

Nuevas tecnologías y agenciamiento juvenil: aproximación desde el ciberfeminismo

Las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC) son herramientas que potencian diversas áreas de actividad humana relacionadas con elementos simbólicos y comunicacionales. No se presta tanta atención, sin embargo, a cómo las herramientas técnicas configuran nuestros patrones de subjetividad. Por ejemplo, Gordo (2006) nos muestra cómo usar el Messenger de Microsoft supone aceptar una cierta forma simbólica de pensar nuestro espacio social. Los entornos virtuales y el manejo de tecnología son espacios que (re)configuran sutilmente las relaciones de género (Pérez, 2008) y, como afirma Sassen (2002), aunque estas tecnologías tienen la potencialidad de constituir nuevas dinámicas sociales, también pueden tender a la reproducción de prácticas dominantes.

El acercamiento a perspectivas ciberfeministas (Kember, 2003) y tecnofeministas (Wajcman, 2000) nos permite una aproximación política y situada sobre cómo las TIC son usadas y pueden ser usadas por la gente joven para cuestionar los imaginarios de género dominantes en la sociedad patriarcal actual (Núñez y García, 2009). En este sentido se analiza y reflexiona sobre la experiencia Generatech, una iniciativa de investigación-acción que busca el agenciamiento de género en la tecnocultura audiovisual para constituir una red tecnosocial atravesada por la reflexión y acción crítica sobre las relaciones de género y sexualidad.

Palabras clave: Género, software libre, audiovisual, ciberfeminismo

La infancia y la juventud son periodos etarios caracterizados por la importancia del entorno en la constitución de la persona. Mientras que los espacios de referencia para la infancia son, básicamente, la familia y la escuela, la juventud se encuentra especialmente orientada al entorno social. Es por ello que las políticas locales, estatales y europeas se dirigen a incidir en el contexto de la joven (1) para repercutir en la mejora de la situación social futura. En las actuales sociedades del conocimiento es necesario tener una población altamente cualificada, donde el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs) es una exigencia ineludible. Las TICs aparecen como la bandera de la vanguardia de las nuevas sociedades del conocimiento por su relevancia social, vivencial y productiva, mientras que la juventud se dibuja como el principal sujeto que la ondea. La juventud, por su facilidad para incorporar elementos del en-

(1) En el texto se usará la forma femenina para hacer referencia al género "persona". Por ejemplo, en este caso estamos haciendo referencia a "el contexto de la [persona] joven". Se explicará cuando se haga referencia a la categoría social "hombre" y "mujer".

torno social, se convierte en el sujeto histórico de una nueva sociedad tecnologizada donde se reducirá la brecha digital de género a la vez que se incrementará dramáticamente en el caso de la variable edad. La juventud constituye el “depositario natural” de estas tecnologías tanto en términos de comprensión, desarrollo, consumo y relación social (Gil, Feliu, Rivero y Gil, 2003).

Esta narrativa aparece ligada a una visión de desarrollo tecnosocial que, siguiendo la metáfora tecnológica, usa distintas versiones para diferenciarla. La sociedad 1.0 correspondería a las sociedades agrícolas e industriales donde la educación y la producción están altamente centradas en el contexto familiar, con valores estables y un fuerte peso de la tradición. La era de la información constituye el preludio de la sociedad 2.0, la sociedad del conocimiento, en que se rompe con el peso de la tradición, emerge la cultura pastiche y el sujeto se transforma en un *prosumer* (Toffler, 1980; Kotler, 1986): productor y consumidor de significados como, por ejemplo, la wikipedia (conocimiento), los blogs (actividad periodística) o el *audubon* (conocimiento científico sobre pájaros). Globalización, heterogeneidad y cambio se convierten en las palabras clave del momento histórico presente. La consolidación del proceso globalizador nos lleva a una sociedad 3.0 en la que aparece una nueva figura: el trabajador de conocimiento nómada (*knowmad* en inglés) que se desplaza al lugar donde se necesita el conocimiento y que participa en los procesos de innovación social. Se trata de un mundo en que se incrementa la producción de información y decrece la vida útil del conocimiento. El aprendizaje ha de ser constante, descentralizado y con alta presencia de las TICs. Se trata de una narrativa familiar que recoge varios de los elementos de la discusión sobre la postmodernidad sin una crítica de las implicaciones políticas del desarrollo de las TICs. Veamos cómo se concretiza esta narrativa en el trabajo mostrado por distintos estudios sobre la relación entre juventud y TICs.

