



## Mujeres jóvenes y nuevas tecnologías. Nuevas actrices y herramientas para una vieja deuda

Las mujeres más jóvenes, fundamentalmente las de las sociedades occidentales y de entornos urbanos, conviven con las Nuevas Tecnologías de manera cotidiana y son usuarias y protagonistas de proyectos y acciones en Internet.

Pero sin duda continúan existiendo desigualdades por cuestión de género en formación, acceso y usos de las principales herramientas lo que provoca que las mujeres no sean tenidas en cuenta para multitud de productos y contenidos, y que se perpetúen estereotipos sexistas y machistas en Internet y a través de la tecnología. Dos ejemplos de ello son los videojuegos, que chicas, pero sobre todo chicos, manejan durante la infancia y adolescencia, y la preocupante violencia de género que se reproduce a través de Internet y mediante las Nuevas Tecnologías.

Pero un camino esperanzador se abre ante las mujeres más jóvenes que están logrando cerrar la brecha digital y toman parte activa en muchas acciones de reivindicación para lograr la igualdad en nuestras sociedades, en sus vidas, en sus espacios cotidianos pero también en la Red. A través de lo que conocemos como ciberfeminismo social muchas mujeres, y muchas de ellas muy jóvenes, se apoderan de la tecnología para crear redes y hacer del mundo virtual un espacio de solidaridad, justicia e igualdad entre géneros.

**Palabras clave:** Mujeres, jóvenes, jóvenes, Género, Nuevas Tecnologías, TICs, Internet, Sociedad de la Información, feminismo, ciberfeminismo, tecnofobia, brecha digital, redes sociales, videojuegos, violencia de género.

*“ Fue otra joven mujer la primera en advertir al mundo moderno de que sus máquinas podían descontrolarse. No le hicieron caso en ese momento, desde luego. Era muy silenciosa, casi totalmente ausente.”*  
Ceros + Unos. Sadie Plant.

Citado en el informe e-women de la Federación de Mujeres Jóvenes

Logotipo de la campaña  
“Transformemos el uso de la tecnología: Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para terminar con la violencia contra las mujeres”



### Ni tan jóvenes ni tan nuevas

Abordar la realidad de las mujeres jóvenes y su relación con las Nuevas Tecnologías implica dificultades a la hora de acotar los términos objeto de estudio.

Por una parte, en las sociedades occidentales la franja de edad que abarca a la población joven se ha ampliado de una manera casi escandalosa. De esta manera, “jóvenes” de hasta 35 años disfrutan de supuestos beneficios (en transporte, vivienda...) y asistimos a una infantilización de la edad adulta. La coyuntura social y económica no permite la plena emancipación de las personas jóvenes con lo que se llega a producir un efecto de dependencia y retraso de las decisiones vitales. Ello afecta de manera diferente y específica a las mujeres, lastradas por la desigualdad del mercado laboral, su más tardía incorporación al mundo del trabajo y los condicionamientos biológicos que están retrasando igualmente la decisión de la maternidad.

La ONU considera jóvenes a la franja de edad de entre 14 y 24 años (1) mientras que en los datos recogidos por el Instituto Nacional de Estadística (INE) español lo que podríamos considerar como tal es a población de entre 16 y 24 años. Por su parte, el Observatorio de la e-igualdad de la Universidad Complutense (2), una de las instituciones de referencia en el análisis de la participación de las mujeres en la Sociedad de la Información, considera jóvenes a las mujeres de entre 16 y 34 años. En este artículo no seremos estrictas y ampliaremos la franja por debajo y por arriba para incluir a las *jóvenas* de 14 y no excluir a las que sobrepasan la treintena.

Y es hora también de empujar al lenguaje siguiendo el espíritu de las expertas del grupo NOMBRA, la Comisión asesora sobre Lenguaje del Instituto de la Mujer, que defiende que *“la lengua es un cuerpo vivo en evolución constante, siempre en tránsito, una lengua que no se modifica sólo la podemos encontrar entre las lenguas muertas”*. Inspiradas por ello y aun a riesgo de ser blanco de furibundas críticas, de igual manera que lo fue la Ministra de Igualdad, Bibiana Aído, cuando utilizó el término “miembras” para referirse a las mujeres miembro, en este trabajo utilizaremos de manera indistinta el término “jóvenas” y la perífrasis “mujeres jóvenes”.

