obstante, según los datos publicados en el manual de la *Entertainment Software Association* (ESA) en el año 2004, la realidad de los usuarios dista en gran medida de los tópicos que definen las expectativas de los desarrolladores y distribuidores de videojuegos.

Según los datos actualizados por la ESA en el año 2015, se calcula que un 44% de las/os usuarias/os de videojuegos son mujeres. De hecho, las mujeres de más de 18 años representan una proporción mucho más significativa que los chicos de 17 años o menores con un 33% del total de los jugadores frente al 15%. Asimismo, el usuario de videojuegos tiene una media de 35 años y lleva jugando una media de 13 años.

En su estudio publicado en 2003, Taylor afirma que el acercamiento a este tipo de entretenimiento no es el mismo en el caso de hombres que en el caso de las mujeres. En estudios anteriores se ha establecido que las mujeres usuarias de los juegos de rol *online* están especialmente interesadas en la socialización entre jugadoras/es y en los dilemas éticos que se plantean en las misiones. Los hombres, por otro lado, buscan la sensación de poder y dominación que son capaces de experimentar jugando a estos videojuegos.

La incursión de las mujeres a este campo, aunque ha sido modesta en relación con los hombres, ha dado lugar incluso a la aparición de revistas femeninas dirigidas al público de este género. Tal es el caso de *Gizmopolitan*, una revista que tiene como tema central los roles online que desempeñan las mujeres en los videojuegos. A partir de este eje, la revista desarrolla diversos tópicos. En el

análisis que realiza Susana Tosca (2011) de este material resulta sumamente interesante las formas en las que se concibe a las mujeres jugadoras en relación a los contenidos que se proponen en la revista.

Sobre su estructura, la autora señala que el nombre alude a una de las revistas comerciales dirigidas a mujeres más famosas: *Cosmopolitan*; esto, en combinación con otro término, *gizmo*, haciendo referencia a que las mujeres, al igual que los hombres, también se interesan en la tecnología, y pueden usar accesorios electrónicos como pudieran ser aquellos de arreglo personal. Al respecto, la autora destaca que, por su estructura, esta revista pareciera cualquier revista típica destinada a mujeres. En este sentido, “la mayoría de los artículos comparte este modo discursivo de la queja jocosa, que hace un guiño cómplice a las lectoras y las invita a reírse de su situación de desventaja en la sociedad de *Azeroth* o de la incompreensión de los hombres” (Tosca, 2011: 7).

Asimismo, la revista contempla contenido en el que se anima a las jugadoras a no inhibirse ante los hombres en el mundo de los videojuegos y a ejercer su papel de sujetos dentro de su rol de jugadoras. Otro punto importante que destaca la autora es la oferta de formas de comportamiento alternativas a las que comúnmente suelen reproducir los videojuegos. De este modo, en la revista se destacan figuras femeninas como guerreras, personajes que juegan con los estereotipos y se burlan de los mismos, u otros que solo se interesan en la moda o el amor. Sobre esta cuestión, resulta interesante el propósito de la revista por visibilizar otras formas de conducta dentro de los videojuegos más allá del combate, la violencia o el poder. En este caso, la revista destaca múltiples personajes con diferentes formas de comportamiento y roles, los cuales pueden ser complejos, es decir, un personaje de guerrera puede estar enamorada o interesarse por la moda. Sobre todo, la revista tiene la intención de resaltar que los prejuicios son absurdos y que el fin de los videojuegos es desarrollar actividades lúdicas y de pasatiempo, utilizando principalmente la parodia y el humor.

La aparición progresiva de usuarias de videojuegos, la creación de revistas dirigidas a ellas, así como el incremento del interés de la industria por las mujeres como consumidoras plantea la cuestión de la participación de las mujeres en la creación y uso de la tecnología. Sobre este punto, Sabanes (2011: 112) cuestiona las maneras en las que la tecnología está incidiendo en las formas de trabajo, específicamente de las mujeres, y en las concepciones que ellas tienen sobre su

participación en diversos espacios virtuales. El análisis de la autora sobre las opiniones de las mujeres al respecto, le permitió aseverar que las mujeres

“expresaron no querer continuar apareciendo en declaraciones o planes de acción como meras usuarias de los avances que producen otros ni bajo la tutela de los que se consideran únicos productores de conocimiento y tecnología. Las mujeres desean lograr igualdad de condiciones para participar en la producción de TIC y de igual manera obtener los beneficios de los conocimientos y adelantos e incluso de los réditos económicos que se logran con el desarrollo de estas nuevas tecnologías”.

Como se mencionó anteriormente, la industria de los videojuegos, como parte del mercado de la tecnología, está manejada por hombres que definen tanto el diseño de los dispositivos de este tipo de entretenimiento, como sus contenidos. En consecuencia, la incursión de las mujeres como usuarias de la tecnología en general y de esta en particular, ha llevado a una mayor demanda de videojuegos alternativos, no solo como agentes de consumo, sino también de creación. Además de propiciar que se creen otro tipo de personajes y roles dentro de los videojuegos, también aparecen cada vez más como demandantes de otras formas de creación. Al respecto, Sabanes (2011) explica algunas cuestiones críticas de la relación entre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el género:

- Acceso y control. En este punto, la autora señala la importancia de distinguir entre acceso y control. Por un lado, el primero se refiere a la posibilidad de hacer uso de las TIC, mientras que el segundo alude al poder de decidir cómo se usan y quién accede. La autora es crítica al señalar la discriminación que padecen las mujeres en este campo determinado en buena parte por la discriminación en otros aspectos como el trabajo, la clase social, la educación o la ubicación geográfica. Estos puntos llevan al siguiente aspecto crítico.
- Educación, capacitación y desarrollo de habilidades. Para la autora resulta indispensable contar con una educación básica que posibilite el uso de las TIC. No obstante, los altos índices de analfabetismo en algunos países afectan principalmente a las mujeres, por lo que resulta una fuerte dificultad para su acceso a los recursos tecnológicos.

- Participación en las decisiones. A pesar del aumento gradual de las mujeres como usuarias de la tecnología, su participación en las decisiones y control de la misma es aún incipiente a nivel mundial. Para la autora, esta situación implica que las mujeres estén subrepresentadas en las decisiones que se toman sobre el diseño, contenido y uso que se hacen de los recursos tecnológicos. Al respecto, es importante considerar que la representación de las mujeres es fundamental para establecer condiciones que las beneficien.

Los análisis que se llevan a cabo sobre las mujeres como usuarias de los videojuegos dejan ver la problemática existente sobre la falta de control por parte de ellas sobre la estructura y desarrollo de esta industria. Como resultado, la mayor parte del contenido de estos recursos de entretenimiento continúa permeado por una visión estigmatizante, prejuiciosa y tergiversada de los deseos e intereses de las mujeres. Sin embargo, actualmente, la transformación de los videojuegos hacia una perspectiva más amplia e incluyente es un aspecto que poco a poco va cobrando mayor relevancia.

La búsqueda de otros contenidos en los videojuegos es un ejemplo de ello, así como el análisis de las diferencias entre hombres y mujeres en el uso de estas herramientas. En el trabajo que realizan Gil, Feliu y Vitores (2010) se analizan diferentes enfoques que explican las barreras de las mujeres para acercarse a los recursos tecnológicos, incluidos los videojuegos. Una de estas aproximaciones es la de tipo sociológico, la cual alude a las diferencias de género en la distribución simbólica de espacios y de tiempos para la dedicación al uso de los videojuegos. Los estudios a los que refieren estos autores destacan que los espacios públicos para emplear juegos de videos están simbólicamente considerados como un ámbito eminentemente masculino, lo cual aleja el interés de las mujeres sobre los mismos, considerándolos “cosa de chicos”.

Asimismo, dentro del espacio doméstico, las prácticas relacionadas con el uso de la tecnología siguen siendo percibidas como masculinas, mientras que el uso de otros artefactos vinculados con la cocina y otros elementos del hogar continúan enmarcándose como parte del mundo femenino. De esta manera, los autores señalan que “los derechos de juego dependen de unas dinámicas sociales y jerarquías ya existentes en el hogar en la que los miembros masculinos son considerados usuarios naturales de los juegos de ordenador y consolas” (Gil, Feliu

y Vitores, 2010: 215). Sin embargo, cuando las usuarias son mujeres, es posible distinguir diferencias en cuanto al tipo de videojuegos que ellas eligen en comparación con los hombres. Gil, Feliu y Vitores (2010) analizan que los videojuegos que las mujeres suelen elegir son de dinámicas pausadas, con tramas ricas y complejas, así como con personajes que les permiten explorar entornos con tiempo ilimitado. Igualmente, se interesan más por juegos que posibilitan mayor interacción social entre los personajes y que plantean retos en los que la lógica es una habilidad importante. En este sentido, los autores apuntan:

“No hace falta mucho esfuerzo para confirmar los estereotipos de roles y de rasgos que se asumen para lo femenino y lo masculino en las culturas occidentales y occidentalizadas. Los estudios parecen decirnos: ‘Las chicas juegan como chicas’. No obstante, a nivel heurístico, la información sobre sus preferencias o estilos de juego no es lo más relevante sino que lo significativo se desprende de los debates que se despliegan alrededor de cómo estudiar esas preferencias y esas formas de jugar” (Gil, Feliu y Vitores, 2010: 217).

El análisis de estos gustos y preferencias podría no solamente acrecentar el número de consumidoras de videojuegos, sino transformar los contenidos de estos hacia un enfoque menos patriarcal, racista y dominante, más inclusivo y promotor de valores que representen la solidaridad, la cooperación y la aceptación de diversas formas de expresión. Del mismo modo, dicho análisis es una oportunidad de construir contenidos más orientados al desarrollo de habilidades personales basados en valores que fomentan una sociedad menos prejuiciosa, aspectos que ya han sido valorados como parte potencial de estas herramientas tecnológicas y que no se deben soslayar.

El análisis que realiza Sabanes (2011) sobre género y TIC establece algunos puntos a tomar en cuenta para la transformación de las prácticas tecnológicas en las que se discrimina a las mujeres y que son importantes considerar en el ámbito de los videojuegos. Los valores fundamentales a los que se refiere la autora son los siguientes:

- Participación/inclusión: Posibilita a las mujeres ser partícipes de las decisiones sobre los recursos tecnológicos a partir del intercambio y la discusión de ideas y fundamentos.

- **Afirmación y seguridad:** Crear espacios en los que las mujeres se sientan seguras para opinar y discutir son sentirse discriminadas o menospreciadas aunque no se coincida con sus ideas. En este punto, la autora señala a las TIC como una forma de crear estos espacios haciendo uso de la tecnología e Internet (ciberespacios).
- **Capacitación basada en la realidad de las mujeres:** Uso de las tecnologías al alcance de las mujeres con las cuales puedan realizar producciones propias y pertinentes a su contexto.
- **Uso de tecnologías sostenibles:** Implica un aprendizaje de aprovechamiento de aquellos recursos que están al alcance y que pueden ser fácilmente adquiridos. En este sentido, el uso de software libre y de descarga gratuita puede ser de gran utilidad.
- **Uso estratégico de la tecnología:** Involucra una conciencia de utilizar las tecnologías cada vez más para la promoción de los derechos de las mujeres.
- **Rol de las mujeres:** Al respecto, la autora destaca la fuerte discusión existente sobre la falta de modelos que representen diversos roles que amplíen la mirada más allá de los estereotipos y poder eliminar obstáculos en este sentido.
- **Posibilidad de dominar la tecnología:** Profundizar en temas tecnológicos que impliquen capacitación con perspectiva feminista en la que se aborden temas políticos, el uso estratégico de la tecnología y las alternativas para intervenir en el control de las TIC.

Estos puntos resultan centrales en el momento de buscar una transformación de las miradas sobre las mujeres en los videojuegos, no solo representadas en forma de personajes sino también como usuarias. A la luz de lo expuesto, es posible constatar que la estigmatización de las mujeres en los personajes que los videojuegos muestran es solo una parte de una fuerte discriminación de género que apenas se comienza a visibilizar y a cambiar a través de la incorporación de nuevos contenidos.

La implicación de las mujeres en el ámbito de la tecnología configura la construcción de nuevas formas de diseño y utilización de la misma. Como se ha analizado, los recursos tecnológicos son una muestra de las construcciones

culturales en una sociedad y el reflejo de los valores de la misma. Por lo tanto, la educación, la participación y la posibilidad de interacción de las mujeres en la tecnología será cada vez más una puerta hacia sociedades más inclusivas y plurales.

4.3 LA HOSTILIDAD HACIA LAS MUJERES EN LAS COMUNIDADES DE JUEGOS DE ROL ONLINE

No debemos olvidar, sin embargo, que a pesar de la popularidad que los MMORPGs (o juegos de rol online) han alcanzado en nuestra sociedad, solamente un 15% de los usuarios son mujeres (Yee, 2008), frente al 44% de jugadoras (ESA, 2015) con las que cuentan los videojuegos en general. La razón no reside en la temática (generalmente se trata de mundos fantásticos de estética medieval que atraen por igual a ambos sexos), sino en el factor de “comunidad”.

En este tipo de juego, los usuarios se agrupan en gremios para enfrentarse juntos a enemigos o monstruos de gran tamaño, así como para completar truculentas misiones. A pesar de que la socialización es una experiencia de juego que en principio supone un atractivo para el público femenino, pronto se desaniman debido a la dificultad para integrarse que su género les supone. Las mujeres son, en la mayoría de las comunidades de MMORPGs, discriminadas o excluidas únicamente debido a su sexo-género.

Desgraciadamente, los mundos virtuales que nos ofrece este tipo de videojuego son a menudo entornos hostiles para las mujeres. Expertas/os en la temática como Schott y Thomas (2008) ponen de relieve las maneras en las que la cultura de los videojuegos online sigue estando dominada por hombres con comportamiento hostil. Estos individuos, generalmente respetados dentro de la comunidad debido a su estatus y experiencia dentro del juego, tienden a “castigar a los nuevos” y entre ellos, a las mujeres, especialmente “por adentrarse en un territorio que según estos usuarios, no les corresponde” (Schott y Thomas, 2008:87). Además, el ser jugadora mujer trae consigo una doble estigmatización que un jugador del sexo masculino no puede tener. En este sentido, Tosca (2011: 18) afirma que

“Los videojuegos conllevan un gran estigma social, y el discurso institucional y mediático acerca de los hombres y chicos que juegan suele ser alarmista y lleno de prejuicios, centrado en temas como la violencia o

el carácter antisocial de la actividad. Las mujeres y chicas que juegan han de añadir a lo anterior el estereotipo de raras, de mujeres masculinizadas por interesarse por esta actividad”.

Así, el ser mujer dentro del ámbito de los videojuegos, lleva una doble carga de prejuicios que ya de por sí los hombres pueden sufrir por desempeñar exactamente los mismos roles. Al ser las mujeres quienes se involucran en actividades dentro de las que no se espera que puedan tener un lugar relevante o adecuado a lo tradicionalmente estipulado, el rechazo a estas conductas puede ser aún mayor al que podrían recibir los hombres. De esta manera, si ya existen prejuicios hacia las personas que tienen la afición por los videojuegos, estos se incrementan si las personas aficionadas son mujeres.

De esta manera, pueden distinguirse dos formas de hostilidad hacia las mujeres introducidas en el mundo de los videojuegos: el estigma social por tener un gusto que se considera masculino, y dentro del ámbito de los juegos por parte de los hombres implicados en estos ambientes.

Yee (2008) señala que el acceso “socialmente aceptable” a los juegos *online* difiere considerablemente entre hombres y mujeres. Los hombres cuentan con un acceso relativamente libre, mientras que la presencia de una mujer en un MMORPG solo se considera válida si se da dentro del marco de la relación con un hombre. Los otros jugadores suelen utilizar esta relación de pareja en la inmensa mayoría de los casos, para legitimar su sexo biológico, es decir, para saber si el usuario que dice ser una mujer es verdaderamente una mujer en la vida real.

Asimismo, jugar a un MMORPG dentro de un marco romántico, permite a la jugadora pasar horas “legítimas” *online*, ya que está cuidando su relación sentimental al mismo tiempo que disfruta del juego. De esta manera, muchas mujeres sienten que tanto su inicio como su presencia prolongada en el universo virtual están validados y sustentados por sus relaciones sentimentales con varones.

En muchos casos, lejos de ser tratadas como un usuario más, las mujeres se consideran meros objetos de espectáculo dentro del juego. De hecho, los jugadores admiten que todo usuario detrás de un personaje, bien sea masculino o femenino, se considera del sexo masculino hasta que se demuestre lo contrario (Yee, 2008). La legitimación del género en la vida real de la usuaria es un producto, por tanto, de las relaciones masculinas. Muchas usuarias describen

experiencias en las que el resto de los jugadores simplemente no se creían que fueran mujeres de verdad. A continuación se incluye la traducción de algunos extractos de los comentarios de las usuarias entrevistadas para el estudio que realiza Yee (2008: 94):

“Durante la época en la que jugaba a EQ, estaba tan harta de que me trataran como a una inútil o de que estuvieran las 24 horas del día intentando algo sexual que al final me hice un personaje masculino. La manera en la que la gente trata a los hombres y a las mujeres en EQ es drásticamente distinta. Con un personaje masculino inmediatamente obtuve el respeto de los demás jugadores. Cuando eres una mujer, los demás se piensan que no sabes jugar, que no puedes jugar tantas horas seguidas y además te hacen regalos para conquistarte. Es, cuando menos, irritante” (Jugadora de World of Warcraft, 35 años).

“Hay cosas que suceden dentro del juego que hacen que me dé vergüenza jugar, como mujer y como persona que intenta ser responsable para con la sociedad. Por ejemplo, los jugadores hombres hablan de *merecer ser violada* sin pensarlo dos veces; asimismo, llaman o califican de *gay* algunas de las cosas del juego, lo cual es ofensivo, los jugadores hacen cosas groseras a los cuerpos de los personajes cuando pierden en las batallas *jugador contra jugador*, etc.”(Jugadora de World of Warcraft, 35 años).

Para muchas de estas jugadoras, el problema intrínseco del MMORPG es que nunca dejan de ser conscientes (ya que los demás usuarios se lo recuerdan continuamente) de que están invadiendo la posición privilegiada del sujeto “bienvenido” que es el hombre (Schott y Thomas, 2008). Asimismo, la propia cultura de juego, dominada predominantemente por una comunidad masculina, se convierte en un elemento disuasorio para las mujeres; algo que no ocurriría en videojuegos de un jugador.