La importancia de las nuevas tecnologías para la población juvenil es un fenómeno relativamente nuevo y históricamente sin precedentes (Seel, 1997), por lo que los distintos estudios que abordan esta nueva realidad son relativamente recientes. En el Informe Juventud en España (2008) se afirma que los usos de las tecnologías de la información y la comunicación están transformando algunos aspectos importantes en la forma en que se relaciona la juventud. Hay un aumento del uso de dispositivos tecnológicos y entornos virtuales personalizados. La tecnología individualiza y operacionaliza las relaciones: es posible saber cuantas amistades se tiene, añadirlas o quitarlas. La relación grupal se transforma en una borrosidad de relaciones múltiples de carácter global en que se mezclan diversos estilos culturales y artefactos tecnológicos en un nuevo tribalismo tamizado por elementos consumistas. La juventud se transforma en *prosumers*,

consumiendo y creando conocimiento, aunque esto no se transforma en un incremento significativo de la participación juvenil. Rubio et al (2009) afirman que las personas jóvenes han integrado Internet en sus vidas no sólo por las funciones recreativas con las que tal relación suele asociarse, sino también en cuanto a procesos como la búsqueda de información, la socialización, el acceso a la industria cultural y a la formación y promoción del empleo juvenil. Estos procesos dan lugar a nuevas costumbres generalizadas en la juventud lo cual imprime una “creciente valoración del tiempo libre ‘a la carta’ y no dirigido, la educación integral (intercultural, multimedia, interdisciplinar e interactiva) y el trabajo en red, más interactivo, personalizado, independiente y creativo como forma de realización en un mundo interdependiente” (Rubio, Menor, Mesa y Mesa, 2009: 85).

Angel Gordo (2006) alerta sobre los peligros de la narrativa que naturaliza TICs y juventud al implicar una homogenización que obvia las diferencias materiales y culturales que condicionan dichas relaciones. Aunque en la literatura especializada aparecen dos posturas diferenciadas, las que proponen que el uso de las herramientas tecnológicas ha supuesto una erosión de los límites entre la infancia y la edad adulta, y aquellas que ven en las nuevas tecnologías un recurso de liberación para la juventud, ambas nociones funcionan con una idea de la relación entre juventud y tecnología como homogénea y abstracta. El mecanismo de homogeneización en la relación entre juventud y tecnología deja de lado el análisis sobre cómo el campo de lo tecnológico “lejos de constituir una poderosa herramienta para aminorar las desigualdades sociales, las amplifica, bien sea agrandando las brechas ya existentes -intergeneracionales, entre estratos sociales con distintos niveles educativos, nortes y sures- o generando otras nuevas -los alfabetizados y los analfabetos digitales-” (Gordo, 2006: 31). En este proceso, por lo tanto, es preciso ver cómo las nociones de clase y género (y, cada vez más, el origen cultural o étnico), de inclusión/ exclusión social, tienen incidencia en las formas en que diferentes jóvenes tienen itinerarios singulares y diferenciales respecto del acceso y uso a las herramientas tecnológicas (Gordo, 2006). Por tanto, el foco de atención al estudiar los usos de las TICs deberá pasar por las formas específicas de relación y comunicación que se dan en contextos concretos de relación, ya que la cultura digital se constituye de modo dinámico en la actuación de sus participantes (Gil, Feliu, Rivero y Gil, 2003).