En segundo lugar, la delimitación del concepto Nuevas Tecnologías supone, de igual manera, una complicación. Hemos incorporado a nuestro imaginario común y a nuestra vida cotidiana a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, también llamadas TICs. Pero lo cierto es que no son tan nuevas y sirven para muchísimo más que para informarse y comunicarse.

El término de Nuevas Tecnologías se comenzó a utilizar para referirse a la revolución tecnológica impuesta por Internet y el correo electrónico. Estamos hablando de mediados de los 90 con lo que están muy lejos de considerarse nuevas y, en baremos de tecnología, todo se hace antiguo en un brevísimo período de tiempo.

La wikipedia (3), la enciclopedia libre que existe gracias al esfuerzo colaborativo por crear una enciclopedia gratis, libre y accesible por todos y todas, recoge en su definición de Nuevas Tecnologías al *“conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de*

(1)

Informe sobre la juventud mundial 2005: Tecnologías de la información y la comunicación <http://www.un.org/esa/socdev/uny/in/spanish/wpainformation.htm#WYR2005>

(2)

<http://www.e-igualdad.net/>

(3)

<http://es.wikipedia.org/>

*información interconectado y complementario.(...)”. Mientras que incluye como Tecnologías de Informática TI “a las que se encargan del diseño, desarrollo, fomento, mantenimiento y administración de la información por medio de sistemas informáticos, para información, comunicación o ambos. Esto incluye todos los sistemas informáticos no solamente las computadoras (...); también las redes de telecomunicaciones, telemática, los teléfonos celulares, la televisión, la radio, los periódicos digitales, faxes, dispositivos portátiles, etc”.*

Compartimos la tesis de las mujeres del colectivo DonesTech quienes no acotan ni delimitan el término, sino que partiendo del empuje de las cyberfeministas que proclaman las potencialidades emancipadores y transformadoras que las tecnologías de la información y la comunicación pueden obrar por las mujeres y la sociedad, optan “*por cuestionar las concepciones hegemónicas y androcentristas de aquello que es tecnológico y aquello que no lo es*” (4).

## Relación de las mujeres con la tecnología

### ¿Jóvenes tecnófobas?

Los primeros estudios feministas que analizan la relación de las mujeres con las tecnologías, a principios de los 70, son los que empiezan a aportar una crítica sobre la supuesta neutralidad de la tecnología y la ausencia de condicionantes de género. Anteriormente, se intentó explicar el alejamiento de las mujeres de la tecnología desde **perspectivas esencialistas**, que “razonan” la baja participación de las mujeres en el mundo tecnológico por causas biológicas que predeterminan las diferencias entre mujeres y hombres.

Con los análisis feministas se explica la **perspectiva constructivista** que enfatiza la construcción social de las tecnologías como un dominio masculino y por lo tanto destaca las fuerzas sociales, en vez de las biológicas, como determinante de estas diferencias entre géneros.

Por último, y en emergencia y desarrollo, se encuentra la **perspectiva individualista**, que se focaliza en las diferencias individuales entre las mujeres y encuentra las causas de su baja presencia de en el mundo tecnológico en cada contexto concreto e individual que forja la identidad de cada mujer, su desarrollo profesional y sus respuestas a las influencias del contexto.

Tradicionalmente los estudios feministas han desarrollado la tesis de la pésima relación de las mujeres con las tecnologías basándose en la marginación de las mujeres de todo lo ha significado Poder a lo largo de la Historia. Y las tecnologías han sido y son herramientas indiscutibles de Poder.

Mantener alejadas a las mujeres del saber y de los inventos ha sido, y aún es, una realidad. El padre de la razón pura, Immanuel Kant afirmó sin pudor “*A una mujer con la cabeza llena de griego o que sostiene discusiones sobre mecánica, parece que no le hace falta más que una buena barba*”. Aterrorador resulta que el padre de Ada Byron, la mujer que describió un primitivo lenguaje de programación que puede considerarse como la base de la creación de las computadoras (5), el romántico Lord Byron, sostuviese que “*Las mujeres deberían ocuparse en los quehaceres de su casa; se las debería alimentar y vestir bien, pero no mezclarlas en sociedad. También deberían estar instruidas en la religión, pero ignorarlo todo de la poesía y la política; no leer más que libros devotos y de cocina*”.