Como se ha podido observar, a pesar de que las mujeres se perfilan cada vez más como usuarias de videojuegos, tanto la industria como la comunidad online han demostrado no estar del todo preparadas para este cambio. La problemática de la representación de la mujer en los personajes de los videojuegos, unida a los abusos verbales a los que se ven sometidas las jugadoras en las comunidades más herméticas, hacen de las plataformas de juego online uno de los espacios de Internet más sexistas.

Desgraciadamente, los cimientos de la industria de los videojuegos se basan en constructos patriarcales en los que se concibe a la mujer como un ser más bien tecnóforo y de función decorativa. No obstante, hay asociaciones de usuarias que luchan cada día por erradicar el sexismo de los servidores de juego. Asimismo, poco a poco más mujeres van accediendo a altos cargos en las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos, de manera que cabe esperar que en el futuro tanto la industria como los propios jugadores, sean más sensibles a cuestiones de género e igualdad.

Por parte de las mujeres creadoras de tecnología, aún es incipiente su reconocimiento, de tal manera que “las técnicas creadas y usadas por mujeres quedan excluidas del acopio tecnológico” (Valenzuela, 2003: 22). El cambio hacia una mayor participación de las mujeres en los ámbitos de decisión sobre los recursos tecnológicos pasa por una transformación del uso de las TIC. En este sentido, Muñoz (2003) señala algunos puntos fundamentales:

- Las TIC como un eje clave de las políticas de igualdad de oportunidades: Este aspecto resulta clave en la generación, ampliación y consolidación de redes de mujeres que visibilicen su saber y en las que se promueva la igualdad de oportunidades. En este sentido, la autora destaca que esto supone un reto político para acercar a las mujeres a las redes electrónicas y al uso de las TIC.
- Internet como una red genuinamente femenina: Consolidar Internet como un espacio en el que sea posible tejer redes de apoyo personal y social. Hacer de este medio un espacio de interacción en el que las mujeres puedan sentirse cómodas y logren participar más allá de las organizaciones tradicionales. Por lo tanto, se trata de utilizarlo como un medio alternativo que propicie la participación y el empoderamiento.
- Internet como un espacio idóneo para la comunicación y la participación de las mujeres: Siendo esta Red un medio a través del cual se han incrementado las posibilidades de crear comunidades a nivel mundial, resulta igualmente importante considerar su relevancia para incentivar la comunicación entre las mujeres. Tomando en cuenta la discriminación de género de las tecnologías por falta de educación, acceso y participación, así como aspectos como la doble jornada laboral y la invisibilidad de la mirada de las mujeres en los recursos tecnológicos, resulta sumamente

relevante la consideración de Internet como un recurso alternativo para fomentar la participación de las mujeres y la creación de comunidades.

Los puntos que destaca Muñoz (2003) como aspectos clave para la promoción del vínculo entre la tecnología y el género resultan sumamente importantes en la reflexión sobre el cambio del contenido y diseño de los videojuegos hacia una industria más plural, constructiva y generadora de relaciones en igualdad. La popularidad que cada vez más el mundo de los videojuegos va teniendo, así como el auge de las mujeres como usuarias, resulta relevante para considerar estos dispositivos como un recurso en la construcción de personajes complejos y diversos. Asimismo, la creación de espacios de participación femenina es un aspecto fundamental en la búsqueda de nuevas formas de representar a los hombres y a las mujeres en los recursos de ocio y recreación.

Para ello, algunos estudios establecen lineamientos a seguir que contribuyan a una mayor intervención de las mujeres en las decisiones sobre tecnología y creación de recursos tecnológicos. Turkenich y Flores (2013) concluyen que son necesarios los estudios cuantitativos y cualitativos que permitan investigar sobre las interacciones subjetivas que se establecen entre hombres y mujeres. Igualmente, se requiere profundizar en los estudios cuantitativos sobre la dimensión de la participación de hombres y mujeres en las áreas de creación y difusión del conocimiento, evaluando su incidencia en las tomas de decisiones.

De acuerdo con estos autores, la producción de indicadores permitirá obtener y comparar información, así como evaluar tendencias a nivel mundial. Del mismo modo, la generación de información cualitativa posibilitará un mayor conocimiento sobre los fines y las expectativas de quienes participan en la creación y aplicación del conocimiento. Estos aspectos permitirán emitir mayor conocimiento sobre el estado de la participación de género en el diseño de la tecnología y los recursos tecnológicos como los videojuegos.

Hasta el momento, se tiene conocimiento sobre la poca participación de las mujeres en los ámbitos de decisión y su progresiva incursión como consumidoras de videojuegos. No obstante, el apoyo de la investigación en la profundización de estos estudios permitiría el establecimiento de mecanismos que transformen las maneras en las que se ha construido la identidad de género en los videojuegos, hacia una mirada menos estigmatizada y más plural.

La importancia de tomar en cuenta los videojuegos como un elemento importante de la tecnología radica en su influencia tanto en la construcción de la identidad de las/os adolescentes, como en las elecciones que estos realizan en relación a sus vínculos personales y su desarrollo social. Así, Gil, Feliu y Vitores (2010) mencionan que el análisis de los videojuegos es un elemento importante a tener en cuenta por su influencia en las chicas para elegir carreras tecnológicas en las que continúan estando subrepresentadas.

Algunas de las propuestas dirigidas a fomentar que las mujeres se impliquen en la toma de decisiones sobre el diseño y uso de la tecnología apuntan a salirse de la mirada oficial (patriarcal) para evolucionar hacia otras perspectivas. Desde una visión diferente, se posibilitará la construcción de nuevas subjetividades que establezcan realidades más equitativas entre los género. En este sentido, Valenzuela (2003: 22) refiere:

“En nuestro presente colonizado casi totalmente por las máquinas y su consiguiente racionalidad instrumental, le corresponde a la tecnología, como discurso de la técnica, no solo evidenciar y re-crear las relaciones entre los hombres sino también buscar el camino de las igualdades sociales, las cuales no son posibles si la subjetividad de género permanece invisible en un discurso tan importante como es hoy la tecnología”.

El análisis que efectúa Sanz (2005) al respecto, se enfoca a los aportes de las teóricas feministas sobre el fenómeno de la tecnología y sus aportaciones al conocimiento de la presencia de las mujeres en la construcción de los recursos tecnológicos. En cuanto a dichos aportes, la autora destaca algunos puntos importantes a tener en cuenta:

- Se trata de estudios en los que se recuperan a las mujeres que en la historia de la tecnología han realizado valiosos aportes que han permitido su avance pero que, no obstante, no han sido reconocidos.
- Se estudian las barreras institucionales y ocultas con las que se han enfrentado las mujeres a lo largo de la historia para tener acceso a la tecnología e implicarse en ella.
- Los aportes de las teóricas feministas resaltan aspectos relacionados con la educación de las niñas y las mujeres en el ámbito de la ciencia y la tecnología, tanto en el ámbito formal como en el no formal.

- Las investigaciones feministas subrayan el vínculo entre el género y la tecnología.

Así, la perspectiva de género sobre la tecnología en cuanto a su diseño y su uso desvela las problemáticas relacionadas no solo con la falta de acceso por parte de las mujeres, sino también las dimensiones relacionadas con los efectos que genera su uso o falta del mismo. Los videojuegos como parte de este ámbito manifiestan la pobre participación de las mujeres y el predominio de valores patriarcales.

La transformación de los contenidos en los videojuegos contribuirá a la generación de relaciones de género más equitativas. Cabe señalar que, desde esta visión, la relación de la tecnología con las personas reflejan las construcciones sociales con las que estas se desenvuelven. En este sentido, el comienzo de representaciones de la mujer más complejas en los videojuegos a partir de los personajes que se presentan es un paso hacia una influencia más positiva para hombres y mujeres, sobre todo en lo que se refiere a la construcción identitaria de las/os adolescentes, pero también en la construcción de relaciones más igualitarias entre hombres y mujeres.

Uno de los procesos fundamentales a considerar en el cambio de paradigma para un uso y representación más equitativa en el campo de la tecnología es la educación. Las competencias digitales señaladas por la UNESCO (2015) son aspectos centrales que deben estar incluidos en los procesos educativos:

- Utilizar las tecnologías de la información.
- Buscar, analizar y evaluar la información.
- Solucionar problemas y tomar decisiones.
- Creatividad y eficacia en el uso de herramientas de productividad.
- Capacidad de colaboración, comunicación, publicación y producción.
- Capacidad para contribuir a la sociedad de una manera informada y responsable.

Estas competencias son parte de los aprendizajes básicos que las personas deben desarrollar en la era digital. Los vertiginosos avances que ha tenido la tecnología en las últimas décadas, y el impacto en la vida de las personas, condicionan a los individuos a tener los conocimientos y las habilidades necesarias para

desenvolverse en la sociedad. La falta de desarrollo de dichas competencias pone a las personas en vulnerabilidad a la exclusión. En el caso de las mujeres, y teniendo en cuenta su escasa incidencia en los cargos de toma de decisiones, así como en la creación de dispositivos tecnológicos y la definición de sus contenidos, las pone igualmente en una situación de exclusión.

Los estudios que revelan las sustanciales diferencias en el uso de la tecnología por parte de chicos y chicas muestran desigualdad en la adquisición de las competencias mencionadas, evidenciándose una gran desventaja de las mujeres en esta cuestión. De hecho, la subrepresentación que se hace de ellas mediante los personajes femeninos en los videojuegos, así como jugadoras, es una forma de fomentar esta vulnerabilidad al estigmatizarlas y presentarlas como seres carentes de matices e hipersexualizados. Si bien, esta realidad poco a poco va cambiando, aún se requiere trabajo por hacer de acuerdo con las investigaciones que se han llevado a cabo sobre el tema.

5. COLECTIVOS ARTÍSTICOS FEMINISTAS EN LA RED

Dentro del panorama español, Mujer.NODO⁸¹ es una de las plataformas de artistas feministas de referencia. Mujer.NODO toma a las mujeres como puntos de conexión de la red del arte, que se conectan entre sí a través de la red de Internet, y pretende generar todo un contenido discursivo que parta de ellas de manera igualitaria y suponga un nuevo referente que permanezca en el imaginario de todos.

El proyecto consta inicialmente de dos áreas de trabajo: Por un lado constituye una red a nivel online y por otro lado tiene una vertiente offline. Esto quiere decir que la plataforma genera contenidos que permanecerán en la red y al mismo tiempo se realizan eventos no digitales para generar un impacto más allá de lo virtual que tenga efecto social directo.

El contenido digital se basa principalmente en entrevistas a artistas. Estas entrevistas se complementan con imágenes y con información actualizada de su carrera profesional para permitir la interacción y facilita la difusión en redes sociales. Estas artistas, a su vez, entrevistan cada una a otra artista de su propia

⁸¹ Disponible en <http://www.mujernodo.net/>, (30/11/2016)

elección, y así sucesivamente. De esta manera cada una de las mujeres artistas entrevistadas sirve como “nodo y germen de una nueva conexión”.

Según aparece en su página web, “la clave del proyecto es la construcción en red, que implica una actitud comunicativa y colaborativa para generar nuevas conexiones que permitan ir tejiendo la intrincada textura de dicha red. Las constructoras de esa red serán mujeres, de modo que ellas puedan empoderarse construyendo su propio discurso sobre sí mismas (voz) y eligiendo a otras para continuarlo (voto)”.

Todo el discurso que se genera en la plataforma se trata de “información de primera mano que pretende ser fuente para cualquier tipo de trabajo documental y para servir como un referente esencial del panorama actual de artistas”. De esta manera, Mujer.NODO se puede considerar un referente digital para recrear el imaginario y recomponer la imagen de la mujer artista, siguiendo el método de “infiltración” propuesto por Zafra (2014).

Otra plataforma web centrada por completo en el feminismo, el arte y la tecnología es ACVG (Arte Contra la Violencia de Género)⁸². La acción se propone como una “red activa que evalúe y confronte la actual lacra social de la violencia de género aplicando metodologías de documentación, catalogación y visibilización de obras de arte realizadas en el contexto español y latinoamericano fundamentalmente, en las que se pueda constatar el uso de las nuevas tecnologías para el avance y superación de esta situación discriminatoria”.

El objetivo fundamental de la plataforma es el de crear una “fuente documental accesible y actualizada para investigadores y docentes en el ámbito de la historia, las bellas artes, los estudios de género, y las nuevas tecnologías, que visibilice y confronte la violencia de género desde distintas ópticas, apuntando a su superación, más allá de la victimización”. Centrándose en la prevención de la violencia de género, el grupo propone el ensayo, la crítica artística, la instalación, la fotografía digital, el videoarte, el ciberarte, la performance y el arte interactivos como medios para empoderar a las mujeres en la lucha por la igualdad.

Otros objetivos que se destacan en la página web son: conseguir unificar, fortificar e implementar iniciativas a nivel nacional e internacional que se estén llevando a cabo en torno a la lucha contra la violencia de género; visibilizar y proponer

⁸² Disponible en <http://artecontraviolenciadegenero.org/>, (30/11/2016)

paradigmas desde la teoría y la praxis artística que eduquen en la igualdad de oportunidades frente a la actual violencia ejercida sobre las mujeres, y generar redes y movimientos participativos, aunando fuerzas con otras plataformas y entidades.

A nivel internacional, también destaca la presencia de colectivos de artistas feministas durante esta última década. Con la democratización de Internet, muchas mujeres jóvenes de todo el mundo han tenido la oportunidad de organizarse en colectivos artísticos donde predominan las prácticas DIY (las siglas en inglés de “Hazlo Tú Misma”), como un medio de reclamar su posición en el mundo del arte de hoy en día.

Estas mujeres jóvenes están fomentando un sentido muy necesario de inclusividad y hermandad para las mujeres contemporáneas artistas emergentes, allanando el camino para la autorrepresentación y el empoderamiento a través del trabajo creativo. Es a través de estos modos de práctica DIY que estas artistas emergentes son capaces de proporcionar nuevas redes y plataformas para que sus compañeras se sientan seguras y apoyadas en su trabajo. Estas prácticas permiten a las jóvenes ocupar espacio y crear sus propios diálogos en torno a la feminidad, en lugar de suscribirse a las que el patriarcado ha impuesto. Este sería el modo de creación descrito por Zafra (2014) como “representación afirmativa de la alteridad”.

Estas plataformas funcionan gracias a redes sociales como Tumblr, Instagram y Facebook, ya que facilitan que estas mujeres artistas puedan conectarse y comprometerse entre sí, además de formar colaboraciones creativas significativas sin formar parte del circuito patriarcal y neoliberal del mercado del arte.

Girls Get Busy⁸³, comisionada y fundada por la artista visual Beth Siveyer, es una plataforma creativa feminista que apoya a artistas, escritoras y músicas, y cuenta tanto con versión en línea como en papel. Aunque su objetivo inicial en 2010 era el de crear una red de apoyo para que las mujeres artistas puedan construir su autoestima y confianza en sí mismas, Girls Get Busy se ha convertido en una plataforma ampliamente celebrada y respetada, y ha llevado a cabo numerosos eventos como lecturas de libros y festivales artísticos.

⁸³ Disponible en <http://girlsgetbusyzine.tumblr.com/>, (30/11/2016)



Figura 10. Kellyanne Boisvert para la publicación en papel de *Girls Get Busy* número 24. Extraída de <https://issuu.com/ggbzine/docs/ggb-24>. Consultado el 1 de febrero de 2016.



Figura 11. "Palm Spring", de Mayan Toledano para *The Ardorous*. Extraída de <http://www.theardorous.com/>. Consultado el 1 de febrero de 2016.

Bunny Collective⁸⁴, compuesto por 16 mujeres del Reino Unido e Irlanda, entre las que se encuentran artistas como Samantha Conlon y Vanessa Omoregie, Bunny Collective tiene como objetivo apoyar a artistas emergentes (mujeres o sujetos no binarios) que trabajan fuera de los Estados Unidos. El trabajo presentado por el colectivo se ocupa principalmente de las experiencias de las mujeres en lo que respecta a la cultura de Internet y la autorrepresentación, tanto online como offline. Además de tener una página web, Bunny Collective cuenta con una publicación y *merchandising* que se puede adquirir a través de Internet.

Comisionada por la fotógrafa canadiense Petra Collins⁸⁵, The Ardorous⁸⁶ es una plataforma para mujeres jóvenes que muestran proyectos individuales y colaborativos de diversas disciplinas, como el videoarte, la fotografía o el collage). Esta plataforma fue creada como una reacción contra un mundo del arte dominado por hombres en el que Collins no se veía representada. En las propias palabras de Collins, “el objetivo de The Ardorous es cuestionar la ideología actual de la feminidad y reformular a las mujeres en roles positivos/dominantes”.

The White Pube⁸⁷ comenzó como un sitio web de crítica de arte y proyecto de investigación dirigido por Zarina Muhammad y Gabrielle de la Puente, donde se publica un nuevo texto cada semana, aunque se ha desarrollado gradualmente hasta convertirse en una plataforma de gran valor para interrumpir el arte dominante y su lenguaje pretencioso. El dúo busca librarse de la noción que la identidad debe ser central para su trabajo, especialmente si se es mujer, persona de color u homosexual. A menudo, un requisito para la selección de un proyecto para la plataforma es que la artista no haya estudiado Bellas Artes de manera formal en ninguna institución académica.

Coven Berlin⁸⁸ es un colectivo de arte feminista *queer* con una revista online que organiza eventos de arte en Berlín y en Internet en torno a cuestiones de género y feminismo interseccional. Todos los miembros son de diferentes países y tienen diferentes antecedentes artísticos y políticos. La plataforma fue fundada en el año 2013 y utiliza una estética provocativa y crítica para poner en duda las estructuras de poder y privilegios de naturaleza discriminatoria.

⁸⁴ Disponible en <http://www.bunnycollective.com/>, (30/11/2016)

⁸⁵ Disponible en <http://www.petracollins.com/>, (30/11/2016)

⁸⁶ Disponible en <http://www.theardorous.com/>, (30/11/2016)

⁸⁷ Disponible en <http://www.thewhitepube.co.uk/>, consultado el 30 de mayo de 2016

⁸⁸ Disponible en <http://www.covenberlin.com/>, consultado el 30 de mayo de 2016

Siguiendo los métodos presentados por Zafra (2014), el que más define el trabajo de Coven Berlin es la parodia, ya que su manifestación artística (tanto en los artículos de la revista online como en sus exposiciones) se basa en la ironía y en la subversión y burla del discurso dominante.