Esta breve reflexión pone en cuestión la linealidad de la narrativa sobre tecnología y juventud, abriendo matices sobre las formas de análisis de este fenómeno. La tensión entre posturas tecnófilas y tecnófobas está en el centro del proyecto de investigación-acción *GeneraTech* en el que participan distintos colectivos juveniles en la de/re/construcción de la tecnología, situando las relaciones de género como elemento central en el proceso. Pre-

vio a la descripción del proyecto, haremos un breve recorrido por las aportaciones del ciberfeminismo y tecnofeminismo. Estas aportaciones nos han permitido reflexionar sobre las dinámicas de diferenciación social inherentes a ciertos ensamblajes tecno-sociales en el desarrollo de las TICs, permitiendo visibilizar cómo diferentes ejes de diferenciación -en especial el del género- actúan en los procesos de inclusión/exclusión con relación al acceso y al uso de las TICs.

Una mirada desde el ciberfeminismo y el tecnofeminismo

Una primera aproximación al análisis del uso de las tecnologías desde una perspectiva de género en jóvenes ha consistido en comparar el uso de tecnologías por parte de hombres y mujeres. Se trata de una línea de trabajo que ha puesto en evidencia la exclusión sistemática de las mujeres -y otros colectivos- de los espacios de generación de tecnología, lo que comúnmente se ha llamado “brecha digital” (Cockburn, 1983; Grint y Gill, 1995; Wajcman, 1991). Esta aproximación, sin embargo, no tiene en cuenta los valores inherentes a la tecnología misma. Si una tecnología heteropatriarcal es usada igualmente por hombres y mujeres, no nos encontramos ante una situación de igualdad de género, más bien al contrario. Ahora bien, ¿es posible hablar de una tecnología heteropatriarcal? Esto nos lleva al debate sobre la neutralidad de la tecnología donde podemos distinguir entre la perspectiva instrumental y la substantiva (Feenberg, 1991). La primera de ellas sostiene que la tecnología es una herramienta neutral sin contenido valorativo y que su valor viene dado por el uso que se realiza de la misma. La teoría substantiva, influenciada por Martin Heidegger y Jacques Ellul, sostiene que la tecnología constituye un nuevo sistema cultural que reestructura el conjunto de la sociedad como un objeto de control (Pacey, 1992). Al escoger cierto tipo de contexto tecnológico realizamos una elección cultural sobre nuestro entorno: la tecnología es un entorno y una forma de vida con un impacto substantivo (Feenberg, 1991). Es necesario por tanto, además de promover el uso de la tecnología por parte de jóvenes y monitorizar su uso a través de categorías censales, preguntarnos por los valores implícitos en el uso de estas tecnologías (Henwood, 2000; Pérez, 2008).

Considerar la tecnología como un contexto cultural que participa en la definición de nuestra realidad cotidiana ha abierto una línea de aproximación a la relación entre género y tecnología que se centra en los procesos de co-construcción entre géneros y tecnologías (Lohan, 2000). Como afirma Sassen (2002), las tecnologías digitales tienen la potencialidad de constituir nuevas dinámicas sociales, pero también pueden reproducir las condiciones sociales dominantes. De modo que no sólo se debe prestar

atención a los fenómenos “puramente” tecnológicos, sino comprender la dimensión tecno-social de su uso. Además de prestar atención a las dinámicas de acceso a la tecnología, aspecto al que se refiere principalmente el concepto de “brecha digital”, es necesario pensar en cómo crear un contexto tecnocultural que permita producir espacios tecnofeministas. Para ello es necesario actuar sobre las maneras en las que las nuevas tecnologías contribuyen a mantener y transformar las relaciones de dominación patriarcales (Wajcman, 2004; Núñez y García, 2009), asumiendo el carácter ambiguo, complejo y dinámico de las relaciones entre género y tecnología (Lagesen, 2008).

Siguiendo a Wajcman (2000) la construcción de las identidades de género, al igual que las tecnologías, es un proceso cambiante en el marco de las interacciones cotidianas, por lo que es necesario estudiar las maneras en las que ciertos intereses son puestos en juego en la tecnología-en-proceso. Esto es, comprender la tecnología como medio de comunicación y como texto; lo cual, a su vez, nos lleva a cuestionar la propia distinción entre lo material y lo cultural, así como a mirar las formas en las que se producen las relaciones sociotécnicas. Tomando inspiración en Donna Haraway (1991, 1992), se trata de ver cómo se materializan las fronteras en la interacción social entre humanos y no humanos, incluidas las máquinas y otros instrumentos que “median los intercambios en interfaces cruciales y que funcionan como delegados de las funciones y propósitos de otros actores.” (Haraway 1992/1999: 124).