(4)

Estudio Cualitativo CódigoLela/ DonesTech. [Investigación sobre el acceso y uso de las tecnologías por parte de las mujeres en el estado español.](#)

(5)

Ada Lovelace (1815-1852). Matemática. Trabajó con Babbage en una máquina analítica.

Su trabajo fue olvidado por muchos años, atribuyéndole exclusivamente un papel de transcritora de las notas de Babbage. Este mismo invisibilizó su aportación al llamarla su “intérprete” aunque recientes investigaciones muestran la originalidad de su punto de vista sobre las instrucciones necesarias para el funcionamiento de la “máquina analítica”. En este momento se reconoce a Ada Byron como la primera persona en describir un lenguaje de programación de carácter general interpretando las ideas de Babbage, pero reconociéndosele la plena autoría y originalidad de sus aportaciones. Ada Byron es la madre de la programación informática.

Por fortuna, nadie civilizado dice hoy cosas así y sólo unos pocos lo piensan, pero la realidad es que la socialización de niñas y mujeres les otorga unos roles que chocan, cuando no son incompatibles, con las habilidades del manejo y desarrollo de la tecnología. Y aunque luchemos contra ello, siguen existiendo trabajos femeninos y masculinos, y diferentes “habilidades” masculinas y femeninas condicionadas por la sociedad patriarcal. Y los datos son desoladores, ya que la proporción de mujeres diplomadas en el sector TIC ha disminuido en Europa, cayendo desde unas cifras ya ridículas de por sí (en informática pasó de un 28% en 1998 a un 22% en 2006). La proporción de mujeres que trabajan en empresas del sector TIC es también bastante bajo, llegando al 6% de Luxemburgo (6). Y es indiscutible que los condicionantes de género influyen, además de en la elección de estudios y en el desarrollo profesional, en los usos y costumbres de chicas y chicos en el mundo virtual.

Entre las teorías feministas, por fortuna, existen múltiples ópticas, como la del **feminismo liberal** que trata la tecnología como neutra respecto al género, ya que sostiene que la masculinidad de las tecnologías se debe a que son fundamentalmente hombres quienes trabajan con ellas y quienes las enseñan y las estudian. Por ello, una de las preocupaciones principales del feminismo liberal es documentar la ausencia y presencia de la mujer en la historia del desarrollo científico-tecnológico, explicar esta situación y proponer estrategias institucionales y educativas para una incorporación más plena de la mujer en estos campos.

Pero otras perspectivas feministas sostienen que la tecnología está “generizada”, o sexuada, y que por lo tanto el género es inherente a la tecnología. Este sería el punto de partida de los planteamientos ecofeminista, radical e incluso socialista.

Vivimos en la **Sociedad de la Información** lo que significa, según el Observatorio e-igualdad, un “*nuevo paradigma social basado en el uso generalizado, intensivo y extensivo de las TIC*”. Esto implica un modelo basado en la tecnología para su desarrollo económico, político y social, y una ciudadanía abocada a manejar las habilidades tecnológicas para su propio desarrollo personal y social. Y el género es, sin duda, un condicionante de ese desarrollo y participación.

### **Brecha digital de género**

De tan recurrente y usado, el concepto brecha digital parece ser la excusa y razón que explica una realidad ante la que parece que habría que resignarse. Pero el género es uno de los condicionantes fundamentales que inciden en esa brecha configurando un análisis específico común a todas las sociedades, urbanas o rurales, del mundo en desarrollo o de las sociedades occidentales, del Norte o del Sur...

Entre los factores que inciden en la brecha digital de género en las sociedades más desarrolladas habría que destacar:

- 1.- Menor incorporación de las mujeres al mundo del trabajo y puestos de inferior categoría: El trabajo sigue siendo el vínculo más fuerte de las mujeres a las Nuevas Tecnologías aunque el uso desde el hogar o los lugares públicos, como cibercafés o aulas públicas, son también espacios de acceso de las jóvenes.
- 2.- Menor tiempo libre: Las mujeres jóvenes siguen teniendo más responsabilidades que sus pares masculinos y por lo tanto menos tiempo para el

(6)

<http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/O7/305&format=PDF&aged=0&language=ES&quiLanguage=en>