Figura 12. "El techo de cristal", de Coven Berlin, presentado en la exposición LABOR OR LABOR, Berlín, 2016. Extraída de <http://www.covenberlin.com/>, Consultado el 30 de mayo de 2016.

El estilo de Coven Berlin también es DIY, colaborativo y basado en la comunidad, siempre abierto a la experimentación y a la diversión. La mayoría de las artistas y colaboradoras tienen otros trabajos que combinan con su proyección artística. El objetivo de esta plataforma es el de "crear una esfera abierta para deconstruir las estructuras sociales asimiladas sobre sexualidad y género, transmitir un mensaje positivo sobre el sexo, desafiar las políticas que imperan sobre los cuerpos, pensar transversalmente sobre la inmigración, la raza y el sexo, y luchar contra los estereotipos que constriñen la sexualidad y las diferentes expresiones de género".

Coven Berlin trabaja con temas bianuales, en torno a los cuales organiza una publicación online y varios eventos artísticos y culturales a nivel local.

Inspirados por cuestiones feministas y multiculturales, estos temas van desde las “políticas de producción y reproducción”, a “la representación de diferentes cuerpos en las nuevas tecnologías de la información”, pasando por las “fronteras corporales del género” y “maternidades subversivas”.

Durante la exposición llevada a cabo por el colectivo en mayo de 2015 “I'd rather be a cyborg than a goddess” en la galería berlinesa Kleiner Salon, Coven Berlin rendía homenaje al 30º aniversario de la publicación del Manifiesto Cyborg de Donna Haraway con una diversa programación de talleres, charlas, performances y obras de arte basadas en Internet o con temática tecnológica. La base del comisariado expositivo se relata en la propia descripción del evento en su página web⁸⁹:

Vamos a abrazar el mito del cyborg: la ruptura de las fronteras entre el hombre y la máquina, entre lo físico y lo no físico. Eliminemos los dualismos occidentales. Vamos a expandir en una red de comunidades y grupos que se basan en la afinidad más que en el determinismo biológico.

Aunque durante este viaje de investigación mantendremos una posición crítica hacia las representaciones patriarcales y supremacistas de la ciencia, nos gustaría usar un feminismo infundido y no esencialista para romper los códigos actuales cifrados en nuestras mentes cibernéticas.

En esta experiencia sensorial, exploraremos los cuerpos no normativos, el arte feminista digital, las redes sociales, la IA, el trans-humanismo, los avatares, las mejoras protésicas, la ciencia feminista, la reproducción asistida, la sexualidad virtual, el activismo en la red y mucho más.

Una de las contribuciones más relevantes fue la de la charla de la ciber-artista pionera Shu Lea Cheang, quien defendió el papel del feminismo en el arte *cyberpunk* y *cypherpunk*. El enfoque de Cheang “se centró en la deconstrucción de las maquinaciones económicas de Internet: sus intercambios virtuales y reales de mercancías impulsadas por el lucro económico, el poder y el deseo”⁹⁰.

⁸⁹ <http://www.covenberlin.com/idrbagtac-the-festival/>, consultado el 6 de diciembre de 2016

⁹⁰ <http://www.covenberlin.com/idrbagtac-festival/>, consultado el 6 de diciembre de 2015

6. PORNOGRAFÍA FEMINISTA EN INTERNET: ERIKA LUST

Cuando se habla de pornografía para mujeres nos referimos con generalidad a aquellas producciones audiovisuales de carácter erótico y explícito que incluyen entre sus receptores a las mujeres en primer lugar. La industria pornográfica *mainstream* empezó ya en los años noventa a retrasmir un cine más suave por los canales privados estadounidenses, así como a producir suplementos de las revistas eróticas más populares destinados al público femenino (Ares y Pedraz Poza, 2011).

Al igual que en el cine tradicional, las espectadoras se ven empujadas a identificarse con una contemplación de los roles tradicionales de género, “lo que tendría dos consecuencias: el hombre como conductor de las narraciones y la pasividad en las conductas de la mujer. En definitiva un objeto en el camino del héroe masculino. El hombre mira y la mujer es mirada y como consecuencia, surgen las relaciones asimétricas” (Gutiérrez San Miguel, 2016: 249).

El porno para mujeres presupone pues que el cine erótico *mainstream* está destinado a satisfacer sexualmente a los hombres, por lo que es necesario que las mujeres generen una industria pornográfica alternativa para ellas, y que por lo tanto, ofrezca la posibilidad de una mirada diferente. Las directoras de pornografía para mujeres, pese a que señalan el machismo presente en el tratamiento de algunas escenas, no consideran que la producción de contenido gráfico, ni las prácticas en sí, sean sexistas. Ares y Pedraz Poza argumentan que esta postura bebe del feminismo posestructuralista de Butler:

Dado que el poder era inherente a todas las relaciones, dado que nuestros cuerpos como texto habían sido producidos con el lenguaje del poder, y no era posible escapar, la verdadera resistencia no consistía en evitarlo, sino en jugar con él (una aplicación a la pornografía de las teorías de Butler, 2001, 2004, 2007). (2011: 103)

La abanderada de la pornografía para mujeres en Europa es Erika Lust. Nacida en Suecia en 1977, reside en Barcelona desde el año 2000, donde ha llevado a cabo su trabajo. Licenciada en Ciencias Políticas y especializada en Estudios Feministas por la Universidad de Lund, ha dirigido *The Good Girl* (2004), *Cinco*

historias para ellas (2007), Barcelona Sex Project (2008), Las esposas (2009) y Life Love Lust (2010)⁹¹. Según explica Lust en su página web:

Yo soy una feminista pro-sexo. Creo que las mujeres deberían disfrutar de su sexualidad tanto como los hombres. Siempre me he considerado una persona abierta de mente, y sin embargo, mis primeras experiencias furtivas con el porno (ya fuese en una fiesta de pijamas con mis amigas preadolescentes, o después en la universidad con mi novio) fueron bastante desastrosas. Lo que veía me daba asco: era cutre, era feo, no me podía creer que esas mujeres estuviesen disfrutando y además las situaciones en las que sucedía el sexo eran completamente ridículas.

En su página web presenta su trabajo “desde una óptica innovadora, femenina y visualmente atractiva”. La elección del adjetivo “femenino” frente a “feminista”, esencializa a la mujer como creadora y como espectadora (Ares y Pedraz Poza, 2011). Su teoría se basa en la revisión bibliográfica de la crítica del porno y en un intenso visionado del género (Lust, 2008: 6-7).

Descubrí que muchas intelectuales feministas no se limitaban simplemente a odiar el porno, sino que lo analizaban como un fenómeno cultural contemporáneo. Linda Williams y sus libros *Hard Core* y *Porn Studies* me inspiraron, y tras su lectura decidí convertirme en productora y directora. Llegué a la conclusión de que un porno diferente era posible, y que las mujeres teníamos mucho que aportar a este género, hasta entonces territorio exclusivo de los hombres. Yo creo en el potencial del porno para ayudar a las mujeres a seguir desarrollando nuestra revolución sexual, que es una batalla que debe estar siempre viva, que no acabó ni mucho menos en los años setenta, ya que entonces no hizo más que comenzar (2008: 5).

A pesar de ser la directora de cine X feminista más aclamada, el acercamiento de Erika Lust no es tan radical como se podría esperar. Por ejemplo, no trata de eliminar las relaciones de poder de su obra, ni intenta incluir cuerpos de estética no normativa. Aunque su objetivo es empoderar a las mujeres, cabe preguntarse cuál es el tipo de mujer que pretende empoderar. Si los personajes femeninos que aparecen en su trabajo son un reflejo del modelo de mujer al que quiere llegar como público, entonces se podría recriminar una falta de diversidad en cuanto a

⁹¹ <http://erikalust.com/>, consultado el 23 de noviembre de 2016

factores importantes como la edad o la atractividad normativa. Según Ares y Pedraz Poza (2011), lo que Erika Lust busca mostrar es un empoderamiento “mainstream”, en el que las mujeres dirigen el poder, pero no sobre su propia sexualidad, sino sobre el deseo sexual de los hombres con los que se acuestan.

Cabe destacar que el punto de partida de Erika Lust es privilegiado, al proceder de un país con apenas tabúes sexuales y un trasfondo liberal y académico. Por eso puede resultar conflictivo cuando trata de universalizar la sexualidad y el deseo femeninos basándose en sus experiencias:

Creo que a las mujeres nos puede beneficiar mirar películas explícitas. Las mujeres que ya somos libres sexualmente podemos encontrar en ellas imágenes que nos inspiren a seguir nuestra búsqueda del placer. Nos puede ayudar a enriquecer nuestras fantasías. Podemos descubrir gustos que no sabíamos que teníamos. Y las mujeres que luchan contra la vergüenza, que viven su sexualidad con culpa y represión, pueden llegar a encontrar en la pornografía una herramienta de educación y liberación. Pueden descubrir qué deseos y fantasías que temían que fuesen anormales, en verdad son compartidas por muchas otras personas. Las mujeres debemos poder permitirnos explorar nuestra sexualidad. (2008: 25)

Sin llegar a generalizar, podría decirse que lo que se considera “porno para mujeres” online se diferencia del porno general en que no solo está dirigido a mujeres, sino que está hecho por ellas. Sin embargo, en muchos de los ejemplos las representaciones de género tienden a ser relativamente tradicionales.

Las mujeres son femeninas y los hombres son masculinos y, aunque no hay representaciones de violencia o vejaciones, no se encuentra la voluntad subversiva que se encuentra en el posporno, donde el objetivo es crear un sistema de cuerpos deseantes disidentes, una nueva forma de entender la erótica. El posporno bebe de la política y el arte, mientras que la pornografía femenina es una alternativa a la pornografía tradicional. Esto deriva en que el riesgo que se toma a la hora de experimentar con las representaciones es mayor y, por ende, refleja mejor la ruptura con las identidades normativas y la apertura a formas de identidad y de prácticas sexuales muy diversas. La pornografía para mujeres, al fin y al cabo, es un producto comercial y, como tal, los aspectos políticos no son los únicos que se tienen en cuenta para su producción.

Además de Erika Lust, existen otras páginas en Internet que ofrecen pornografía hecha por y para mujeres con un enfoque feminista. La mayoría ofrecen sus vídeos a través de servicios de *streaming*, y la forma de pago es a través de una cuota mensual tipo “tarifa plana”, aunque hay algunos sitios web que cobran por vídeo consumido.

Cine Sinclair⁹², dirigido por la cineasta canadiense Kate Sinclair, es un sitio independiente que cuenta con una variedad de artistas y orientaciones sexuales, como gay, heterosexual, lesbiano y *queer*. Según explica la creadora en su página web, “en Cine Sinclair, documentamos algunas de las experiencias de placer más verdaderas que hay. Nuestras películas se crean en lugares íntimos con artistas que realmente disfrutan mutuamente de su compañía. Nos preocupamos mucho por la comodidad y los límites de nuestros artistas y el resultado son algunos de los momentos más íntimos de la vida que se capturan maravillosamente en nuestras películas”.

Lucie Blush, de Lucie Makes Porn⁹³ es una cineasta y actriz española que ha conseguido convertirse en la segunda marca más conocida de pornografía feminista online en el país. En su página web, Blush asegura: “creo que la pornografía necesita desesperadamente sexo fresco, hermoso y natural con el que el público pueda identificarse. La pornografía no debería tratar de reflejar un acto mecánico, sino de desencadenar fantasías interiores y proporcionar placer”. En opinión de Blush, que exista porno feminista tampoco significa que tenga que haber un porno para mujeres y otro para hombres, es decir, todas las personas deberían consumir pornografía con conciencia feminista. Para la directora, el porno feminista es un tipo de pornografía que respeta a los actores, a los personajes y a la audiencia. Incluye también tener un buen ambiente de trabajo, igualdad salarial y una constante búsqueda de placer real, para todo el mundo.

Muchas feministas condenan el porno, pero yo creo que es saludable. ¡Es solo sexo! A todo el mundo le gusta, todo el mundo lo hace y todo el mundo lo ve. Es solo que necesitamos ofrecer más porno diferente. No podemos criticar el porno si ni siquiera tratamos de mejorarlo antes. Además, estar a favor del porno muestra que las mujeres también tienen necesidades sexuales. Al igual que los hombres, tenemos una sexualidad

⁹² <http://www.cinesinclair.com/>, consultado el 13 de febrero de 2016

⁹³ <https://www.luciemakesporn.com/>, consultado el 13 de febrero de 2016

intensa y profunda que necesita ser explorada y disfrutada. (Lucie Makes Porn, 2016)

Por último, el proyecto Beautiful Agony⁹⁴ es un sitio web inusual que ha tenido un éxito considerable desde el año 2003. El título de la página, que se traduce por “hermosa agonía”, capta los orgasmos reales de la gente común, donde solamente se ven sus caras. Los videos de este sitio están grabados por los intérpretes o por alguien cercano a ellos y representan todos los géneros. Los usuarios anónimos también pueden mandar sus contribuciones. El enfoque de esta página es especialmente interesante ya que “desgenitaliza” la experiencia pornográfica (Foucault, 1976). Así se abre a la cristalización de formas en las cuales se puede pensar la subversión y la emancipación y asiste la ruptura del monopolio erótico que mantienen tradicionalmente los genitales.

⁹⁴ <http://www.beautifulagony.com/public/main.php>, consultado el 13 de febrero de 2016

CONCLUSIONES

1. CIERRE DE HIPÓTESIS

Desde hace aproximadamente dos décadas, hemos asistido al desarrollo de la gran revolución de los últimos tiempos: la expansión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Este proceso ha cambiado radicalmente nuestra existencia, desde las cosmovisiones, las formas de organización política, las instituciones públicas y privadas, hasta la cotidianidad más inmediata.

Es evidente que la aparición de Internet ha cambiado la manera en la que las personas se comunican, y de este modo ha sacudido los cimientos de la sociedad. Por una parte, ha sido capaz de eliminar el aislamiento en el que vivían muchas minorías sexuales, que en muchas ocasiones era asfixiante. Por otra, su naturaleza poco regulada por organismos públicos ha permitido que proliferen tipos virtuales de violencia de género como es el “porno vengativo” o el ciberacoso.

Internet ha derribado las fronteras físicas de tiempo y espacio en los medios de comunicación. En la actualidad, la creación de contenido informativo se ha democratizado y ampliado exponencialmente, de manera que ya no pertenece exclusivamente a una élite, sino que se ha convertido en un arma de doble filo para las masas.

Durante este trabajo de investigación, lejos de encontrar respuestas definitivas, se han abierto puertas para reflexionar sobre el rol que desempeñan las nuevas tecnologías en las relaciones de género y viceversa. Las conclusiones, debido a la naturaleza del estudio, no son absolutas. El reto en el análisis digital es la continua transición en la que se encuentra el individuo en la Red, quien sigue considerando que Internet es un espacio alejado de su realidad en el que, quizás, pueda satisfacer sus fantasías o su curiosidad. Muchas personas siguen pensando que las leyes que rigen los contextos de su interacción social *offline* no son necesariamente aplicables a sus manifestaciones online.

Sin embargo, hay que considerar que la distinción entre los contextos *online* y *offline* es cada vez más imprecisa y las interacciones sociales se solapan entre los espacios mediados y analógicos, uno tiene incidencia en el otro, influenciándose de maneras diversas (de Abreu, 2014).

Dados los alcances del desarrollo tecnológico, se ha considerado pertinente elaborar una reflexión y un análisis en profundidad de estas cuestiones, situándonos en un punto intermedio entre dos extremos. Por un lado se encuentra la posibilidad de formar parte de esta revolución tecnológica y, por el otro, el peligro de potenciar el elitismo exacerbado de una humanidad obsesionada consigo misma. Bien es cierto que el espacio digital ha transformado la realidad, formando nuevas comunidades, más poderosas y conectadas que nunca, pero también la ha imitado, proyectando las clásicas formas de organización y movilización sociopolítica en el espacio digital.

En los últimos años, las/os navegantes de la red hemos visto nacer un nuevo concepto de libertad, o al menos, nuevas y múltiples formas de vivirla. A su vez, parece haber renacido la tradicional pasión por la política. En contraste con la aparente inactividad política de la ciudadanía en el “mundo real”, la red se ha impregnado de debates políticos, sociales y éticos con una alta participación a nivel mundial.

Hemos visto surgir nuevas formas de comunicación política que han recorrido distancias insalvables en el mundo físico, generando a su vez conocimientos y discursos empapados de cosmovisiones de todo el mundo. No solo esto, sino que la ciudadanía ha dejado de mirar hacia las instituciones y sus representantes como un medio de diálogo social, para construir otras formas de comunicación y organización más directas entre las personas; los sujetos ya no necesitan a las/os periodistas, las/os políticos o a las asociaciones ideológicas para debatir y pensar el mundo, sino que ahora lo hacen directamente de tú a tú.

Cabe destacar que nunca antes se había podido realizar un activismo social de tanta envergadura. Los movimientos feministas generados en la Red (como por ejemplo las marchas SlutWalk) han traspasado el entorno cibernético y han conseguido hacerse un hueco en la sociedad analógica y abrir una brecha de debate feminista en los medios de comunicación *mainstream*. Gracias a las grandes ventajas que ofrece Internet, el ciberfeminismo trata de promover la igualdad dentro del mundo virtual, así como de concienciar de la discriminación que sufren las mujeres en ámbitos tradicionalmente masculinos como son las tecnologías y los medios de comunicación digitales. Es por eso que no cabe duda de que la Red es una herramienta de cambio social eficaz para luchar contra los estereotipos de género. De esta manera, la comunidad LGBTTI ha obtenido

gracias a los nuevos medios de comunicación una mayor visibilidad y capacidad de expresión. Sin embargo, el colectivo ha sufrido la estereotipación y generalización por parte de los medios de comunicación *mainstream*.

Prácticamente, podemos decir que existe una nueva nación, la nación digital, que, en su analogía con la nación tradicional, se construye social e históricamente como una comunidad imaginada. Más aún, el incesante progreso de los medios de comunicación conlleva una inevitable primacía de la virtualidad sobre la imaginación, imponiéndose como la principal fuerza de construcción comunitaria según autores como Lins Ribeiro (2002). Así, al igual que lo simbólico y lo imaginario son los principales elementos que sostienen las comunidades nacionales, la ecuación imaginación-virtualidad es fundamental para la formación de comunidades en la era digital.