Estas perspectivas nos permiten ahondar en las maneras en las que las relaciones sociotécnicas son performadas en diferentes interacciones sociales relacionadas con la Tecnologías de la Información y la Comunicación, cómo devenimos “cyborgs”: fusión entre lo técnico, lo orgánico, lo textual y lo político en contextos concretos (Haraway, 1991). Así mismo, permite entender el ciberespacio como un contexto para okupar, para gestar formas nuevas y tipos nuevos de acción y responsabilidad en el mundo (Haraway, 1992).

Generattech: agenciamiento de género en la tecnología audiovisual

En el contexto de esta discusión se desarrolla el proyecto *Generattech*. Se trata de una iniciativa de investigación-acción que busca, por un lado, analizar teóricamente la interacción entre género, tecnología y producción cultural. Por otra parte, fomenta el agenciamiento de género a partir de constituir una red de asociaciones y colectivos, con una importante representación juvenil, para ampliar y defender la libre circulación de conocimientos, experiencias y habilidades tecnológicas en el campo de la reflexión y acción crítica sobre las relaciones de género y sexualidad. Se

trata de crear espacios de sensibilización “cruzada”, de transeccionalidad, entre diferentes grupos y sensibilidades temáticas con voluntades políticas y activistas similares, complementarias y en potencia de articulación. La idea es que por medio de encuentros presenciales y, especialmente, virtuales, las iniciativas locales se tornen parte de una red global de transformación social sin perder el foco en las luchas locales, produciendo luchas que, aunque sean específicas, compartan algo de común con otras provenientes de diferentes localidades (Sassen, 2002).

Generatech se inicia el año 2007, con una reunión de distintas asociaciones del Estado Español para plantear y diseñar posibles líneas de acción. De allí emergen tres líneas de acción diferenciadas: 1. La producción de material audiovisual para la creación de nuevos imaginarios de sexo/género/sexualidad. 2. La promoción y uso de herramientas tecnológicas libres. 3. La generación de prácticas subversivas basadas en la no-reproducción de la norma patriarcal. En definitiva, se trata de entender la práctica política como práctica dirigida al cambio cultural.

En este primer encuentro aparecen tres dimensiones que configuran el espacio social de la relación entre edad, género y tecnología: técnica, simbólica y subjetiva. La dimensión técnica nos permite prestar atención a las formas de poder que imponen una determinada organización material a nuestra cotidianidad (barreras arquitectónicas, productos consumibles, mecanismos de vigilancia, entre otros). La dimensión simbólica enfatiza en cómo las producciones culturales son centrales en la definición de la “verdad”, re-produciendo determinados imaginarios de edad, género y sexualidad que establecen el límite entre lo normal y excluido. La dimensión subjetiva, siguiendo la perspectiva de Judith Butler (1993), analiza nuestras actuaciones cotidianas en tanto que centrales en la configuración de nuestra subjetividad. Estas tres dimensiones abren la posibilidad a acciones que cuestionan la legitimidad del sistema de poder/saber establecido. Frente a una lectura de la problemática entre juventud y tecnología sobre la base de una narrativa evolucionista que homogeniza a la juventud y la dirige hacia una idealización sociotécnica, se toma como población con la que trabajar a personas altamente motivadas políticamente y activas sociotécnicamente. Se trata de facilitar la reapropiación de los mecanismos hegemónicos de producción cultural para generar una nueva gramática cultural a partir de subvertir las prácticas cotidianas (Blisset y Brünzels, 2000). Esta resignificación del código pasa por:

(1) *La construcción de herramientas no privativas.* Ante las barreras tecnológicas, la comunidad GNU/Linux proporciona un paradigma para la construcción de herramientas de subversión de los códigos establecidos. La creación de redes ciudadanas de comunicación y pro-

ducción generan códigos en oposición a los sistemas de control cerrados, unilaterales, antidialógicos, convirtiéndose en modelos de acción efectivos frente al consumo y pasividad tecnológica, compartiendo recursos y conocimientos horizontalmente.