Tabla 1. **Diferencias en usos tiempo según grupo de edad y sexo. 2006**

| USOS DEL TIEMPO        |         | 18 a 29 años | 30 a 44 años | 45 a 64 años | 65 y más años | TOTAL   |
|------------------------|---------|--------------|--------------|--------------|---------------|---------|
| Necesidades personales | Mujeres | 10h 28m      | 10h 12m      | 10h 24m      | 10h 47m       | 10h 27m |
|                        | Hombres | 10h 29m      | 10h 10m      | 10h 39m      | 11h 9m        | 10h 33m |
| Trabajo doméstico      | Mujeres | 3h 31m       | 6h 59m       | 6h 37m       | 6h 6m         | 5h 59m  |
|                        | Hombres | 1h 23m       | 2h 22m       | 2h 38m       | 2h 358m       | 2h 20m  |
| Educación              | Mujeres | 1h 48m       | 17m          | 12m          | 4m            | 31m     |
|                        | Hombres | 1h 41m       | 21m          | 2m           | 3m            | 28m     |
| Tiempo libre           | Mujeres | 6h 59m       | 6h 55m       | 6h 53m       | 7h 45m        | 7h 7m   |
|                        | Hombres | 8h 3m        | 7h 28m       | 8h 10m       | 10h 19m       | 8h 19m  |
| Trabajo remunerado     | Mujeres | 3h 42m       | 3h 51m       | 2h 16m       | 11m           | 2h 31m  |
|                        | Hombres | 4h 23m       | 6h 31m       | 4h 50m       | 15m           | 4h 28m  |

Usos del tiempo, estereotipos, valores y actitudes. Instituto de la Mujer. Estudio 101. 2007. <http://www.migualdad.es/mujer/publicaciones/docs/Usos%20del%20Tiempo%20Est%20101.pdf>

ocio, lo que influye notablemente en las diferencias de acceso y uso entre chicas y chicos. (Tabla 1).

3.- Contenidos no dirigidos a las jóvenes: Internet es principalmente un ámbito de información y consumo, y la oferta de contenidos existente se orienta de forma mayoritaria a un público masculino; además cuando se hacen contenidos para mujeres suelen ser estereotipados. Y no podemos olvidar que en el ciberespacio se reproducen manifestaciones de la dominación de género.

4.- Entornos informáticos androcéntricos. Las imágenes machistas, el lenguaje sexista o los estereotipos de género son la tónica en los espacios de Internet lo que mantiene alejadas de ellos a las chicas.

Las causas-efectos de la brecha digital de género se deben además a:

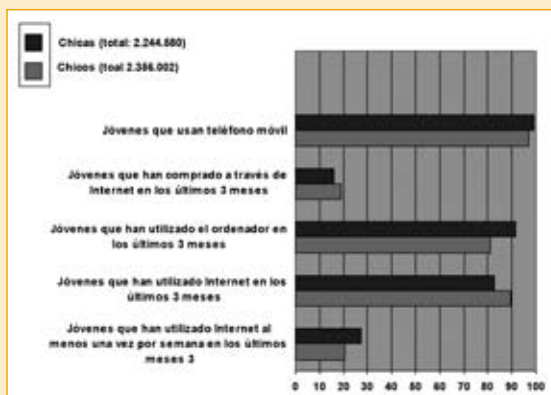
- Diferencias en el acceso. No se deben tanto al acceso a las máquinas como a los factores mencionados anteriormente, es decir, no es tanto el no disponer de un ordenador sino el carecer de tiempo e incentivos para usarlo.
- Podemos añadir otro factor, más sutil, relacionado con el **espacio simbólico** con el que cada persona se identifica en función de su sexo y generación. De hecho, en el hogar el espacio del ordenador tiene un carácter simbólico masculino y en el que la prioridad de uso es de los maridos e hijos varones frente a las mujeres. En espacios públicos como los cibercafés, la mayoría de los usuarios son chicos.
- Diferente formación. Si bien en la educación básica el acceso a formación en Nuevas Tecnologías es común a chicas y chicos en niveles de educación superior, como hemos comprobado, los caminos se separan.

La brecha digital de género y las teorías feministas que analizan el alejamiento de las mujeres de la Tecnología explican el estereotipo de la mujer tecnófoba. Y como todo estereotipo, basa su razón de ser en elementos de la realidad pero los aberra y caricaturiza. En mis talleres de Alfabetización Digital con mujeres adultas de barrios populares, es frecuente oír las expresiones “yo al ordenador sólo me acerco para quitarle el polvo” o “mi marido

### Gráfico 1.

Uso de TICs por jóvenes (de 16 a 24 años).