Estas nuevas comunidades, complejas e indefinibles, rescatan algunos de los valores de los dogmas clásicos (el humanismo del liberalismo, o las posibilidades de crecimiento económico del conservadurismo), combinándolos con un renovado sentido de la responsabilidad personal en el mundo social y un apasionado deseo de libertad en todos los ámbitos de la vida.

Mientras que la idea de libertad raramente se discute en los medios de comunicación tradicionales, esta es ferozmente defendida en la red. Ahí donde los sistemas de información clásicos constriñen el flujo de información bajo tabúes, estereotipos y restricciones, el mundo digital celebra el derecho a la información y al conocimiento, una idea fundamental de los nuevos medios y de las democracias contemporáneas.

Al tiempo que las instituciones políticas se distancian cada vez más de las personas, la cultura en línea ofrece los medios para que los individuos construyan una opinión política sobre las macrodecisiones que afectan la vida. La ideología parece quedar obsoleta en la política más convencional, ahora que el espacio virtual demanda acciones concretas y directas. Se rechaza la irracionalidad del sistema político y la hipocresía ideológica del mismo, para apuntar hacia aproximaciones políticas más racionales y menos dogmáticas.

No solo se pluralizan las formas de información y comunicación, sino también los actores que intervienen y participan de los nuevos medios. Las comunidades virtuales dependen hasta cierto punto de aquellas/os usuarias/os con acceso a una determinada infraestructura tecnológica que permita la interacción digital, por tanto,

la tecnología aparece como un proceso abierto a las interpretaciones de quienes la utilizan. Lo tecnológico es a su vez lo político, lo económico, lo social y lo cultural, con lo cual nos encontramos en un espacio digital marcado por uniones y desuniones de diversos intereses por parte de empresas, individuos, gobiernos, instituciones, etc.

Sin embargo, el acceso a Internet no es del todo igualitario. El concepto de brecha digital de género señala las diferencias entre hombres y mujeres en contacto con las nuevas tecnologías ya que el acceso a Internet aún no es equitativo en cuestiones de género, tanto en el tiempo dedicado como en el tipo de contenido visitado. A pesar de que esta diferencia cada vez es más pequeña, la sociedad sigue presentando a la mujer como un ser tecnófobo, y esto crea unas barreras (físicas o figuradas) que muy a menudo influyen negativamente en la participación y el acceso de las mujeres a las nuevas tecnologías. Asimismo, y aunque esta tendencia se encuentre en declive, los entornos de trabajo tecnológicos siguen siendo predominantemente masculinos. Afortunadamente son muchos los ámbitos privados e instituciones gubernamentales que están lanzando iniciativas enfocadas a la incorporación de las mujeres al uso de las nuevas tecnologías. Estos proyectos tratan de conseguir un empoderamiento tecnológico de las mujeres en los ámbitos pertenecientes tanto a la esfera pública (mercado laboral) como a la esfera privada (hogar, relaciones sociales).

Como decíamos, las nuevas características de las formas de organización y comunicación política han permitido la participación de nuevos actores tradicionalmente excluidos o invisibilizados: mujeres, migrantes, personas racializadas, trabajadoras/es precarias, trabajadoras sexuales, estudiantes, jóvenes y mayores, etc. Nos hemos interesado por la relación concreta entre el feminismo en sus múltiples variantes y la tecnología, tanto en lo referente a sus alcances en la red como movimiento político, como en lo que concierne a las formas en que participan las mujeres del espacio digital.

Uno de los problemas más destacados es que, en los ámbitos de la Red tradicionalmente designados para varones, las mujeres pasan a ocupar puestos que dejan libres los mismos, en vez de crear nuevos espacios que no sigan la jerarquía basada en los estereotipos de género tradicionales. De esta manera su representación no está fundamentada por ellas mismas, sino que tienen que adaptarse a la representación estereotipada que ha creado la sociedad patriarcal.

Como es obvio, esta representación es muy opresiva y limitada. La solución sería, por tanto, promover nuevos espacios, desde la educación y desde las instituciones, en los que las mujeres se puedan expresar sin seguir los patrones constrictivos dictados desde el patriarcado.

La generación de comunidades virtuales implica el desarrollo de unos espacios utópicos que promueven unas determinadas expectativas para los sujetos que las integran. La exploración de las nuevas posibilidades de agencia y acción ha sido posible gracias a los avances de Internet, anunciada ya por múltiples teóricas y teóricos que ya en la década de los noventa deliberaban entre las posiciones más negativas y las más utópicas.

La crítica feminista ha recogido todos estos planteamientos para abordar el fenómeno desde dos puntos de vista principales: el pensamiento utópico y el distópico. Desde el primer planteamiento se considera que la tecnología y la política feminista deben unir sus fuerzas. Los enfoques utópicos sustentan su legitimidad en las metáforas sobre la relación entre las mujeres y las máquinas, así como en la fluidez y movilidad que permite el espacio digital.

Frente a la creencia de unas comunidades virtuales politizadas conquistando nuevas libertades se sitúa el pensamiento distópico. Las/os defensoras/es de esta postura parten de la escasa representación de las mujeres en el ciberespacio para afirmar que la cibercultura no es más que la continuación de la cultura patriarcal dominante en las sociedades contemporáneas; no solo esto, sino que se consideran las características específicas de la red como impulsoras de nuevas formas de discriminación y opresión de las mujeres.

Asimismo, se ha puesto de relieve la problemática del acoso verbal por parte de internautas a las mujeres que escriben blogs con cierta relevancia dentro de Internet. Parece ser que, desgraciadamente, en algunos casos la Red sirve de “vía de escape” para muchos misóginos frustrados ante el ascenso de la mujer a la esfera pública. Es evidente que el anonimato del que disfrutaban los usuarios de Internet tiene, en estos casos, consecuencias muy negativas y es por eso que es importante trasladar el debate a la opinión pública general para que estos usuarios no permanezcan en la impunidad de las sombras de Internet.

En cualquier caso, el ciberfeminismo, o más bien, los ciberfeminismos, a pesar de sus diferencias, comparten el objetivo de luchar por una mayor representación y participación de las mujeres en la red. Se considera que las particularidades de

Internet (inmediatez, flexibilidad, accesibilidad, instantaneidad, espontaneidad, discontinuidad, reticularidad) potencian otras formas de comunicación y nuevas posibilidades de participación política, por lo que la red se convierte en un espacio fundamental para la causa feminista y la inclusión de múltiples actores sociales en la misma. A pesar de estos avances, la creciente presencia de las mujeres en Internet no se ha traducido en la propagación de espacios virtuales seguros libres de violencias y discriminaciones por motivos de sexo-género o sexualidad.

Como hemos visto a lo largo de la presente tesis, el ciberacoso hacia las mujeres es un fenómeno alarmante en las sociedades contemporáneas, sin embargo, coincidiendo con Citron (2008), tanto los medios de comunicación como las instituciones públicas marginalizan este tipo de violencia. Las mujeres se enfrentan al acoso en todos los ámbitos de su vida como consecuencia del proceso de cosificación al que han sido sometidas a lo largo de la historia. De la misma manera, el acoso a las mujeres en Internet, particularmente en redes sociales, es una de las lacras más peligrosas del mundo digital.

El anonimato de la red se convierte en un elemento de poder para difundir todo tipo de mensajes y conductas amenazadoras hacia las mujeres, puesto que en definitiva, el ciberacoso no es más que el ejercicio del tradicional acoso machista en un nuevo espacio de comunicación e interacción, cuyas características aumentan la vulnerabilidad de las víctimas y favorece la impunidad de los agresores. Tal como ocurre con otras expresiones de la violencia hacia las mujeres, no se indaga en la profundidad de sus causas, generando una percepción social banal y simplista que considera el ciberacoso como un fenómeno puntual o esporádico sin sexo ni género.

Tal como ocurrió en épocas anteriores con las violencias hacia las mujeres en el mundo físico, el ciberacoso aún no ha sido abordado de manera seria y consecuente por gran parte de las instituciones públicas de países con sistemas políticos democráticos, es decir, países que por definición estructural deberían legalizar formas de desigualdad tan graves como es el acoso en la red hacia las mujeres.

Mientras que la mayoría de los delitos cometidos en el mundo digital sí están tipificados en el Código Penal del Estado español bajo epígrafes generales (tal como ocurre con los delitos contra la intimidad y la libertad sexual), no existe ninguna disposición vigente que atienda a las características específicas del

ciberacoso sexual y/o misógino. La legislación es más completa en lo referente a las/os menores, sin embargo, continúa sin incluir una adecuada perspectiva de género, puesto que la mayoría de las víctimas de ciberacoso son chicas. A pesar de ello, existe una cantidad ínfima de estudios sobre el acoso en la red con perspectiva de género en comparación con la producción científica sobre el acoso en general. La regulación penal del ciberacoso debe reconocer la especificidad de la violencia por motivos de sexo-género, así como la existencia de unos imperativos patriarcales según los cuales se construyen unos comportamientos, conductas y roles sociales determinados en función del género asumido.

De esta manera, vemos como la posición social y cultural de mujeres y hombres en el mundo se reproduce en el espacio digital: nuevamente, el fenómeno de violencia en sí mismo no es suficiente para la opinión pública, las instituciones, o los individuos, sino que la violencia específica ejercida sobre las mujeres se asocia a la minimización, negación, e incluso normalización del acoso por motivo de sexo-género.

No obstante, coincidimos con Citron (2008) en afirmar que estamos en el momento ideal para generar conciencia social sobre el problema del ciberacoso desde una perspectiva de género. Utilizando precisamente las ventajas del medio en que se produce, tanto los colectivos feministas como la sociedad en su conjunto debemos promover mensajes de conciencia y crear espacios seguros de denuncia social y mediática.

En coherencia con las teorizaciones feministas críticas que gozan de una mayor visibilidad en la actualidad, en parte gracias a la libertad que han permitido los nuevos medios en la difusión del conocimiento, la visibilización del ciberacoso y de otras formas de violencia en el mundo digital por motivo de sexo-género debe incluir necesariamente la atención a todas sus víctimas. Esto implica entender que la sexualidad está cargada cultural e históricamente de normas, categorías, estereotipos y mandatos que convierte en vulnerable a todo sujeto desplazado del orden sexo-genérico imperante.

Por ello, tanto los colectivos feministas como las organizaciones LGTTBI deben trabajar en conjunto para problematizar la visión del acoso y el ciberacoso, así como en la creación de plataformas virtuales de denuncia y acompañamiento a las víctimas. Coincidimos con Panizo Galence (2011) en señalar la urgencia de crear líneas de acción específicas para la población más joven tanto en la prevención

como en la intervención, puesto que las nuevas generaciones están cada vez más presentes en el mundo digital, y, como mencionábamos en apartados anteriores, nuevamente las mujeres son el principal objeto de acoso.

Hasta el momento hemos abordado las primeras hipótesis con las que iniciamos el presente estudio. Podemos afirmar con certeza que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han transformado profundamente las relaciones de género, tanto en lo referido a la creciente presencia de las mujeres en el mundo digital, como en la diversificación y multiplicación de las formas de violencia por motivos de sexo-género. Las mujeres y las personas LGTTBI sufren una serie de discriminaciones específicas en la red como consecuencia de la reproducción de la cultura heteropatriarcal en el espacio virtual. Efectivamente, la relación entre las mujeres y las tecnologías continúa siendo tensa y contradictoria, puesto que, a la vez que les permite una mayor autonomía y libertad de expresión y nuevas formas de interacción, comunicación y movilización, sus características específicas de anonimato y omnipresencia facilitan la propagación de todo tipo de comportamientos y actitudes de odio.

En el mundo de los videojuegos, al igual que otro tipo de plataformas de ocio en la Red, los juegos de rol online reproducen la dinámica patriarcal que impera en la sociedad analógica y promueven la expansión de estereotipos de género en los que la mujer se define como objeto. A pesar de que en muchas plataformas esta tendencia va reduciéndose, la industria de los videojuegos sigue conservando un carácter predominantemente misógino. Como se ha podido observar, a pesar de que las mujeres se perfilan cada vez más como usuarias de videojuegos, tanto las empresas desarrolladoras como la comunidad online han demostrado no estar del todo preparadas para este cambio. La problemática de la representación de la mujer en los personajes de los videojuegos, unida a los abusos verbales a los que se ven sometidas las jugadoras en las comunidades más herméticas, hacen de las plataformas de juego online uno de los espacios de Internet más sexistas. No obstante, cada vez hay más mujeres involucradas, tanto como usuarias como trabajadoras del sector, que luchan por que el futuro de los videojuegos *online* sea más igualitario en cuestiones de género.

Por tanto, tal como presuponíamos al inicio de la presente tesis, la gradual participación de las mujeres en la sociedad no se ha traducido en una mayor seguridad para las mismas, lo cual señala la urgencia de crear espacios seguros

para los grupos sociales oprimidos. Estos grupos no deben enfocarse únicamente a la protección de las víctimas, sino también a la lucha por proteger los nuevos espacios logrados para la subalternidad y la participación política de quienes han permanecido en posiciones de inferioridad y marginalidad a lo largo de la historia. En este trabajo se ha podido observar la tendencia femenina hacia la participación en espacios de conversación y de relaciones personales, así como del gran interés que demuestran por la creación de plataformas propias y autónomas en Internet. No obstante, en estas páginas se ha podido comprobar la presión que sufre la mujer por parte de la sociedad de consumo.

Los debates feministas contemporáneos se han visto marcados por todas estas cuestiones y otros tantos interrogantes acerca del sujeto del feminismo y la interrelación entre discursos, prácticas e identidades de sexo-género. Mientras que en etapas anteriores el sujeto del feminismo se ha definido desde una categoría rígida de “mujer”, actualmente se introducen múltiples críticas al binarismo de género y la importancia de la interseccionalidad entre fenómenos de opresión (sexo, género, clase, racialización, sexualidad, entre otros).

Dos críticas fundamentales marcan el desarrollo de los feminismos en la actualidad: por un lado, el paso de la conceptualización del patriarcado como un sistema de opresión en relación al sexo-género hacia una definición más amplia y transversal, que incluya las intersecciones de las violencias por sexo-género con aquellas producidas por el capitalismo, la posición en la estructura social, la procedencia, o la sexualidad.

Por otro lado, lo cultural traspasa el espacio del género hasta llegar al propio cuerpo, entendiéndolo como un espacio donde el poder se reafirma, y a la vez, se subvierte. El cuestionamiento al binarismo de género y a las nociones esencialistas de la categoría de “mujer” son críticas que se introducen desde grupos LGTTBI y *queer*. A su vez, las formas de activismo son cada vez más autónomas, es decir, se distancian de las instituciones y de la lógica clásica de los partidos políticos para proponer la construcción de formas alternativas y colectivas de vida.

Las transformaciones acaecidas en el seno de los feminismos también se proyectan en el espacio digital. Sin embargo, la obstinación por los componentes simbólicos de la realidad, ha relegado las experiencias de discriminación y violencia más directas a un segundo plano, convirtiendo muchas de las antiguas organizaciones feministas de apoyo colectivo en meros espacios estéticos y

teatrales incapaces de producir algún efecto político. Los planteamientos críticos realizados por intelectuales feministas en el campo de la ciencia y de la tecnología son ignorados en este “activismo simbólico” para centrarse exclusivamente en la vivencia personal como única manifestación política plausible.

La autonomía que han logrado las mujeres y los grupos oprimidos en la red implica una transformación cultural a nivel global, ya que la macrocultura patriarcal no solo se construye a través de las instituciones, sino también mediante símbolos y valores. Sin embargo, la capacidad crítica de los ciberfeminismos no ha permitido trastocar plenamente el papel reproductor al que se había relegado a las mujeres para generar procesos de lucha basados en la participación política equitativa, la interacción con otros sujetos oprimidos (transgénero, transexuales, homosexuales, intersexuales, y otros) y la libre producción de conocimientos. Los espacios ciberfeministas se distancian de las realidades de las mujeres y los sujetos de los cuales se ocupa.

Los límites entre lo intelectual y lo lúdico se difuminan en la red, lo cual tiene dos consecuencias fundamentales: por un lado, la combinación de ambos elementos permite experimentar otras formas de aproximarse a las teorías y prácticas feministas; por otro lado, la prevalencia de lo lúdico sobre lo intelectual deriva en discursos y prácticas banales que se distancian a menudo de la agenda feminista. No obstante, la plataforma virtual resulta un espacio imprescindible para el activismo feminista, con potencial de cambio, y a la vez, con unas determinadas problemáticas de identidad que continúan solventándose en la actualidad, lo cual nos muestra un entorno virtual feminista diversificado, crítico y en permanente construcción.

Para introducirnos de lleno a esta realidad, hemos realizado una etnografía en el escenario virtual de Facebook. Hemos observado cómo la mayoría de grupos o comunidades virtuales se construyen de forma unidireccional o individual y no colectiva, por lo que los debates y las reflexiones quedan marcadas por la voz de un grupo (o de la persona que representa a dicho grupo) que se asemeja a la figura de un líder. De la misma manera, los perfiles individuales se presentan a modo de personajes de ficción. Es posible que esta tendencia se deba a la necesidad de distanciarse de la actividad virtual, pero también es una forma de reforzar lo simbólico y alejarnos de la realidad más cotidiana. Ya no somos ni individuos, ni grupos, ni comunidades, sino ficción y virtualidad.

Los grupos analizados aparecen fundamentalmente como espacios de divulgación de materiales y textos feministas, desde una perspectiva irónica y cómica que marcan la comunicación e interacción con dichos grupos. Palabras como “humor”, “creación”, “subversión”, “transgresión”, “placer” o “alegría” aparecen reiterativamente en los discursos de los espacios ciberfeministas. Podríamos aplicar aquí la idea de la “enfermedad de la positividad desbordante” que introducen Pié Balaguer y Blanch (2016) al ámbito de la salud mental. Esta “enfermedad” no es más que el reflejo de la sociedad de la positividad que invisibiliza todas las formas de sufrimiento y exclusión:

“Pero la nuestra no es una sociedad disciplinaria sino del rendimiento, que se define por otras características: el poder sin límites. Significa esto que el plural afirmativo y colectivo *Yes, we can* (Sí, podemos) expresa una positividad desbordante. Los proyectos, las iniciativas y la motivación sustituyen la prohibición, el mandato y la ley. Si antes la sociedad se regía por el “no”, produciendo locos y criminales, ahora la sociedad del rendimiento produce depresivos y fracasados. Este *yes we can* significa que debemos poderlo todo y en todo momento. No hay lugar para la apatía, el no poder o no querer, para la desidia, el cansancio o el agotamiento. Debemos sacar provecho de cualquier cosa para volvernos productos a nosotros mismos, empresarios de sí”.