(2) *La producción de nuevos imaginarios*. Reivindicar y ejercer el derecho de libertad de comunicación permite producciones culturales de carácter local. Frente al control del pensamiento de las grandes corporaciones mediáticas se crean nuevos imaginarios culturales que cuestionan las realidades ficticias impuestas por la norma.

(3) *La generación de nuevas subjetividades*. Esto supone la reorganización de nuestras prácticas cotidianas. Las comunidades *queer* (2) son un ejemplo de cómo podemos pensar y desarrollar actos performativos contra-normativos que transformen las relaciones de sexo/género.

Software y cultura libre

Según Montserrat Boix (2007), el movimiento social a favor del Software Libre tiene mucha similitud con el movimiento feminista que pone en valor especialmente el trabajo colaborativo y el compartir colectivamente el conocimiento para transformar un mundo injusto y desigual. Este movimiento está conectado con la utilización del “copyleft”, el derecho a reproducir libremente -citando las fuentes en determinadas condiciones- frente al concepto restrictivo del “copyright”.

Los valores de este movimiento pueden rastrearse hasta Norbert Wiener, un defensor del carácter colaborativo del conocimiento y un detractor del secreto, a pesar de haber trabajado en proyectos militares durante la Segunda Guerra Mundial (Masani, 1990). De su libro *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas* (Wiener, 1948) podemos entender la cibernética y, más en general, el código tecnológico, como un régimen normativo que es, a la vez, estructurado y estructurante. Tal como comenta Lawrence Lessig, debemos comprender cómo el hardware y el software regulan el ciberespacio (Lessig, 1999), considerando que el código, específicamente el código computacional, comparte su función normativa con la ley (Lessig, 2004). Por tanto, al igual que la ley, el código, en tanto que normativo es político, ya que se halla inserto en un entramado tecnocultural: un espacio en el que se relacionan política, tecnología y cultura (Penley y Andrew, 1991).

Como ya hemos visto, cultura, tecnología y política se hallan íntimamente relacionadas. Por lo tanto, transformar la cultura im-

(2) Esta expresión viene de los desarrollos relacionados con la teoría y el activismo *queer*. Estos postulados y prácticas buscan desnaturalizar la relación obligatoria entre sexo, género y sexualidad establecida en la matriz heterosexual dominante, asumiendo el carácter performativo de toda identidad (Ver Judit Butler, 1993, 1998; David Córdoba, 2003; entre otras).

más allá de la simple desnaturalización de la misma. La identidad es el espacio desde el que articular una política de resistencia, y es su carácter abierto e incompleto lo que permite su resignificación.”

No obstante, y a pesar de la agencia del sujeto para consigo mismo, uno de los temas de análisis surgidos en la investigación, consiste en la dificultad o incluso, la imposibilidad, de la propia transformación de estos límites identitarios. Las prácticas cotidianas y el propio cuerpo, emergen como un campo de batalla de significación y resignificación contra la opresión normativa del género. “Si el cimientamiento de la identidad de género es la repetición estilizada de actos en el tiempo y no una identidad aparentemente de una sola pieza, entonces en la relación arbitraria entre esos actos, en las diferentes maneras posibles de repetición, en la ruptura o la repetición subversiva de este estilo, se hallarán posibilidades de transformación de género” (Butler, 1998: 297). A pesar de que, siguiendo a Bourdieu (1990), el cuerpo socializado no es opuesto a la sociedad, sino que es una de sus formas de existencia, existen márgenes marcados por la norma que usan la sanción para restringir el campo de actuación, incluso en el espacio más íntimo. La inclusión dentro de una categoría no-normativa, estigmatizada, provoca sentimientos de exclusión social y, por esta razón, la apertura de espacios de expresión de imaginarios de género alternativos. En particular, el área de la producción audiovisual es uno de los ámbitos en que se está produciendo un importante desarrollo tecnológico que afecta la cotidianidad cultural (Rommes, van Oost y Oudshoorn, 1999). La importancia cultural de la producción audiovisual queda reflejada en el auge de portales como youtube, por lo que tanto la producción audiovisual como la capacidad de difusión de la cotidianidad cultural por medio de tecnologías digitales se erige actualmente como un espacio idóneo para incidir sobre los imaginarios de género presentes en el contexto social. Es de destacar que algunos estudios señalan que la población masculina realiza un mayor uso y producción de material audiovisual en youtube (Molyneaux, O'Donnell, Gibson y Singer, 2008)