Fuente: *Tecnologías de la información y comunicación en los hogares. Octubre 2008. INE.*



y mis hijos no me dejan que lo toque porque seguro que lo estropeo”. Pero sin embargo son ellas quienes dominan muchas de las viejas tecnologías: ¿cuántos de esos maridos que no les permiten acercarse al ordenador se agarran a que no entienden la lavadora o el lavavajillas? Como afirma Gloria Bonder el problema no es tecnofobia sino ignorancia de los beneficios de la Tecnología.

Pero sin duda, nuestras jóvenes desgarran esa imagen de mujer=tecnófoba.

El abismo que abre la brecha digital de género se está cerrando en las sociedades occidentales, fundamentalmente en los entornos urbanos, gracias a la incorporación de las mujeres jóvenes a las Nuevas Tecnologías. En el acceso a Internet, existe una relación proporcional entre edad y tamaño de la brecha digital de género. De hecho, entre la población más joven (de entre 16 y 34 años

Tabla 2. Lugar de acceso a Internet

|         | LUGAR DE ACCESO     | EDAD    |
|---------|---------------------|---------|
|         |                     | 16 a 34 |
| Mujeres | Su vivienda         | 61,3    |
|         | Otra vivienda       | 40,0    |
|         | Centro de trabajo   | 39,3    |
|         | Centro de estudios  | 23,5    |
|         | Centro público      | 14,9    |
|         | Cibecafé o similar  | 13,9    |
|         | Otro lugar          | 2,5     |
| Hombres | Su vivienda         | 67,0    |
|         | Otra vivienda       | 40,6    |
|         | Centro de trabajo   | 36,3    |
|         | Centro de estudios  | 22,4    |
|         | Centro público      | 14,3    |
|         | Cibercafé o similar | 18,9    |
|         | Otro lugar          | 2,5     |

Fuente: Observatorio e-igualdad (Universidad Complutense), explotación propia de la Encuesta TIC-H 2006 INE

de edad) se detecta 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 (7). (Datos de España Ver Gráfico 1).

Con respecto al acceso, entre la población joven es más habitual acceder desde el centro de estudio, si bien con una tendencia ligeramente superior entre las chicas (23,5% de ellas, frente a 22,4% de ellos), mientras que los chicos acuden en mayor medida al cibercafé (19% ellos, 14% ellas), (tabla 2).

Desde muchos ámbitos e instituciones se está trabajando por incorporar a las jóvenes en el proceso de expansión de las Tecnologías, se persigue un empoderamiento de las mujeres jóvenes tanto para la apropiación con objetivos sociales y reivindicativos, como los puramente comerciales y económicos. Entre los segundos, por empezar con lo más utilitarista y acabar con el arco iris de lo social, destaca el proyecto de la Unión Europea “Shadowing days” (8) (Días de sombra), una iniciativa para promocionar las carreras tecnológicas entre mujeres jóvenes que cuenta con el apoyo de cinco empresas líderes mundiales en el sector de las tecnologías de la información, ante el miedo a quedarse sin profesionales en un sector que supone el 5,3% del PIB de la Unión Europea y el 4% de sus empleos.

De otro lado, desde el cyberfeminismo se ofrecen innumerables propuestas para el cambio social pasando por la apropiación de las mujeres de la tecnología e incentivando su uso para que Internet y el mundo virtual dejen de ser un reflejo de la sociedad machista y patriarcal, e impulsar con ello una transformación social, que más supone una revolución. Destacamos la campaña del Programa de Apoyo a las Redes de Mujeres de la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (PARM APC) “*Transformemos el uso de la tecnología: Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para terminar con la violencia contra las mujeres*” (9). Con un logo impactante y osado, que ilustra la apertura de este artículo, esta iniciativa visibiliza la contribución de las mujeres al desarrollo de las tecnologías para generar un debate abierto sobre la manera en que las TIC se conectan con la violencia contra las mujeres para debatir e intercambiar estrategias, tácticas y soluciones, y encarar la violencia contra las mujeres en Internet.