En esta misma línea, López-Petit (2015) afirma que no existe un afuera del capitalismo, sino que la vida cotidiana está marcada por el sistema político que nos rodea. Se han generado múltiples espacios activistas autónomos desde la década de los noventa con la diversificación de las formas de organización, comunicación e información política. Dichos espacios han pretendido reemplazar la falta de un “afuera del capitalismo”, pero en definitiva, parecen haberse reproducido las mismas lógicas de exclusión que se condenaron en un inicio.

La insistencia en las políticas de la alegría dificulta la inclusión de los sujetos afectados por la precariedad, la enfermedad, la tristeza, o la marginación, por lo que difícilmente podrían funcionar como espacios seguros para las mujeres y otros sujetos vulnerables en el mundo físico y digital. La extensión del “mantra” *do it yourself* (hazlo tú misma/o) en todos los ámbitos de la vida, no es más que la expresión banal de un individualismo y narcisismo exacerbado que ve ampliadas sus posibilidades en el espacio digital, donde existe una clara cuantificación del

reconocimiento y la veneración de personajes o ideas, ideas que funcionan casi a modo de ideologías.

Las consignas feministas se repiten cual monólogo perfectamente interiorizado por las usuarias de las redes, pero raramente llegan a cobrar sentido en la realidad más inmediata. El propio diseño de un espacio de interacción como Facebook conduce a una comunicación marcada por las principales tendencias del momento, permitiendo que cada cual cree su propio personaje de ficción acorde a sus deseos de aceptación y atención. No sabemos hasta qué punto cada usuaria/o incorpora la ética feminista a su vida cotidiana o colectiva, puesto que las acciones políticas en la red se limitan a encuentros o diálogos puntuales, sin lograr traspasar las fronteras de la virtualidad.

Como hemos visto, la participación de nuevos actores (lesbianas, migrantes, trabajadoras sexuales, etc.) en espacios feministas y ciberfeministas no ha implicado necesariamente la desaparición de las jerarquías sociales, políticas y culturales en el interior de los colectivos de mujeres, lo cual nos muestra unas posiciones desiguales de enunciación y acción. Por un lado, la tecnología ha permitido la ampliación de los espacios feministas, ya que la falta de fronteras físicas y de un sentido de la ubicuidad promueve la presencia de las organizaciones activistas en la red. Esta mayor presencia de las mujeres y las activistas feministas en el espacio digital conlleva un proceso de visibilización de las problemáticas, opresiones y violencias a las que se enfrentan las mujeres y otros sujetos vulnerables, así como su desplazamiento del ámbito académico y activista a un espacio diversificado de sujetos y organizaciones. Los feminismos y las formas de lucha contra la opresión y la dominación heteropatriarcal se han multiplicado y se han acercado a todo tipo de personas a nivel global.

Sin embargo, la aproximación de las teorizaciones feministas a la cotidianidad no se ha traducido necesariamente en un mayor empoderamiento de los sujetos afectados, puesto que, aunque se hayan establecido los cimientos de unos espacios atentos a las opresiones de sexo-género, estos se limitan a menudo a la circulación de teorías y discursos, debilitando la conexión entre la vida y la política que los conducen al no generar encuentros y puntos de apoyo localizables.

Otra de las problemáticas fundamentales que subyace a esta situación es la de la identidad, entendiendo que dicha noción ha experimentado una transformación

análoga y paralela a la de la memoria, pasando de ser una noción individual a una colectiva, y de subjetiva e informal a lo cuasi-formal y susceptible de objetivación:

“La identidad, como la memoria, vuelve a ser una forma de deber. Uno es cada vez más catalán, vasco, judío, trabajador, español, inmigrante o negro antes que persona con nombre y apellidos. Las identidades apelan a la colectividad antes que al sujeto individual. Y estas identidades se forjan a partir de los recuerdos comunes, colectivos; a través de la memoria. Así es como se produce un enlazamiento intenso entre la acción de recordar y el recurso de identidad. Ambas palabras resultan prácticamente sinónimas y forman parte de una nueva economía de la dinámica social. La autenticidad de la identidad ha reforzado la veracidad de la memoria. Y viceversa: la credibilidad de la memoria refuerza los componentes de la identidad” (Ugarte Tellería, 2006: 10).

Pero si las identidades ocupan los espacios de diálogo y movilización social, las realidades ocupan los márgenes del discurso general. La banalización y simplificación de los hechos sociales y las violencias y opresiones que afectan a las mujeres y otros sujetos vulnerables parece haberse incrementando a la par que la tecnología se ha diversificado y extendido a todos los ámbitos de la vida.

Ahora, más que nunca, podemos acceder libremente a todo tipo de producciones intelectuales o artísticas, ya no hace falta ser una figura académica o activista para adquirir nociones básicas de subalternidad y lucha social. La tecnología atraviesa nuestra vida y nuestra cotidianidad generando cruces y discontinuidades entre la ficción y lo real, el discurso y la práctica política, la ubicuidad y las fronteras geográficas, políticas y simbólicas.

Las mujeres y los sujetos LGTTBI se han hecho visibles en la red y han utilizado todas las posibilidades de agencia y participación política que Internet les ha ofrecido. Los ciberfeminismos, a su vez, han permitido diversificar los discursos y las subversiones al sistema de sexo-género, así como extender las prácticas políticas de conocimiento y enriquecimiento colectivo e individual. Esta progresiva adquisición de autonomía que han logrado las mujeres y los grupos oprimidos en la red implica una transformación política y cultural a nivel global, especialmente en lo referido a los elementos simbólicos del heteropatriarcado.

Un ejemplo de enfrentamiento horizontal a las estructuras de dominación tradicionales se encuentra en la pornografía feminista online, hecha por y para

mujeres. En su vertiente más radical y política, el posporno ha demostrado su capacidad para cuestionar las bases de la heteronormatividad a través de la expresión de deseos y manifestaciones sexuales disidentes.

El privilegio de construir una vida de ficción que podamos considerar ajena a la institucionalidad y al capital no es más que la reproducción de las lógicas de exclusión que han marcado todo movimiento de liberación a lo largo de la historia; y el feminismo no se salva. Al igual que en épocas anteriores las mujeres que gozaban de una mejor posición social planteaban los hilos conductores de la producción feminista únicamente desde sus propios términos, en la actualidad, la relación entre la tecnología, las mujeres y los grupos oprimidos, continúa marcada por las posibilidades de acceso y expresión que obtenemos según nuestro lugar en la estructura social.

Sin posibilidad de sintetizar la transformación cultural, política, social y económica que ha conllevado el desarrollo de la tecnología y su introducción en nuestras cotidianidades, especialmente en las de las mujeres, no podemos concluir nada con seguridad, más allá del convencimiento de continuar practicando los feminismos en el espacio digital, tanto por sus posibilidades de cambio y subversión, como por la necesidad de salvar la intención crítica y subversiva que han caracterizado a los movimientos feministas a lo largo de la historia. A pesar de sus limitaciones, cabe destacar la labor de los colectivos feministas en Internet, cada vez más numerosos y prolíficos a la hora de practicar y difundir una conciencia feminista en la ciudadanía así como la idoneidad de Internet como poderosa herramienta de cambio social y de crítica a las estructuras de poder patriarcales.

2. RECOMENDACIONES Y APUNTES FINALES

Internet es, a fin de cuentas, el reflejo de la sociedad del futuro. El formato de comunicación en red u horizontal que caracteriza la plataforma está creciendo de forma imparable. Es por eso que es necesaria una reflexión crítica sobre el significado de los nuevos medios de comunicación para todos los usuarios y usuarias. Si bien es cierto que el campo de estudio es vasto y se encuentra en continua evolución, se desea que la actualización y la ampliación sea constante, por lo tanto se recomienda la puesta al día de manera periódica de los puntos tratados para futuras investigaciones y revisiones. Además, cada una de las facetas

analizadas podría constituir un elemento de estudio en sí mismo como línea de investigación independiente interdisciplinar.

No obstante, se desaconseja tratar de adoptar una postura descriptiva que trate de abarcar a modo enciclopédico todos los aspectos que conforman la Red. Resulta más interesante, en su lugar, hacer una lectura holística de la realidad e identificar aquellos elementos que se consideran más relevantes basándose en las herramientas de análisis de investigación social cualitativa, dentro de una lógica inductivista y particularista (Casilimas, 1996).

Los modelos sugeridos para proseguir este trabajo de investigación deberían ser intensivos, profundos y comprensivos, alejándose de los paradigmas cuantitativos positivistas y empiristas. De esta manera, se aconseja seguir el diseño semiestructurado y flexible que ha servido de base para esta tesis y utilizar como herramientas de análisis la intersubjetividad y la capacidad crítica sociocultural para avanzar en el estudio cualitativo de una realidad supeditada a un enorme número de factores.

Además, debido a las particularidades del campo de estudio, caracterizado por su plasticidad y extensión, sería de enorme interés la introducción de un elemento de investigación experimental, mediante contacto directo con las/os agentes más relevantes a través de entrevistas, videoconferencias, organización de seminarios, etc. Para mejorar los métodos de estudio, se sugiere la incorporación de actividades investigadoras con una muestra cualitativa de usuarias/os digitales.

La labor investigadora no se da por zanjada con el presente trabajo, y en el futuro se pretende continuar con especial énfasis en los ámbitos del empoderamiento digital enfocado a la integración laboral y el ciberarte feminista como motor de cambio social.

Por un lado, existe una necesidad urgente de analizar las repercusiones de género de la recién comenzada “cuarta revolución industrial” o “Industria 4.0”, así como la creación de herramientas de inclusión para los sectores sociales más desfavorecidos. En esta revolución, la tecnología va a estar presente en todos los niveles de la cadena de trabajo, lo que va provocar que cambien las funciones asociadas a cada puesto, así como la composición de las ramas de trabajo. Según el informe “The Industry Gender gap. Women and Work in the Fourth Industrial

Revolution⁹⁵ del World Economic Forum (2016), estos cambios en el empleo van a afectar de manera desigual a hombres y mujeres. Por ejemplo, para los hombres habrá un nuevo empleo tecnológico por cada cuatro perdidos, sin embargo, para las mujeres solamente uno por veinte destruidos.

Estos datos sugieren que, si la brecha de género persiste y la velocidad a la que las chicas acceden a la formación tecnológica no crece al mismo ritmo que la demanda, las mujeres están en riesgo de perder las mejores oportunidades de trabajo. Por eso, la reducción de la segunda brecha digital de género en la cuarta revolución industrial es un reto que afecta a toda la sociedad. El análisis desde una visión holística y la generación de nuevos modelos más flexibles serán de gran importancia para que las mujeres puedan participar en la revolución digital. Asimismo, se recomienda ahondar en el estudio de la tercera brecha digital a nivel nacional. Si las personas con un estatus social más alto son mejores a la hora de lograr beneficios fuera de línea de la participación digital que sus homólogos de menor estatus, las desigualdades existentes fuera de línea potencialmente podrían amplificarse (van Deursen y Helsper, 2015).

Por lo tanto, desde una perspectiva de género, resultaría interesante analizar la brecha de género de tercer nivel (es decir, la diferencia en los beneficios tangibles derivados del uso de Internet de hombres y mujeres) en poblaciones con el mismo nivel educativo que usan sus ordenadores de manera similares. Esta investigación podría arrojar luz sobre problemas de discriminación online de una manera tangible, imprescindible para la elaboración de medidas correctivas.

La cuestión del ciberarte como resistencia feminista también se plantea como uno de los ámbitos más relevantes en cuanto al activismo social. Las ciudades digitales del ciberespacio dibujan interacciones contemporáneas y realidades físicas globales: el poder del ciberarte es mostrárnoslas, ya que este es el propósito del arte mismo. ¿Es el arte feminista digital capaz de desafiar las estructuras de poder hegemónico? ¿Serán estas expresiones creativas asimiladas por el sistema neoliberal para convertirlo en otra comodidad más?

La combinación del medio digital con representaciones y codificaciones de género disidentes es especialmente relevante en cuanto a la creación de visibilidad y juicio

⁹⁵ Disponible en http://www3.weforum.org/docs/WEF_FOJ_Executive_Summary_GenderGap.pdf (12/03/2017)

estético. ¿Cómo son capaces de regular estas creaciones nuestros afectos, sentimientos y realidades sociales?

Por último, se aconseja la aproximación al campo de estudio sin prejuicios ni ideas preconcebidas. Si no se lleva a cabo una reflexión fundamentada sobre las oportunidades y riesgos que ofrecen las nuevas tecnologías, se corre el peligro de aceptar las estructuras tradicionales impuestas con su consecuente reproducción de las formas de poder patriarcales.

BIBLIOGRAFÍA

1. PUBLICACIONES

- de Abreu, C. L. (2014). *Géneros y sexualidades no heteronormativas en las sociedades digitales* (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona) [En Línea]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10803/285404> (10/02/2016).
- Adaszko, D. (1998) Redefinición de las esferas pública y privada a partir de la ampliación del uso de Internet. En Cafassi, Emilio (Ed.), *Internet: Políticas y Comunicación* (pp. 31-108). Buenos Aires: Editorial Biblos.
- AIMC (2016): Audiencia de Internet en el EGM. *2ª Ola Abril-Mayo 2016*. AIMC.es [En Línea]. Disponible en: <http://www.aimc.es/-Audiencia-de-Internet-en-el-EGM-.html> (12/12/2016).
- Ainsworth, S., Hardy, C., & Harley, B. (2005). Online consultation e-democracy and e-resistance in the case of the development gateway. *Management Communication Quarterly*, 19(1), pp. 120-145.
- Aladro, E. (2012). Cultura y tecnología: distribuciones humanas. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 18(1), pp. 35-43.
- Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última década*, 16(29), pp. 11-27.
- Allen, J. A. (2015). Phallic Affect, or Why Men's Rights Activists Have Feelings. *Men and Masculinities*, 19(1), pp.22-41.
- Álvarez-Gayou, J. L. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. *Colección Paidós Educador*. México: Paidós Mexicana.
- Anderson, B. (1993). Comunidades imaginadas. *Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*, 321(9), México: Fondo de Cultura Económica.
- Anduiza, E.; Cantijoch, M. y Cristancho, C. (2008). Los ciudadanos y el uso de internet en la campaña electoral. En Montero, José Ramón y Lago, Ignacio (Eds.), *Las elecciones generales de 2008*. Madrid: CIS.

- Anduiza, E.; Gallego, A.; Cantijoch, M. et al. (2008). *Online resources, political participation and equality*. [En Línea] Disponible en: <http://195.130.87.21:8080/dspace/bitstream/123456789/1016/1/Online%20resources,%20political%20participation%20and%20equality.pdf> (12/03/2014).
- Anduiza, E., Gallego, A., y Cantijoch, M. (2010). Online political participation in Spain: the impact of traditional and Internet resources. *Journal of Information Technology & Politics*, 7(4), pp. 356-368.
- Anzaldúa, G. (1987) *Borderlands/La frontera: the new mestiza*. San Francisco: Aunt Lute Books.
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. En Featherstone, Mike (Comp.), *Global Culture* (pp. 295-310). Londres: Sage Publications.
- Ares, L. y Pedraz Poza, S. A. (2011). Sexo, poder y cine: Relaciones de poder y representaciones sexuales en los nuevos relatos pornográficos. *Revista Icono*, 14(9), 98-119.
- Arnal, S. L., & Petit, S. L. (2015). No existe la Vida, existe el querer vivir: Entrevista a Santiago López Petit. *El Viejo topo*, (325), 54-62.
- Augé, M. (2001). No-Lugares y espacio público. *Quaderns d'arquitectura i urbanisme*, (231) 6-15.
- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. (2009). *Anuario 2009*. Madrid: ADESE.
- Baczko, B. (1991). *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Balaguer, A. P., & Blanch, J. S. (2016). *Escenas de educación social*. Barcelona: Editorial UOC.
- Balkin, J. M. (2008). The future of free expression in a digital age. *Pepp. L. Rev.*, 36, p. 427.

- Beck, U. (2000). *Un nuevo mundo feliz: la precariedad del trabajo en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- Bennett, W.L.; Breunig, C. y Given, T. (2008). Communication and Political Mobilization. *Digital Media and the Organization of Anti-Iraq War Demonstrations in the U.S. Political Communication* [En Línea], 25 (3) pp. 269-289. Disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10584600802197434> (01/04/2016).
- Bermejo, B.; Jenaro, C. y Saul, L. A. (2011). La anorexia y la bulimia en la Red: Ana y Mia, dos malas compañías para las jóvenes de hoy. *Acción psicológica*, 8, pp. 150-160.
- Bertomeu, A. (2002). Nuevas Tecnologías es femenino plural. *E-leusis.net* [En Línea]. Disponible en: www.e-leusis.net/ficheros/texto/alfabetizacion.pdf (13/09/2012).
- Betancourt, V. (2011). Ciberactivismo: ¿Utopía o posibilidad de resistencia y transformación en la era de la sociedad desinformada de la información? *APC.org* [En Línea]. Disponible en: <https://www.apc.org/es/pubs/contribs/ciberactivismo-utopia-o-posibilidad-de-resistencia> (26/02/2016).
- Bhabha, H. (2000). Narrando la nación. En Fernández Bravo, Álvaro (Comp.). La invención de la nación. En *Lecturas de la identidad de Herder a Homi Bhabha (pp.211-219)*. Buenos Aires: Manantial.
- Blanco, M. (2006). ¿Y las relaciones de género? *Cuadernos Inter.c.a.mbio sobre Centroamérica y el Caribe*, 3 (4), 161-169.
- Boix, M. (2004). Las TIC, un nuevo espacio de intervención social en defensa de los derechos sociales. Las mujeres ocupan la red. *Mujeres en red.net* [En Línea]. Disponible en: http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/Las_mujeres_okupan_la_red.pdf (13/09/2014).
- Boix, M. (2006). Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Creando puentes entre las mujeres. *Mujeres en red.net* [En Línea] Disponible en: http://www.mujeresenred.net/article.php3?id_article=810 (13/09/2014).