A la vez, la representación visual de la mujer tiende a situarla como objeto de la mirada masculina (Blair y Takayoshi, 1999) y las mujeres sin cuerpos normativos son invisibilizadas (Nead, 1992). Esta situación todavía es más grave en el caso de los videojuegos, donde la mayoría de personajes son masculinos, las mujeres suelen ser presentadas como objetos sexuales y, cuando son protagonistas, encarnan valores masculinos (Dietz, 2004). Producir imágenes de géneros, cuerpos y prácticas no normativas puede constituirse como un mecanismo de creación cultural contranormativo, que favorezca el cambio cultural: “La incorporación del lenguaje audiovisual, la apropiación creativa no sólo de las TIC (especialmente de Internet), sino de los lenguajes, símbolos,

discursos y modelos organizativos que van asociados a ellas y el intercambio translocal, caracterizan los procesos de movilización y resistencia de los últimos años” (Lago, 2008: 110).

Autoras como Alexandra Juhasz (1999), plantean el uso de medios audiovisuales como mecanismos de difusión de estos nuevos imaginarios. Para esta autora es crucial expandir la producción audiovisual para expandir la conciencia sobre la diversidad de experiencias sexuales, especialmente si éstas están basadas en una crítica política de la sociedad y sexualidades dominantes. En referencia a los objetivos de estas producciones audiovisuales esta misma autora expone que algunas artistas y activistas realizan producciones audiovisuales como una forma de expresión de una cultura marginal que puede ‘emular’ la cultura dominante, de modo que el vídeo permite una crítica radical desde una posición marginal usando una forma de expresión ampliamente aceptada. Shapiro y Varian (1999) al estudiar la relación entre las nuevas tecnologías de la información y la producción audiovisual, afirman que en la definición de los productos de información quedan recogidos tanto aquellos productos referidos estrictamente al trabajo (software, bases de datos, procesadores) como aquellos productos relacionados con el entretenimiento (películas, juegos, redes sociales, etc.). Así surge la oportunidad de hacer uso de las herramientas y recursos proporcionados en un marco cultural libre, a fin de construir imaginarios que no reproduzcan los discursos de sexo/género/sexualidad dominantes.



El cartel que presentamos a continuación, producido por el colectivo ideasdestroyingmuros, remite a diferentes metáforas sobre sexo/género y sexualidad. Una bomba en forma de dildo -hecha a partir de micrófonos, chips y cables: materiales necesarios para la producción audiovisual y el agenciamiento tecnológico- junto con una neurona (símbolo gráfico de *GeneraTech* 2009/10 referido a la conexión de diferentes nodos articulados). En concreto el cartel es de la presentación del proyecto en Chile, una reapropiación de la imagen que nació en Valencia y que viaja Chile en forma de copyleft.

A modo de conclusión: cambio cultural como transformación política

Un elemento de análisis que atraviesa los tres ejes trabajados (tecnología, género y producción audiovisual) consiste en identificar la creación y transformación de código (tecnológico, performativo y semiótico) como base para el agenciamiento político en cada uno de estos tres ámbitos; un elemento que podría caracterizarse en términos comunicativos. Esta concepción parte de incorporar tres concepciones de comunicación: (1) como producción cultural; (2) como ritual performativo que genera

nuestro habitus; y (3) como tecnología. Estos tres elementos configuran una herramienta para el estudio de la comunicación en su entorno tecnocultural. Esto ha implicado una estrategia reflexiva y crítica de investigación para cuestionar los elementos que se dan por sentado en cada uno de los ejes de trabajo: la privatización de los conocimientos tecnológicos, la división sexo/género como algo natural o la capacidad de apropiación de las producciones audiovisuales.