Y es imprescindible para luchar contra la brecha digital popularizar los logros y contribuciones que las mujeres han hecho a los avances de la tecnología informática. Conocimiento de las realizaciones de mujeres como Ada Lovelace (o Byron, según si le otorgamos el apellido de su padre o el de su esposo), Betty Holberton, Radia Perlman y Jean Jennings Bartik ayuda a rectificar una imagen incompleta. 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.

(7)

OECD (2007): ICTs and Gender. Working Party on the Information Economy. OECE. Directorate for Science, Technology and Industry. Committee for Information, Computer and Communication Policy. 28 mar.

(8)

<http://ec.europa.eu/itgirls>

(9)

<http://www.takebackthetech.net/wiki/tiki-index.php>

## Usos y disfrutes de las TICs

Las “personas mayores” tienden, tendemos, a juzgar como potencialmente peligroso todo lo nuevo y más si no se controla. Ha pasado a lo largo de la Historia con multitud de cambios, modas o revoluciones: desde el rock ‘n roll hasta la minifalda.

Y las tecnologías, las nuevas y las viejas, son una inagotable fuente de novedades, cambios, actualizaciones, lo que implica un gran desconocimiento o, cuando menos, desfase permanente para una gran parte de la población,

jóvenes incluidos. Los medios de comunicación también se encargan de diseminar los riesgos de las Nuevas Tecnologías, insistiendo en su capacidad de adicción y aislamiento social. Como sostiene la investigación de la Universitat Oberta de Catalunya “¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital” *“La imagen del adolescente solitario, encerrado en su habitación, que rehuye cualquier relación social a cambio de sentarse ante el ordenador, es todavía una imagen poderosa en el imaginario colectivo”*.

Kristian Wilson, de la empresa Nintendo, sostiene alegremente que los videojuegos no afectan a los menores, y caricaturiza que *“si Pacman nos hubiera afectado cuando éramos niños, ahora todos nos moveríamos por habitaciones oscuras, tragándonos pastillas mágicas y escuchando música electrónica repetitiva”*.

Pero huyendo tanto de frivolidades como de catastrofismos, lo que sí es cierto es que las Nuevas Tecnologías suponen un **nuevo panorama de socialización**. La ONU ofrece una visión optimista y esperanzadora de esta relación cuando en su informe de la Juventud mundial 2005, dedicado a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sostiene que gracias a las Nuevas Tecnologías *“La dirección de la socialización puede invertirse, ya que las generaciones jóvenes enseñan a sus mayores a utilizar las nuevas tecnologías (...)”*. Por lo tanto, *la aparición de una cultura juvenil mundial impulsada por los medios de comunicación, que promueven dichas tecnologías, crea las condiciones para una socialización bidireccional entre las generaciones y puede invalidar la idea generalmente aceptada de que los jóvenes no son miembros de pleno derecho de la sociedad hasta que completan el proceso de socialización”*. Y va más allá cuando defiende que los nuevos medios de difusión están pasando a ser componentes básicos del compromiso y el activismo cívicos de los jóvenes .

¿Es la ONU realista o imagina el mundo que desea, el mundo que deseamos?

Lo que es incuestionable es que los movimientos feministas y de reivindicación de los derechos de las mujeres han usado las Nuevas Tecnologías como herramienta de coordinación, como arma para crear solidaridad y como instrumento para el cambio. Y en esos movimientos también hay muchas mujeres jóvenes.

Como afirma la feminista, ingeniera informática y también joven (aunque menos). Lourdes Muñoz, Internet es un espacio genuinamente femenino, ideal para las mujeres porque todos los nodos son iguales, no hay jerarquías y cualquiera, sea hombre o mujer, puede generar y difundir información de igual forma, la capacidad dependerá más de una buena estrategia y conocimiento de la red que de la potencia en el mundo no virtual.

### **Ciberfeminismo social**

Y esa estrategia y conocimiento de la red por la que aboga Lourdes Muñoz es la principal arma para cerrar la brecha digital de género. La participación en Internet y el uso por parte de las mujeres de las herramientas que brindan las Nuevas Tecnologías son la clave para revertir la situación de desigualdad en el mundo virtual y un paso imprescindible para el empoderamiento de las mujeres. Observamos esperanzadas cómo las jóvenes lo están haciendo, están siendo usuarias activas cuando no protagonistas rebeldes. Como reza el eslogan de la campaña de la APC “Dominemos la Tecnología”, apropiémonos



las mujeres, y sobre todo las jóvenes, de unos medios que todavía nos excluyen.