- Bonder, G (2002). *Las nuevas tecnologías de la información y las mujeres; reflexiones necesarias*. Santiago de Chile: Proyecto CEPAL.
- Bonino Méndez, L. (2002). Masculinidad hegemónica e identidad masculina. *Dossiers Feministes*, 6, pp. 7-36.
- Bourdieu, P. (2000a). *La dominación masculina* (2º ed.). Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (2000b). Sobre el poder simbólico. *Intelectuales, política y poder*, UBA/Eudeba, pp. 65-73.
- Boyd, D. y Ellison, N. (2008). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer & Mediated Communication*, [En Línea] 13(1), 210-230. Disponible en <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/pdf> (08/09/2014).
- Braidotti, R. (2004). *El ciberfeminismo con una diferencia: Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. Barcelona: Gedisa.
- Bueno, T. y García, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. En *I Congreso Internacional de Comunicación y Género. Libro de Actas: 5, 6 y 7 de marzo de 2012. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla. (pp. 1491-1507). Facultad de Comunicación*.
- Buikema, R. y Van der Tuin, I. (2009). *Doing gender in media, art and culture*. Nueva York: Routledge.
- Burin, M. (1987). *Género y Psicoanálisis: Subjetividades femeninas vulnerables*. Buenos Aires: Grupo Editor Latinoamericano.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble*. Nueva York: Routledge.
- Butler, J. (2002), Acerca del término Queer. En J. Butler, *Cuerpos que importan* (pp. 313 - 339). Buenos Aires: Paidós.
- Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. Nueva York: Routledge.

- Calderone, M. (2004). Sobre Violencia Simbólica en Pierre Bourdieu. *La trama de la comunicación*, (9), pp. 59-70.
- Calvo, K.(2010). Movimientos sociales y reconocimiento de derechos civiles: La legalización del matrimonio entre personas del mismo sexo en España. *Revista de estudios políticos*, 147, pp. 137-167.
- Calvo Ortega, E. y Gutiérrez San Miguel, B. (2016): La mujer deportista y periodista en los informativos deportivos de televisión. Un análisis comparativo con respecto a su homólogo masculino, *Revista Latina de Comunicación Social*, 71. pp.1.230- 1.242
- Camacho, J.A. (1995). *La investigación cualitativa y sus aplicaciones*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Carmona Jiménez, J. (2011). Tensiones de la etnografía virtual: teoría, metodología y ética en el estudio de la comunicación mediada por computador. *Revista F@ro*, 13.
- Caro Castaño, L. (2015). Construir y comunicar un «nosotras» feminista desde los medios sociales. Una reflexión acerca del «feminismo del hashtag». *Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital Commons*, 4(2) 124-154.
- Carter, R. (1999). *Mapping the Mind*. Berkeley, Los Ángeles: University of California Press.
- Casilimas, C. A. S. (1996). *Investigación cualitativa*. Bogotá: ICFES.
- Castaño Collado, C. (2008). *La segunda brecha digital y las mujeres*. Madrid: Ediciones Cátedra
- Castaño Collado, C.; Martín Fernández, J.; Vázquez Cupeiro, S. y Martínez Cantos, J. L. (2009). *La brecha digital de género: Amantes y distantes*. Madrid: Universidad Complutense ed.
- Castaño Collado, C.; Martín Fernández, J. y Martínez Cantos, J. L. (2011). La brecha digital de género en España y Europa: medición con indicadores compuestos. *Reis* (136) pp.127-140.

- Castells, M. (1997). *La era de la información I. Economía, sociedad y cultura. La sociedad real*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (1999). *La era de la información II. El Poder de la Identidad*. México, D.F.: Siglo XXI editores.
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento* [En Línea]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain2.html> (20/10/2014).
- Castells, M. (2003). Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica. *Polis*, 4 <http://polis.revues.org/7145> ; DOI : 10.4000/polis.7145 (Consultado el 2 de octubre de 2014).
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Editorial Alianza.
- Castells, M. (2011). Autocomunicación de masas y movimientos sociales en la era de Internet. *Anuari del conflicte social* [En Línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4978591> (09/11/2014).
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castoriadis, C. (1975). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets
- Cassell, J. y Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Boston: Massachusetts Institute of Technology Press
- Ceceña, A. E. (2004). Estrategias de construcción de una hegemonía sin límites. *Hegemonías y emancipaciones en el siglo XXI*, 37.
- Cerezo Ramírez, F. y Rubio Hernández, F.J. (2017). Medidas relativas al acoso escolar y ciberacoso en la normativa autonómica española. Un estudio comparativo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(1), pp. 113-126
- Chacón Medina, A. (2003). Una nueva cara de Internet: el acoso. *Revista Eticanet*, Ed. Universidad de Granada, 1.

- Chadwick, Andrew y Howard, Philip N. (2009). *Routledge Handbook of Internet Politics*. Nueva York: Routledge.
- Chicharro, M. (2014). Estudiando la ficción televisiva y los videojuegos desde una perspectiva de género. *II Conferencia Internacional sobre Género y Comunicación*. Sevilla, 1-3 abril, (pp. 304-315).
- Christensen, H.S.; Bengtsson, A. (2011). The political competence of internet participants. *Information, Communication & Society* [En Línea] (14) pp. 896-916. Disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2011.566931> (02/07/2015).
- Citron, D. K. (2008). Cyber Civil Rights. *University of Maryland Legal Studies Research Paper*, 89, pp. 61-125.
- Clare, A. (2000). *On Men: Masculinity In Crisis*. London: Chatto & Windus.
- Clúa Ginés, I. (2008). *¿Tiene género la cultura? Los estudios culturales y la teoría feminista*. Barcelona: Edicions UAB.
- Cocco, M. (2003). La identidad en tiempo de globalización. Comunidades imaginadas, representaciones colectivas y comunicación. *Cuaderno de Ciencias Sociales* 129, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, pp. 7-65.
- Cockburn, C. (1983). *Brothers: male dominance and technological change*. Londres: Pluto Press.
- Connel, Robert W. (1997). La organización social de la masculinidad. *Masculinidad/es. Poder y crisis*, 2, pp. 31-48.
- Conway, J. K; Bourque, S. C. y Scott, J. W. (1987). *The Concept of Gender*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Cooper, M. y Pullen, C. (2010). *LGBT identity and online new media*. Nueva York: Routledge.
- Córdoba, D.; Sáez, J. y Vidarte, P. (2005). *Teoría queer. Políticas bolleras, maricas, trans, mestizas*. Madrid: Egales.

- Cortés, L. C., y Sánchez, G. (2013). Videojuegos y estudios de género: una apuesta al cambio desde la formación de profesoras y profesores en Artes Visuales. *Revista Educación y Tecnología*, 3, pp. 62-79.
- Cosenza, G. (2009). Narrazioni in rete. En Fedi, Roberto y Francini, Marco. *Il sentieri delle parole. Verso la letteratura. Per le Scuole superiori* (pp. 310-317). Bologna: Zanichelli, [En Línea]. Disponible en: <http://giovannacosenza.files.wordpress.com/2007/12/narrazioni-in-rete.pdf> (12/04/2014).
- Cover, R. (2014). Becoming and belonging: Performativity, subjectivity, and the cultural purposes of social networking. En Poletti, A y Rak, J, *Identity Technologies: Constructing the Self Online*, The University of Wisconsin Press, Madison, pp. 55-69.
- Cruels, E.; Haché, Alex y Vergés, N. (2011). Mujeres programadoras y mujeres hackers: una aproximación de Lela Coders. *Videohackers*, 1, pp. 4-93.
- Dahlgren, P. (2005). The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation. *Political Communication* [En Línea], 22, pp. 147-162. Disponible en: http://courses.washington.edu/insc555/wordpress/wp-content/readings/Dahlgren_2005.pdf (12/03/2014).
- Dahlgren, P. (2011). Jóvenes y participación política. Los medios de la red y la cultura cívica. *Telos: Revista de pensamiento sobre tecnología y sociedad*, 89, pp. 12-12.
- van Deursen, A. y Helsper, E. (2015). The Third-Level Digital Divide: Who Benefits Most from Being Online? *Communication and Information Technologies Annual (Studies in Media and Communications)*, 10, pp. 29-52.
- Díez, E. J. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, 342, 127-146.
- Díez, E. J. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s*, 14, 35-52.

- Díez, E. J., Valle, R. E., García, M., Cano, R., Terrón, E., Castro, R. y Rojo, J. (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. *Humanidades, Fortaleza*, 20(2), pp. 149-154.
- Diez Rodriguez, Á. (2006). De molinos que son gigantes. Herramientas políticas o simples instrumentos tecnológicos en manos de gente joven. *Revista de Estudios de Juventud*, (75), pp. 171-193.
- Drushel, B. (2010). Virtually Supportive: Self-Disclosure of Minority Sexualities through Online Social Networking Sites. En C. Pullen, & M. Cooper (Eds.), *LGBT Identity and Online New Media* (pp. 62-74). New York: Routledge.
- Dyer, R.(2003). *Now You See It: Historical Studies on Lesbian and Gay Film*. Londres: Routledge
- Dyer, R. (2001). *The Culture of Queers*. Londres: Routledge.
- Ebo, B. (1998). *Cyberghetto or cybertopia? Race, class and gender on the Internet*. Westport, Washington: Praeger Publishers.
- Egaña Rojas, L. (2016). *Trincheras de carne. Una visión localizada de las prácticas pospornográficas en Barcelona*. Barcelona: UAB
- Entertainment Software Association (2004). *Essential facts about the computer and video game industry*. Washington: ESA.
- Enguix Grau, B. (2008). "Gendered Sites" - Géneros en Internet. *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica* (pp. 167-182). San Sebastián: Ankulegi
- Escobar, A., Hess, D., Licha, I., Sibley, W., Strathern, M., & Sutz, J. (1994). Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture [and comments and reply]. *Current anthropology*, 35(3), pp. 211-231.
- Escofet, A. y Rubio, M. J. (2007). La brecha digital: género y juegos de ordenador. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5(1), pp. 1-15.

- Fernández, A. E. (2005). Pobrecito hablador. Conflictos por la libre participación en una comunidad colaborativa. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 1(7).
- Faulkner, W. y Lohan, M. (2004). Masculinities and Technologies. *Man and Masculinities* [En Línea], 6, Disponible en: http://www.studioincite.com/PNT/men_masculinity.pdf (20/06/2016).
- Espejo, T., Chacón, R., Castro, M., Martínez, A., Zurita, F. y Pinel, C. (2015). Análisis descriptivo del uso problemático y hábitos de consumo de los videojuegos con relación al género en estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14 (3), pp. 85-92.
- Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I., Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos, y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26 (4), pp. 282-290.
- Fernández, M. (2001). The cyborg (sweet sixteen and never been cloned). En Berry Slter, Josephine y van Maurik Broekman, Pauline (Eds.). *Proud to be flesh. A mute magazine anthology of cultural politics after the net* (pp. 136-138). *Autonomeia*.
- Fine, C. (2010). *Delusions of Gender*. Nueva York: W.W. Norton
- Filipovic, J. (2013). Revenge porn is about degrading women sexually and professionally. *The Guardian*. [En Línea], 6, Disponible en: <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2013/jan/28/revenge-porn-degrades-women> (17/04/2013).
- Friedman, E.J. (2007). Lesbians in (cyber)space: the politics of the internet in Latin American on and off-line communities. *Media, Culture & Society*, 29(5), pp. 790–811.
- Franks, M. A. (2009). Unwilling Avatars: Idealism and Discrimination in Cyberspace. *Columbia Journal of Gender and Law*, 20, pp. 224-247.

- Fonseca Hernández, C. y Quintero Soto, M. L. (2009). La Teoría Queer: la deconstrucción de las sexualidades periféricas. *Revista Sociológica*, 24 (69), pp. 43-60.
- Fonow, M. M. y Cook, A. (2005). Feminist Methodology: New Applications in the Academy and Public Policy. *Signs*, 30(4), pp. 2211-2236.
- Foucault, M. (1976). *Historia de la sexualidad. Vol. I La voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1979). *Discipline and Punish*. Nueva York: Vintage Books.
- Gallego Torres, A. y Torres Garay, I. (2009). Las mujeres en la ciencia y la tecnología. *TED.com* [En Línea], Disponible en: revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/download/267/258 (13/09/2014).
- Gamarnik, C. E. (2009). Estereotipos sociales y medios de comunicación: un círculo vicioso. *Question*, [En Línea] 1., Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/33079> (13/09/2016).
- García Aguilar, T. (2007). Ecofeminismo y ciberfeminismo. *Germina* [En Línea], 3, pp. 73-81. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2729580.pdf> (10/02/2016).
- García Canclini, N. (1984). Gramsci con Bourdieu. Hegemonía, consumo y nuevas formas de organización popular. *Revista Nueva Sociedad* (71) Marzo-abril 1984, pp. 69-78.
- García, M. (2013). Ciencia, tecnología y mujer. *Avances*, 15 (1), pp. 89-97.
- García, P. (2005). Identidad de género: modelos explicativos. *Escritos de psicología*, 7, pp. 71-81.
- Gattiker, Urs E. (1994). *Women and Technology*. Berlín: Walter de Gruyter & Co.
- Gauntlett, David (2002). *Media, gender and identity: an introduction*. Nueva York: Routledge
- Gellner, E. (1991). *Naciones y nacionalismo*. Buenos Aires: Alianza.

- Gerard, E. (1994). Moving towards a Network Society. *Business and Technology Magazine*, marzo 1994, 41.
- Giddens, A. (1994a). *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid: Alianza.
- Giddens, A. (1994b). *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península.
- Gil, A., Feliu, J. y Vitores A. (2010). Performatividad tecnológica de género: explorando la brecha digital en el mundo del videojuego. *Quaderns de Psicologia*, 12 (2), pp. 209-226.
- Gil, D. (1993). La teoría de la nación y sus ambivalencias. En Delannoi, Gil y Taguieff, Pierre-André (Comps.), *Teorías del nacionalismo (pp.9-17)*. Barcelona: Paidós.
- Gill, R. (2001). Rethinking masculinity: men and their bodies. *The London School of Economics and Political Science* [En Línea]. Consultado en: <http://www.fathom.com/course/21701720/index.html> (10/02/2015).
- Gill, R. (2003). From sexual objectification to sexual subjectification: the desexualisation of women's bodies in the media. *Feminist Media Studies*, 3(1), pp. 100-106.
- Gill, R. y Grint, K. (1995). *The Gender-Technology Relation: Contemporary Theory and Research*. Londres: Taylor & Francis Ltd.
- Goldsmith-Connelly, M. (1998). Feminismo e investigación social. Nadando en aguas revueltas. *Debates en torno a una metodología feminista*, 2, pp. 35-63.
- Gómez, S. (2012). Ellas juegan: una aproximación cuantitativa y cualitativa al consumo de videojuegos desde una perspectiva de género. *Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC*. Tarragona, 18-20 enero, (paper).
- González, M. y Pérez, E. (2002). Ciencia tecnología y género. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación* [En Línea], 2. Consultado en: <http://www.oei.es/revistactsi/numero2/varios2.htm> (10/02/2015).

- González de Garay Domínguez, B. (2009). Ficción online frente a ficción televisiva en la nueva sociedad digital: Diferencias de representación del lesbianismo entre las series españolas para la televisión generalista y las series para Internet. *Actas Icono*, 14, pp.1-15.
- Goodno, N. H. (2007). Cyberstalking, a New Crime: Evaluating the Effectiveness of Current State and Federal Laws, *Bepress Legal Series*, 125, pp. 133-34.
- Green, E. y Adam, A. (2001). *Virtual Gender: Technology, consumption and identity*. Londres: Routledge.
- Gregg, M. C. (2006). Posting With Passion: Blogs and the Politics of Gender. En *Uses of Blogs*. Brisbane: Peter Lang, pp. 151-160.
- Gross, L. (2007). The gay global village in cyberspace. En *Contesting Media Power: Alternative Media in a Networked World*. Nueva York: Routledge, pp. 259-272.
- Groesz, L. M.; Levine, M. P. y Murnen, S. K. (2002). The effect of experimental presentation of thin media images on body satisfaction: a meta-analytic review. *Journal Eating Disorders*, 31, pp. 1-16.
- Grossi, G. (2008). Science or belief? Bias in sex difference research. En *Underrepresentation of Women in Science and Technology*. Pádua: Cleup, pp. 93-106.
- Gronlund, I.; Strandberg, K. y Himmelroos, S. (2009). The challenge of deliberative democracy online - A comparison of face-to-face and virtual experiments in citizen deliberation. *Information Polity* (14) pp. 187-201.
- Gutiérrez San Miguel, B. (2016). Porque te vi llorar o los primeros bocetos de la educación sentimental de la España de la postguerra, en *Arenal. Revista de historia de mujeres. Sección Estudios; julio-diciembre 2016*, 247-266. [En Línea] <http://revistaseug.ugr.es/index.php/arenal/article/view/3125/5115> (21/01/2017)
- Gutiérrez San Miguel, B. (2010). Os medios de comunicación audiovisuais dende a perspectiva de xénero en *Claves para una información non sexista* Alvarez Puosa, L. y Puñal Rama, B. (coord). Santiago de Compostela: Atlántica de Información e Comunicación de Galicia, pp.175-199.