A través de las experiencias de *GeneraTech* se han ido identificado tres elementos para comprender y actuar en el campo del género y la tecnología. El primero de ellos hace referencia al desarrollo de habilidades para que se produzca un agenciamiento en el contexto de la tecnocultura actual. En segundo lugar, aparece como importante la ruptura de las dicotomías que construyen el sistema sexo/género en la actualidad. En este sentido emerge la importancia, en tercer lugar, de la incidencia en el espacio cultural en que nos encontramos. Estos distintos elementos nos llevan a pensar que la transformación de las relaciones de poder en el ámbito de la tecnología y el género pasan por la transformación del campo cultural en que éstas se desarrollan.

En todos los casos se acepta que la tecnología propicia brechas sociales de nuevo cuño, que procuran nuevas situaciones de diferenciación en torno a lo que podemos interpretar como analfabetismo funcional: si no te desenvuelves adecuadamente con las TIC, no estarás integrado en los actuales procesos de socialización, comunicación, movilidad social. Brechas que no sólo tendrán que ver con el capital tecnológico, pues resulta igualmente relevante el capital cultural que propicie los conocimientos, la predisposición y el interés frente a nuevos procesos de desarrollo, comunicación e información. Por ello es tan importante la educación en general, no sólo la alfabetización digital, y por ello las brechas se acrecientan ante situaciones de desequilibrios formativos y curriculares (Gordo, 2006).

Referencias Bibliográficas

- Blair, Kristine y Takayoshi, Pamela** (1999). "Mapping the Terrain of Feminist Cyberscapes", en Christine Blair y Pamela Takayoshi (eds.), *Feminist Cyberscapes: Mapping Gendered Academic Spaces*, Stanford Connecticut, Ablex Publishing Corporation:1-18.
- Blissett, Luther y Brünzels, Sonja (con el Grupo autónomo a.f.r.i.k.a.)** (2000). *Manual de guerrilla de la comunicación*, Barcelona, editorial Virus.
- Boix, Montserrat** (2007). "Comunicación: Todavía una asignatura pendiente para el feminismo" en Victoria Ferrer y Esperanza Bosch (Comps.) *Los feminismos como herramientas de cambio social (II): de la violencia contra las mujeres a la construcción del pensamiento feminista*, Mallorca, Universitat de les Illes Balears: 363-368.

- Bourdieu, Pierre** (1990). *Cuestiones de sociología*, Madrid, Istmo [2000].
- Butler, Judith** (1993). *Bodies that matter. On the discursive limits of "sex"*, New York, Routledge.
- Butler, Judith** (1998). "Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista", *Debate feminista*, 18: 296-314.
- Cockburn, Cynthia** (1983). *Brothers: Male Dominance and Technological Change*, London, Pluto Press.
- Córdoba, David** (2003). "Identidad sexual y performatividad", *Athenea Digital*, 4: 87-96. Disponible en <http://antalya.uab.es/athenea/num4/cordoba.pdf>
- Dietz, Tracy** (2008). "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior", *Sex Roles*, 38(5-6): 425-442.
- Feenberg, Andrew** (1991). *Critical theory of technology*, New York, Oxford University Press.
- Gil, Adriana; Feliu, Joel; Rivero, Isabel; Gil, Eva Patricia** (2003). *¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital* [artículo en línea]. UOC. [Fecha de consulta: 15/03/2010]. <<http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>>
- Gordo, Angel** (2006). *Jóvenes y cultura messenger*. Madrid: INJUVE-FAD.
- Grint, Keith. y Gill, Rosalind** (1995). *The Gender-Technology Relation: Contemporary Theory and Research*, London, Taylor & Francis.
- Haraway, Donna** (1991). *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid, Ediciones Cátedra [1995].
- Haraway, Donna** (1992) "Las promesas de los monstruos: Una política reproductora para otros inapropiados/bles", *Política y sociedad*, 30 [1999]: 121-163.
- Henwood, Flis** (2000). "From the Woman Question in Technology to the Technology Question in Feminism. Rethinking Gender Equality in IT Education", *European Journal of Women's Studies*, 7: 209 - 227.
- INJUVE** (2008) *Informe juventud en España 2008*, Madrid, INJUVE Observatorio de la Juventud.
- Juhasz, Alexandra** (1999). "It's about anatomy, stupid: Sexuality in feminist video", *Sexualities*, 2(3): 333-341.
- Kember, Sarah** (2003). *Cyberfeminism and Artificial Life*, London, Routledge.
- Kotler, Philip** (1986). "The prosumer movement: a new challenge for marketers", *Advances in Consumer Research*, 13: 510-513.
- Lagesen, Vivian** (2008). "A Cyberfeminist Utopia?: Perceptions of Gender and Computer Science among Malaysian Women Computer Science Students and Faculty", *Science Technology Human Values*, 33 (1): 5 - 27.
- Lago, Silvia** (2008). "Internet y cultura digital: La intervención política y