- Gutiérrez San Miguel, B. (2009). La construcción sexista de la imagen en los medios televisivos. *Revista Icono*, 14, pp.191-209. [En Línea]
<http://www.icono14.net/articulos/la-construccion-sexista-de-la-imagen> (21/01/2017)
- Gutiérrez San Miguel, B. (2004). La categorización masculina del mundo a través del lenguaje en *Género y Medios de Comunicación*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.
- Gutiérrez San Miguel, B. e Ibáñez Martínez, M. L. (2016). Una aproximación a la temática del acoso en las noticias televisivas españolas, en *Pasado y presente de los Derechos Humanos. Mirando al futuro*. Editores M^a de la Paz Pando Ballesteros, Alicia Muñoz Ramírez y Pedro Garrido Rodríguez. pp. 438-446 Madrid: Catarata.
- Haché, A., Cruels, E. y Vergés, N. (2011) Mujeres programadoras y mujeres hackers. Una aproximación desde Lela Coders. *Rebellion.org* [En Línea]. Consultado en:
<http://www.rebellion.org/docs/141550.pdf> (11/01/2016).
- Habermas, J. (2004). *Historia y crítica de la opinión pública*. Buenos Aires: Gustavo Gilli.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Haraway, D. (1997).
Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan_Meets_OncoMouse: Feminism and Technoscience. Nueva York y Londres: Routledge.
- Harcourt, W. (1999). *Women @ Internet*. Londres: Zed Books Ltd.
- Harding, S. (1987). *Is there a Feminist Method? Feminism and Methodology*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Harding, S. (1991). *Whose Science? Whose Knowledge?* Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Harding, S. (1996). *Ciencia y Feminismo*. Madrid: Ediciones Morata.
- Harding, S. & Norberg, K. (2005). New Feminist Approaches to Social Science Methodologies: An Introduction. *Signs*, 30(4): pp. 2009-2015.

- Harman, T. (2001). The Crisis of Masculinity as Deleuzian Event. *Culture, Society and Masculinities*. 3(1) pp. 26–39.
- Henríquez Ayala, M. (2011). Clic Activismo: redes virtuales, movimientos sociales y participación política. *Revista F@ro* (13) pp. 28-40.
- Henry, A. (2004). Orgasms and empowerment: Sex and the city and the third wave feminism. En *Reading Sex and the City*. Nueva York: I. B. Tauris.
- Herman, D. F. (1994). The Rape Culture. En *Women: A Feminist Perspective*. Nueva York: Mcgraw Hill, pp. 45-53.
- Hernando, A. (2007). Sexo, género y poder: breve reflexión sobre algunos conceptos manejados en la Arqueología del Género. *Complutum*, 18, pp. 167-174.
- Herrero Brazas, J.(2001). *Los inicios de un movimiento emancipatorio: Alemania, las dos tradiciones*. Madrid: Focas Ediciones.
- Herrero, J. y Pérez, R. (2007). Sexo, género y biología. *Feminismo/s*, 10, pp. 163-185.
- Hidalgo Marí, T. (2015). El resurgir de la mujer fatal en la publicidad: La reinención de un mito. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 10, pp. 394-418.
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Herring, S. C. (2008). Gender and power in online communication. *The handbook of language and gender*, 25, p. 202.
- Hoch, P. (1979). *White Hero, Black Beast: Racism, Sexism and the Mask of Masculinity*. Londres: Pluto Press.
- Hutcheon, L. (1994). *Irony's edge: The theory and politics of irony*. Londres: Routledge.
- Iglesias, C., Llorente, R. y Dueñas, D. (2010). Diferencias de género en el empleo TIC. *Cuadernos de economía: Spanish Journal of Economics and Finance*, 33 (92), pp. 105-138.

- Infantes, A. (2006). Nuevas etnografías y ciberespacio. *Monografía del Observatorio de la Cibersociedad* [En Línea], junio 2007. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/c10tellez.htm> (20/09/2014).
- INE (2015): Encuesta sobre equipamiento y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los hogares. *Informe del 1 de Octubre de 2015* [En Línea]. Disponible en: <http://www.ine.es/prensa/np933.pdf> (20/09/2014).
- ITU (2005): *World Telecommunications Database. ITU.int* [En Línea]. Disponible en: www.itu.int/ITU-D/ict/statistics/at_glance/Internet04.pdf (20/09/2014).
- ITU (2009): *Information Society Statistical Profiles. ITU.int* [En Línea]. Disponible en: www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-RPM.EUR-2009-R1-PDF-E.pdf (20/09/2014).
- Jameson, F. (1991). *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi. Traducido por Esther Péres, Christian Ferrer y Sonia Mazzco.
- Jiménez Cortés, R., Vega Caro, L., Vico Bosch, A. (2016). Habilidades en Internet de mujeres estudiantes y su relación con la inclusión digital: Nuevas brechas digitales. *Education in the Knowledge Society*, 17(3), pp. 29-48.
- Jiménez, M. I., Piqueras, J. A., Mateu, O., Carballo, J. L., Orgilés, M. y Espada, J. P. (2012). Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de Internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Health and Addictions*, 12 (1), pp. 61-82.
- Katz, J. (1997). Birth of a Digital Nation. *Wired Magazine* [En Línea], 5. Consultado en <https://www.wired.com/1997/04/netizen-3/> (13/05/2012).
- Kaufman, M. (1989). *Hombres, placer, poder y cambio*. Sto. Domingo: CIPAF
- Keller, E. F. (1991). *Reflexiones sobre género y ciencia*. Valencia: Alfons el Magnànim.
- Kember, S. (2003). *Cyberfeminism and Artificial Life*. Nueva York y Londres: Routledge.

- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* [En Línea]. 2(2) Disponible en: <http://gamestudies.org/0802/archives> (13/05/2012).
- Kim, N. (2009). Website Proprietorship and Cyber Harassment. *ExpressO* [En Línea], 1 Disponible en: http://works.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=nancy_kim (19/04/2013).
- Kirkup, G. y Smith-Keller, L. (1992). *Inventioning Women: Science, Technology and Gender*. Cambridge: Polity Press.
- Kirsch, M. (2000). *Queer Theory and Social Change*. London: Routledge.
- Kitayama, S. y Cohen, D. (2007). *Handbook of Cultural Psychology*. Nueva York: The Guildford Press.
- Krueger, B.S. (2006). A Comparison of Conventional and Internet Political Mobilization. *American Politics Research* [En Línea], 34(6), pp. 759-776, disponible en <http://apr.sagepub.com/content/34/6/759.abstract> (20/09/2014).
- Labcom J.; Pérez Rubio, J.A.; Suárez Araque, C.A. et al. (2010). El medio es el debate o reencuentro con McLuhan en el ciberespacio: un experimento de investigación y escritura académica en el escenario digital. *Signo y pensamiento* [En Línea], XXIX, Disponible en: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/2537> (20/09/2014).
- Laraña, E. y Gusfield, J. (2001). *Los nuevos movimientos sociales. De la ideología a la identidad*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Larrondo Ureta, A. (2005). La Red al servicio de las mujeres. Aproximación a la relación mujer y medios de comunicación en Internet. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 11, pp. 375-392.
- Lash, S. (2005). *Crítica a la información*. Buenos aires: Amorrortu

- Lauretis, T. (1987) *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film and Fiction*. London: Macmillan Press, pp. 1-30.
- Lerman, Nina E.; Oldenziel, Ruth y Mohun, Arwen P. (2003). *Gender & Technology: a reader*. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press.
- Lind, R. A. (2009). *Race/Gender/Media: Considering Diversity Across Audiences, Content, and Producers*. Boston, Massachusetts: Allyn & Bacon
- Linton, F. (2006). *The Development of Social Network Analysis*. Vancouver: Empirical Press
- Lins Ribeiro, G. (2002). El espacio-público-virtual. *Repositório Institucional da Universidade de Brasília*, 318, Universidad de Brasilia.
- López, D. L. (2015). Guerrilla Girls: el activismo como praxis artística. *Asparkía*, 27, pp. 201-204.
- López Díez, P (2008). Los medios de comunicación y la representación de género: Algunas propuestas para avanzar. *Feminismo/s*, 11, junio 2008, pp. 95-108.
- López Gil, S. (2011). *Nuevos feminismos: sentidos comunes en la dispersión. Una historia de trayectorias y rupturas en el Estado Español*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lozano-Medina, W. (2011). Psicohistoria, dialécticas y representaciones sociales: de la imaginación a los imaginarios detrás de la «comunidad imaginada» en el nacionalismo de Benedict Anderson. *Revista de Psicología GEPU*, 2 (2) pp. 159-171.
- Malo, M. (2004). Algunas fuentes de inspiración. En Malo, Marta (ed.), *Nociones Comunes. Experiencias y ensayos entre investigación y militancia* (pp. 13-32). Madrid: Traficantes de Sueños.
- Mantini, M. (2012). Movimientos sociales, comunidades virtuales y desarrollo. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 17, pp. 135-160.
- Marcano, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of Duty. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 19, pp. 113-124.

- Marqués Pascual, J. (2015). Los criterios de noticiabilidad como factor de éxito del clickactivismo. El caso de Change.org. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 21(2), pp. 883-898.
- Márquez, I. (2013). Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 96, pp. 106-114.
- Martínez Martínez, H. (2013). Ciberactivismo y movimientos sociales urbanos contemporáneos. Un mapa de la investigación en España. En Vicente (ed), *Investigar la Comunicación hoy. Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas: Simposio Internacional sobre Política Científica en la Comunicación pp.447-458*.
- Martínez, P. (2007). Red Babel (formato audio). *Libsyn.com* [En Línea]. Disponible en: http://ec.libsyn.com/p/e/0/a/e0a3eaa2e6e15262/11-01-15MBLeyCodigoEdit.ogg?d13a76d516d9dec20c3d276ce028ed5089ab1ce3dae902ea1d01cf8030d1ce58bace&c_id=2962666 (22/08/2013).
- Martín Barbero, J. (2002). La globalización en clave cultural: una mirada latinoamericana. *2002 Bogues Globalisme et Pluralisme, Colloque international*, Montreal, 22-27 de abril 2002 [En Línea]. Disponible en: www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/bogues/Barbero.pdf (21/09/2014).
- Martín, L. y Vergara, E. (2007). El camino hacia la igualdad: 30 años de lucha por los derechos LGTB en el Estado Español. *Cogam.org* [En Línea]. Disponible en: <http://www.cogam.org/resourceserver/1233/d112d6ad-54ec-438b-9358-4483f9e98868/d9e/rklang/es-ES/filename/catcalogo-de-la-exposicion.pdf> (10/01/2016).
- Marwick, A. (2010). *Status Update: Celebrity, Publicity and Self-Branding in Web 2.0*. [En Línea] (Tesis doctoral inédita). Nueva York: New York University. Disponible en <http://gradworks.umi.com/34/26/3426961.html> (21/09/2014).
- McCallum Stewart, E. (2008). Real boys carry girly epics: normalising gender bending in on-line games. *Eludamos*, 2(1), pp. 27-40.

- McGlynn, C., Rackley E., Houghton, R. (2017). Beyond 'Revenge Porn': The Continuum of Image-Based Sexual Abuse. *SSRN* [En Línea]. Disponible en: <https://ssrn.com/abstract=2929257> (16/03/2017)
- McKinnon, C. (1982). Feminism, Marxism, Method and the State: An Agenda for Theory. *Signs* [En Línea], 7(3) Primavera 1982, pp. 515-544. Disponible en: http://www2.law.columbia.edu/faculty_franke/Certification%20Readings/catherine-mackinnon-feminism-marxism-method-and-the-state-an-agenda-for-theory1.pdf (20/09/2014)
- Mellado, L. A. (2008). Aproximaciones a la idea de nación: convergencias y ambivalencias de una comunidad imaginada. *ALPHA (OSOMO)*, 26, pp. 29-45.
- Méndez, L. (2009). *Antropología del campo artístico. Del arte primitivo al contemporáneo*. Madrid: Síntesis
- Menéndez, M.C. (2011). Las redes sociales y su efecto político. ¿Nuevas Fuenteovejunas digitales? *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación* [En Línea], 89, pp. 74-83. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2011102411390001&idioma=es> (20/04/2015)
- Mensingher, M. G. (2012). Fraternity and Social Change in the Digital Age: The "It Gets Better" Project in the March of Online Fraternity. *Student Pulse*, 4(1), pp. 33-59.
- Mies, M. (1998). ¿Investigación sobre las mujeres o investigación feminista? El debate en torno a la ciencia y la metodología feministas. *Debates en torno a una metodología feminista*, 2, pp. 35-63.
- Mitchell, W. (2004). *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*. Boston: The MIT Press
- Mira, A. (2008). *Miradas insumisas*. Barcelona-Madrid: Egales
- Moir, A. y Jessel, D. (1989). *Brain Sex: The real difference between men and women*. Londres: Michael Joseph Press

- Montero, V. (2012). Aportaciones feministas en la relación entre arte y tecnología. *Aisthesis*, 52, pp. 425-447.
- Morantz-Sánchez, R. (1985). *Sympathy and Science*. Oxford: Oxford University Press
- Morozov, E. (2011). *The Net Delusion - The Dark Side of Internet Freedom*. Nueva York: Public Affairs
- Mosquera Villegas, M. (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía Virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. *Fermentum*, 53, Septiembre-diciembre 2008, pp. 532-549.
- Moya, N. y Brito, J.M. (2003). Las ciberidentidades: efectos de la globalización tecnológica. *Ciencia y sociedad*, XXVIII(1), Enero-marzo 2003, pp. 29-52.
- Murdock, G. (1992). Citizens, consumers and public culture. En Shovmandy, M. y Shroeder, K. (Eds.). *Media cultures* (pp. 17-41). Londres: Routledge.
- Muñoz, L. (2003). Salud, ciencia y tecnología: la imprescindible aportación de las mujeres. *Quark: Ciencia, medicina, comunicación y cultura* [En Línea], 27, Disponible el: <http://quark.prbb.org/27/027115.htm> (11/10/2015).
- Nazareno Saxe, F. (2015). Chicana, lesbiana y queer: Chicana, Lesbian and Queer: Gloria Anzaldúa como pionera y precursora de la teoría queer. *Cuadernos de literatura del Caribe e Hispanoamérica*, pp. 37-51.
- Navarro, M. (2009). La brecha digital de género en España: cambios y persistencias. *Feminismo/s*, 14, pp. 183-200.
- Noir, R. A. (2010). Sobre el movimiento LGHBT (Lésbico-Gay Homosexual-Bisexual Transgénero). *Revista de Psicología Política*, 8, p.140.
- Núñez Puente, S. (2008). Una exploración de la praxis feminista en España: Nuevas Tecnologías y nuevos espacios de relación desde el Ciberfeminismo. *Feminismo/s: revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante*, 11, pp. 109-124.

- Oliver, J., & Jacob, I. (2000). ¿Es perjudicial que los jóvenes utilicen videojuegos? En 6º *Congreso Mundial de Ocio. Ocio y Desarrollo Humano*, pp. 3-7.
- Observatorio e-Igualdad UCM (2011). La brecha digital de género en España: análisis multinivel. *Instituto de la mujer* [En Línea], Disponible en: <http://www.inmujer.gob.es/ca/areasTematicas/sociedadInfo/publicaciones/docs/brecha.pdf> (12/04/2012).
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2008). *Estándares de competencias en TIC para docentes*. [En Línea]. Londres: UNESCO. Disponible en: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf> (12/04/2013).
- Orgaz Alonso, C. y Rujas Martínez-Novillo, J. (2010). Tecnologías, sexualidades y relaciones de poder en las formas de clasificación del porno en internet. Las categorías de vídeos pornográficos en Youporn y Redtube. *X Congreso de la Federación Española de Sociología (FES)* [En Línea]. Disponible en: http://www.academia.edu/1983266/Tecnolog%C3%ADa_sexualidades_y_relaciones_de_poder_en_las_formas_de_clasificaci%C3%B3n_del_porno_en_internet (15/07/2016).
- O'Keefe, T. (2011). Flaunting Our Way to Freedom? SlutWalks, Gendered Protest and Feminist Futures. *New Agendas in Social Movement Studies in National University of Ireland Maynooth* [En Línea]. Disponible en: http://eprints.nuim.ie/3569/1/Flaunting_2012-1.pdf (12/04/2013).
- O'Riordan, K. y Phillips, D. J. (2006). *Queer online: Media technology & sexuality*. Nueva York: Peter Lang Publishing, Inc.
- Paasonen, S. (2011). Revisiting cyberfeminism. *Communications* [En Línea], (36) pp. 335-352. Disponible en: <http://www.jenjenson.com/courses/gendertech/wp-content/uploads/2010/01/64485919.pdf> (12/09/2014).
- Panizo Galence, V. (2011). El ciber-acoso con intención sexual y el child-grooming. *Cuadernos de criminología: revista de criminología y ciencias forenses*, (15), pp. 22-33.

- Perdomo Reyes, I. (2016). Género y tecnologías. Ciberfeminismos y construcción de la tecnocultura actual. *Revista CTS*, 31(11), pp. 171-193.
- Pereda, N., Abad, J. y Guilera, G. (2011). Victimización de menores a través de Internet: Descripción y características de las víctimas de online grooming. *Delito, pena, política criminal y tecnologías de la información y la comunicación en las modernas ciencias penales*, pp. 91-105.
- Pérez Carracedo, L. (2008). Mujeres jóvenes y nuevas tecnologías. Nuevas actrices y herramientas para una vieja deuda. *Revista de Estudios de juventud*, 83, pp. 166-177.
- Pérez, I. (2010). Juegos de rol y roles de género. *TESI. Teoría de la Educación en la Sociedad de la Información*, 11 (3), pp. 168-184.
- Pérez Sedeño, E. (2003). Las mujeres en la historia de la ciencia. *Quark* [En Línea] Disponible en: <http://quark.prbb.org/27/027060.htm> (15/10/2013).
- Pérez Sedeño, E. (2005). Ciencia, tecnología y valores desde una perspectiva de género. *ARBOR, revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura - CSIC*, CLXXXI(716) pp. 131-169.
- Perry Barlow, J.P. (1994). *Notable Speeches of the Information Age*. Sebastopol: O'Reilly.
- Penny, L. (2013). *Cybersexism - Sex, Gender, and Power on the Internet*. Nueva York: Bloomsbury USA
- Penny, L. (2014). *Unspeakable Things - Sex, Lies, and Revolution*. Nueva York: Bloomsbury USA
- Peña Sánchez, E. Y. (2012). La pornografía y la globalización del sexo. *El cotidiano*, 27(174), 47-57.
- Pew Research Center (2013). *The Global Divide on Homosexuality: Greater Acceptance in More Secular and Affluent Countries* [En Línea]. Disponible en <http://www.pewglobal.org/files/2014/05/Pew-Global-Attitudes-Homosexuality-Report-REVISED-MAY-27-2014.pdf> (15/10/2013).