militante”, *Nómadas*, 28: 102-111.

Lessig, Lawrence (1999). “Code and other Laws of Cyberspace”, New York, Basic Books.

Lessig, Lawrence (2004). *Cultura libre. Edición digital*. Disponible en <http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>

Lohan, María (2000). “Constructive Tensions in Feminist Technology Studies”, *Social Studies of Science*, 30 (6): 895-916.

Martín-Barbero, Jesús (2003). *De los medios a las mediaciones* (5a ed.), Colombia, Nomos S.A.

Masani, Pesí Rustom (1990). *Norbert Wiener, 1894-1964*, Berlin, Birkhäuser.

Molyneaux, Heather; O'Donnell, Susan; Gibson, Kerri y Singer, Janice (2008). “Exploring the Gender Divide on YouTube: An Analysis of the Creation and Reception of Blogs”, *American Communication Journal*, 10(1).

Nead, Lynda (1992). *The Female Nude: Art, Obscenity and Sexuality*, New York, Routledge.

Núñez, Sonia y García, Antonio (2009). “New Technologies and New Spaces for Relation Spanish Feminist Praxis Online”, *European Journal of Women's Studies* 16(3): 249 – 263.

Pacey, Arnold (1992). *The culture of technology*, Cambridge, MA, MIT Press.

Penley, Constance y Andrew, Ross (1991). *Technoculture*, Minnesota, University of Minnesota Press.

Pérez, Lola (2008). “Mujeres jóvenes y nuevas tecnologías. Nuevas actrices y herramientas para una vieja deuda”, *Revista de Estudios de juventud*, 83: 163-177.

Rommes, Els; Van Oost, Ellen y Oudshoorn, Nelly (1999). “Gender in the design of the digital city of Amsterdam”, *Information, Communication & Society*, 2(4): 476-495.

Rubio, Ángeles; Menor, Juan; Mesa Ma José y Mesa, Belén (2009). *Adolescentes y jóvenes en la red: Factores de oportunidad*, Madrid, Instituto de la Juventud.

Sassen, Saskia (2002). “Towards a Sociology of Information Technology”, *Current Sociology*, 50(3): 365-388.

Seel, John (1997), “Plugged in, spaced out, and turned on. Electronic entertainment and moral mindfields”, *Journal of Education*, 179: 17 - 32.

Shapiro, Carl y Varian, Hal R. (1999). *Information rules: A strategic guide to the network economy*, Boston, Harvard Business School Press.

Toffler, Alvin (1980). *The third wave*, New York, Morrow.

Wajcman, Judy (1991). *Feminism confronts technology*, Oxford, UK, Polity

Wajcman, Judy (2000). “Reflections on Gender and Technology Studies: What State is the Art?”, *Social Studies of Science*, 30(3): 447-464.

Wajcman, Judy (2004). *Technofeminism*, Cambridge, UK, Polity.

Wiener, Norbert (1948). *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*, New York, The Technology Press and John Wiley & sons.