- Planells, A. J. (2012). La construcción psicológica de la heroína en los videojuegos: Un acercamiento intencional a la construcción de las relaciones entre mujeres y mundos de ficción. *Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC Comunicación y riesgo*. Tarragona, pp. 18-20, (paper).
- Plant, S. (1997). *Zeros + Ones: Digital Women + The New Technocultures*. Nueva York: Doubleday
- del Pozo Pérez, M. (2004). Introducción de la igualdad y de la perspectiva de género en la educación: desde la infancia hasta la Universidad. *Había una vez un machismo ¿"chiquitito"? I Jornada sobre micromachismos organizada por Federación de Mujeres Progresistas*. Madrid, pp.82-85, (paper).
- Preciado, P. B. (2008). Farmacopornografía. *El País* [En Línea]. Disponible en: http://elpais.com/diario/2008/01/27/domingo/1201409559_850215.html (16/05/2013).
- Preciado, P. B. (2010). *Pornotopía, arquitectura y sexualidad en Playboy durante la Guerra Fría*. Barcelona: Anagrama.
- Preciado, P. B. (2012). Teoría Queer: Notas para una política de los anormal o contra-historia de la sexualidad. *Revista Observaciones Filosóficas*, 15, pp. 1-14.
- Puleo, A. (2000). Filosofía, género y pensamiento crítico. *Agenda de las mujeres* [En Línea]. Disponible en: <http://agendadelasmujeres.com.ar/pdf/filosofiaygenero.pdf> (16/05/2013).
- Puyosa, I. (2008). Identidades políticas en la web. Miradas sobre las prácticas políticas en red. *Comunicación: Estudios venezolanos de comunicación*, 142, pp. 50-58.
- Quéau, P. (1993). El tiempo de lo virtual. En Parente, André (Comp.), *Imagen-máquina* (pp.91-99). Rio de Janeiro: Editora 34.
- Rabasca, L. (2000). The Internet and computer games reinforce the gender gap. *APA.org* [En Línea]. Disponible en: <http://www.apa.org/monitor/oct00/games.html/> (15/04/2016)

- Muñoz, V. R. (2011). *Passiones mulierum: mujer y enfermedad en la Escuela Médica de Salerno*. En *Trabajo, creación y mentalidades de las mujeres a través de la historia: una visión interdisciplinar* (pp. 127-143). Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial.
- Rendueles, C. (2013). *Sociofobia. El cambio político en la era de la utopía radical*. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Resina de la Fuente, J. (2010). Ciberpolítica, redes sociales y nuevas movilizaciones en España: El impacto digital en los procesos de deliberación y participación ciudadana. *Mediaciones Sociales*, 7, pp. 143-164.
- Reverter Bañón, S. (2001). Reflexiones en torno al Ciberfeminismo. *Asparkia*, 12, pp. 35-52
- Reverter Bañón, S. (2014). Ciberfeminismo: de virtual a político. *Teknokultura* [En Línea], 10, pp. 451-461 Disponible en:
http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/ciberfeminismo_de_virtual_a_politico.pdf (3/03/015).
- Robins, K. (1996). *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*. New York: Routledge
- Robinson, L., Cotten, S. R., Ono, H., Quan-Haase, A., Mesch, G., Chen, W., ... & Stern, M. J. (2015). Digital inequalities and why they matter. *Information, Communication & Society*, 18(5), 569-582.
- Rodríguez Gómez, Gregorio; Gil Flores, Javier y García Jiménez, Eduardo (1996). *Primera Parte: Introducción a la Investigación Cualitativa*. Granada: Ediciones Aljibe.
- Ross, K. (2010). *Gendered media: women, men, and identity politics*. Plymouth, Reino Unido: Rowman & littlefield Publishers, Inc.
- Royal, C. (2007). Framing the Internet. A comparison of Gendered Spaces. *Social Science Computer Review*, pp. 1-18.

- Rubio, M. C. (2003). La imagen virtual de la mujer. De los estereotipos tradicionales al ciberfeminismo. *Feminismo/s: revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante*, 11, pp. 167-182.
- Rubio, M. y Cabañes, E. (2011). Videojuegos y género en la práctica docente. En Vázquez, I. (Ed.), *III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género* (pp. 1785-1802). Sevilla: CS9.
- Sabanes, D. (2011). Género y tecnología. Capacitación para el activismo de las mujeres. *Icono* 14, 9 (1), pp. 110-128.
- Sampedro, V. (2004). Identidades mediáticas. La lógica del regimen de visibilidad contemporánea. *Sphera Pública*, 4, pp. 17-35.
- Sánchez Duarte, J.M.; Bolaños Huertas, M.V. y Magallón Rosa, R. et al. (2015). El papel de las tecnologías cívicas en la redefinición de la esfera pública. *Historia y Comunicación Social*, 20(2) pp. 483-498.
- Sánchez del Valle, M. y Frutos Torres, B. (2002). ¿Marca el género la diferencia? Adolescentes en las redes sociales. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 92, pp. 50-59.
- Santos, F. (2011). La cuarta ventana: Transformando el hogar. *Revista Icono*, 14 (1), pp. 39-50.
- Sanz González, V. (2006). Las tecnologías de la información desde el punto de vista de género: posturas y propuestas desde el feminismo. *ISEGORÍA*, 34, pp. 193-208.
- Sardar, Z. (2005). *Estudios culturales para todos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Sauquillo, P., Ros, C. y Bellever, M. C. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), pp. 130-149.
- Save the Children (2010). *La tecnología en la preadolescencia y adolescencia: usos, riesgos y propuestas desde los y las protagonistas*. Madrid: Liliana Orjuela López (coord.)

- Schott, G. y Horrell, K. (2000). Girl gamers and their relationship with gaming culture. *Emergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 6, pp. 36-48.
- Schott, G. y Thomas, S. (2008). The impact of Nintendo's for men advertising campaign on a potential female market. *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, 2(1), pp. 41-52.
- Scott W., J. (1996). El género: una categoría útil para el análisis histórico. En Lamas, M.(Comp.), *El género: la construcción cultural de la diferencia sexual* (pp. 265-302). México: PUEG.
- Sennet, R. (2011). *El declive del hombre público*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A. Traducción de Gerardo Di Masso. Edición original, 1974.
- Sevilla Merino, J. y Ventura Franch, A. (2003). Estado, derecho y estudios de género. *Feminismo/s 1*, junio 2003, 177-194.
- Sevilla Merino, J. (2008). Representación y lenguaje. *Feminismo/s 12*, diciembre 2008. pp. 55-78.
- Silva Echeto, V. (2004). La comunicación en los Geoestudios sobre las Mujeres: Trazado de un mapa difuso. *Escritoras y Escrituras*. [En Línea]. Disponible en: <http://www.escritorasyescrituras.com/cv/geoestudios.doc> (16/05/2013).
- Silverberg, A. (2006). Remarks at an Association for Women in Mathematics panel. *Women in Harvard*, 36(3), pp.17-20.
- Slouka, M. (1996). *War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*. Nueva York: Basic Books.
- Solaeché Galera, M. C. S. (1994). Lady Ada Byron y el primer programa para computadoras. *Divulgaciones Matemáticas*, 2(1), 75-81.
- Sollfrank, C. (1999). The truth about cyberfeminism. *ConstantVZW.org* [En Línea] Disponible en: <http://www.constantvzw.com/e12/fr/j042.html> (20/02/2015).

- Sommano Ventura, M.F. (2005). Más allá del voto: modos de participación política no electoral en México. *Foro Internacional* [En Línea], XLV (1) Enero-marzo 2005, pp. 65-88, Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/599/59911175003.pdf> (20/05/2015).
- Soriano, C.R.R. (2014). Constructing collectivity in diversity: online political mobilization of a national LGBT political party. *Media, Culture & Society*, 36(1), pp. 20-36.
- Soriano, M. J. (2012). La transmisión de ideas a lo largo de la historia: el discurso misógino del sistema patriarcal. *Congreso Internacional de Comunicación y Género*. Sevilla, 5-7 marzo, (paper).
- de Souza e Silva, A. (2006). From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and Culture* [En Línea]. 9(3) pp. 261-278. Disponible en: <http://repository.lib.ncsu.edu/publications/bitstream/1840.2/80/1/> (20/02/2015).
- Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), pp. 376–385.
- Smithwick, E. (2013). Subjugated vs. Subjectivity: The Inescapable Position *Akastatistic.org* [En Línea]. Disponible en: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.akastatistic.org/wikicourses//images/9/90/Smithwick_Eliza_LitReview400.docx (17/04/2013).
- Snow D. A. y Benford R. D. (1988). Ideology, frame resonance, and participant mobilization. *International Social Movement Research*, 1, pp. 197–217.
- Steiner, L. (1993). Invisibility, homophobia and heterosexism: Lesbians, gays and the media. *Critical Studies in Mass Communication*, 10(4), pp. 395-422.
- Subirats, M. (2003). La enseñanza secundaria y la motivación por la tecnología desde la perspectiva de género. *Quark: Ciencia, medicina, comunicación y cultura* [En Línea], 27. Disponible en: <http://quark.prbb.org/27/027100.htm> (22/04/2013).
- Suler, John (2004). The Online Disinhibition Effect. *The Psychology of Cyberspace* [En Línea] 7, pp. 321-326. Disponible en: <http://www.usr.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html> (22/04/2013).

- Tarrow, S. (2010). *El nuevo activismo transnacional*. Barcelona: Editorial Hacer.
- Taylor, T. L. (2003). Multiple pleasures: women and on-line gaming. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 9, pp. 21-46.
- The Broadband Commission for Digital Development by the UNESCO (2012). The State of Broadband 2012: Achieving Digital Inclusion for All. *A report by the Broadband Commission September 2012* [En Línea]. Disponible en: <http://www.broadbandcommission.org/Documents/bb-annualreport2012.pdf> (13/09/2013).
- Thompson, J. (1998). *Los media y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Torres, F. (1999). Incidencias postmodernas en las teorías y métodos de las ciencias sociales. *Ensayo y Error*, Año VIII, pp.16-17.
- Tosca, S. (2011). Gizmopolitan o cómo reconciliar la femineidad y los videojuegos. *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 9 (1), pp. 3-20.
- Trerotola, Diego (2011). Posporno como tecnología degenerada. *El Cine y los Géneros: Conceptos Mutantes*. pp. 223-224.
- Turkenich, M. y Flores, P. (2013). Principales aportes de la perspectiva de género para el estudio social y reflexivo de la ciencia, la tecnología y la innovación. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 43, pp. 85-99.
- Turton-Turner, P. (2013). Villainous Avatars: The visual Semiotics of Misogyny and Free Speech in Cyberspace. *Forum on Public Policy*, 1, pp. 1-18.
- Ugarte Tellería, (2006). Memoria, identidad y universo simbólico del nacionalismo vasco. *Historia procesos y movimientos sociales*, 15, pp. 215-258.
- Urbina, S., Riera, B., Ortego, J. L. y Gibert, S. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *Revista electrónica de tecnología educativa*, 15, pp. 1-14.
- Valenzuela, Y. (2003). Tecnología y género: la invisibilidad de lo femenino en la construcción de subjetividades. *SUMMA Psicológica UST*, 1(1), pp. 17-23.

- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Varela, N. (2013). Violencia simbólica. *Blog de Nuria Varela* [En Línea]. Disponible en: <http://nuriavarela.com/violencia-simbolica/> (13/11/2013).
- Van Zoonen, L. (2002). Gendering the Internet. Claims, Controversies and Cultures. *European Journal Of Communication*, 17 (1), pp. 5-23.
- Velázquez Reyes, L. M. (2012). Sexting, sexcasting, sextorsión, grooming y cyberbullying. El lado oscuro de las TICs. *Comie.org* [En Línea]. Disponible en: http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_17/0121.pdf (20/02/2013).
- Vonnegut, K. (2004). Cold Turkey. *In these Times* [En Línea]. Disponible en: http://www.inthesetimes.com/article/cold_turkey/ (20/05/2012).
- Wajcman, J. (1991). *Feminism confronts Technology*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.
- Wajcman, J. (2006). *El tecnofeminismo*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Wakeford, N. (2000). Cyberqueer. En D. Bell, & B. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader* (pp. 403-415). London: Routledge.
- West, R. (1999). *Caring for Justice*. Nueva York: NYU Press
- Wilding, F. (1998). Where is the feminism in cyberfeminism? *OBN.org* [En Línea]. Disponible en: http://www.obn.org/cfundef/faith_def.html (10/12/2015)
- Wilson, C. y Dunn, A. (2011). Digital Media in the Egyptian Revolution: Descriptive Analysis from the Tahir Data Sets. *International Journal of Communication* [En Línea] 5, pp. 1248-1272. Disponible en <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1180> (17/08/2013).

- Wolf, N. (2012). Amanda Todd's suicide and social media's sexualisation of youth culture. *The Guardian* [En Línea]. Disponible en: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2012/oct/26/amanda-todd-suicide-social-media-sexualisation> (17/08/2013).
- Woodland, R. (2000). Queer Spaces, Modem Boys and Pagan Statues. En D. Bell, & B. Kennedy (Eds.), *Reader, The Cybercultures* (pp. 416-431). London: Routledge.
- Yee, N. (2008). Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. *New Perspectives on Gender and Gaming*, 1, pp. 83-96.
- Yehya, N. (2006). *Pornografía. Sexo mediatizado y pánico moral*. México DF: Plaza y Janés.
- Yehya, N. (2013). *Pornocultura: El espectro de la violencia sexualizada en los medios*. México DF: Tusquets
- Yus, F. (2014). El discurso de las identidades en línea: el caso de Facebook. *Discurso y Sociedad*, 8(3), pp. 398-426.
- Zafra, R.(1998). Femenino.net.art: feminización de la cultura y red Internet. *Mujeres en Red. El periódico feminista* [En Línea]. Disponible en: <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1534/> (11/10/2013).
- Zafra R. (2008). Ciberfeminismo y 'net-art', redes interconectadas. *Mujeres en Red. El periódico feminista* [En Línea]. Disponible en: http://www.mujeresenred.net/IMG/article_PDF/article_a1454.pdf (10/12/2015).
- Zafra, R. (2010). Mujer y tecnología. Mitos sobre la tecnofobia femenina. *Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas (CNICE)*, 5, pp. 56-68.
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado: (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Madrid: Fórcola Ediciones
- Zafra R. (2014). Arte, Feminismo y Tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación. *Quaderns de Psicologia*, 16(1), pp. 97-109.

2. BLOGS Y REVISTAS ONLINE

A Cyberspace Independence Declaration

http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration

Adios Barbie

<http://www.adiosbarbie.com>

BGD (Amplificando las voces de las personas trans y de color)

<http://www.bgdblog.org/>

Bitch Media

<https://bitchmedia.org/articles>

Blag Hag

<http://freethoughtblogs.com/blaghag/>

Brown Girl Magazine

<http://www.browngirlmagazine.com/>

Coven Berlin

www.covenberlin.com

Electronic Frontier Foundation (Fundación de fronteras electrónicas):

<https://www.eff.org/>

E-mujeres

<http://e-mujeres.net/>

End Revenge Porn (Acabar con la pornografía vengativa):

<http://www.endrevengeporn.org/>

Everyday Feminism

<http://everydayfeminism.com/>

The Bloggess

<http://thebloggess.com/>

Faktoria Lila

<http://www.faktorialila.com/index.php/es/>

Feminist Current

<http://www.feministcurrent.com/>

Feminist Frequency

<https://feministfrequency.com/>

Feminista Ilustrada

<https://feministailustrada.com/>

Feministe

<http://www.feministe.us/>

(Consultado el 13 de junio de 2012)

Feministing

<http://feministing.com/>

Free Thought Blogs

<http://freethoughtblogs.com>

Foxy Doxxing

<http://foxydoxxing.com/>

Good Men Project

<http://goodmenproject.com/>

Mujeres en Red - El Periódico Feminista

<http://www.mujeresenred.net/>

One Law for All

<http://www.onelawforall.org.uk/>

Parece Amor Pero No Lo Es

<http://pareceamorperonoloes.com/>

Pikara Magazine

<http://www.pikaramagazine.com/>

Proyecto Kahlo

<http://www.proyecto-kahlo.com/>

Reddit

<http://www.reddit.com/>

Skepchick

<http://skepchick.org/>

Women In Media & News

<http://www.wimnonline.org/WIMNsVoicesBlog/>

3. PORTALES DE ASOCIACIONES

Asociación de Hombres por la Igualdad de Género

<http://ahige.es/>

Asociación de Mujeres Juristas

<http://www.mujeresjuristasthemis.org/>

ADESE: Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

<http://www.adese.es/>

AUI: Asociación de usuarios de Internet

<http://aui.es/>

AWID: Asociación por los derechos de la Mujer y desarrollo

<https://www.awid.org/es>

Consejo de Europa - Igualdad de Género

<http://www.coe.int/en/web/genderequality>

E-igualdad

<http://www.e-igualdad.net/>

E-Mujeres

<http://e-mujeres.net/>

ECWT: European Centre for Women and Technology

<http://www.womenandtechnology.eu/>

EWL: European Women's Lobby

<http://www.womenlobby.org/>

Electronic Frontier Foundation

<https://www.eff.org/>

End Revenge Porn

<http://www.endrevengeporn.org/>

Federación de Mujeres progresistas

<http://www.fmujeresprogresistas.org/en/>

Federación Estatal de Lesbianas, Gais, Transexuales y Bisexuales

<http://www.felgtb.org/>

Fondo de Mujeres del Sur

<http://www.mujeresdelsur.org/sitio/>

ILGA Europe - Igualdad para personas LGBTI

<http://ilga.org/>

Instituto de la mujer

<http://www.inmujer.gob.es/>

Observatorio de Violencia doméstica y de género

<http://www.poderjudicial.es/cgpj/es/Temas/Violencia-domestica-y-de-genero/Actividad-del-Observatorio/>

Onu Mujeres

<http://www.un.org/>

Pantallas Amigas (Por una ciudadanía digital responsable)

<http://www.pantallasamigas.net/>

Red Ciudadanas

<http://www.redciudadanas.org/>

Red Feminista

<http://www.redfeminista.org/>

Red Feminista de Derecho Constitucional

<http://feministasconstitucional.org>

Organización de Mujeres STEs

<http://www.stes.es/mujer.html>

Suicide Prevention Resource Center

<http://www.sprc.org/>

Wikigender

<http://www.wikigender.org/>

Women in Games Internacional

<http://www.womeningamesinternational.org/>

Women in Games

<http://www.ewigconf.com/>



ILUSTRACIÓN DE
KYTTEN JANAÉ