El activismo de las mujeres en Internet y a través de la Tecnología implica una multiplicidad de pensamientos, manifestaciones, acciones y reacciones que se sitúan bajo el amplio paraguas común ciberfeminista. Nancy Paterson sostiene que el ciberfeminismo como filosofía tiene el poder para crear una poética, pasión, identidad política y unidad sin caer en una lógica y un lenguaje de exclusión o apropiación.

Y el impulso vino de las contestatarias e insultantemente innovadoras, manifestaciones artísticas. Pero desde aquellos principios de los 90, de los que tenemos conocimiento gracias al trabajo de compilación de Montserrat Boix, el ciberfeminismo ha ido tomando banderas y configurando un movimiento de gran calado social que ella define como Ciberfeminismo social: *“Mientras a principios de los 90 las componentes de VNS Matrix acuñando el término ‘ciberfeminismo’ presentaban en Australia sus primeras instalaciones con formato electrónico -fotografía, sonido y video- y exploraban la construcción de marco social, identidad y sexualidad en el ciberespacio desenmascarando -decían- los mitos masculinos que pueden alejar a las mujeres de los dispositivos de alta tecnología y reivindicando la apropiación por parte de las mujeres de las ‘herramientas de dominación y control’ (...), en Nueva York y Londres las organizaciones de defensa de los Derechos Humanos y grupos ecologistas y pacifistas empezaban a construir las primeras redes sociales en Internet a partir de ‘servidores alternativos’ y un grupo de mujeres inició el diseño desde la perspectiva de género del uso estratégico de estas redes sociales electrónicas”.*



Las redes electrónicas han ofrecido y ofrecen una nueva dimensión a la lucha feminista. *“La red provee al ciberfeminismo de un vehículo crucialmente diferente que no es de ninguna manera comparable con las anteriores olas feministas”*, señala Faith Wilding, (10) Y en esta nueva ola está incluida sin duda, aunque no haya sido medida, la presencia de muchas mujeres jóvenes. Las Dones Tech incluyen entre las hipótesis sobre las especificidades que han ayudado a la eclosión de actividades sobre mujeres y tecnologías *“la numerosa participación de jóvenes feministas a los movimientos sociales y de lucha”.*

Y aunque con menor implicación política y más como una herramienta de socialización, recientes estudios nos indican que la gran mayoría de las personas jóvenes utilizan las redes sociales, una de las últimas aplicaciones de lo que es más que Internet, la Web 2.0. Un estudio publicado en julio de 2008 por la Consultora Xperience, sin perspectiva de género y sin datos desagregados por géneros, desvela que el 83% de los jóvenes españoles utiliza las

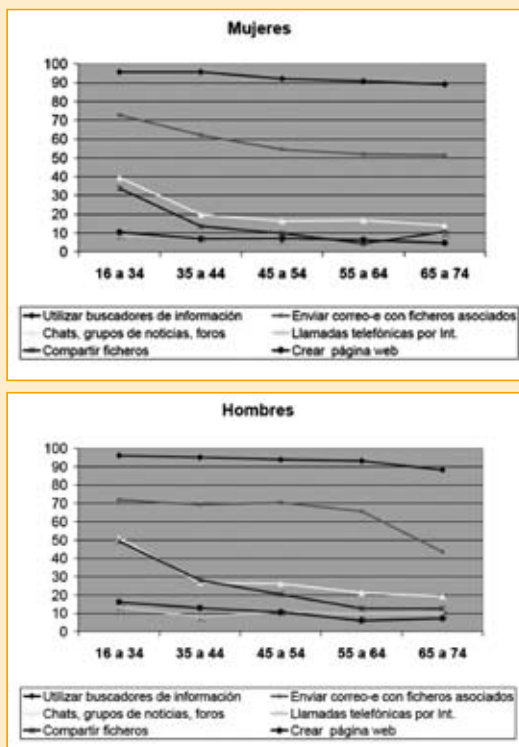
(10)

“Notas sobre la condición política del Ciberfeminismo”  
[http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber\\_artsample.htm](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_artsample.htm)

### Gráfico 2 y 3.

Tareas relacionadas con Internet, realizadas alguna vez, por tramos de edad.

Fuente: Observatorio e-igualdad (Universidad Complutense), explotación propia de la Encuesta TIC-H 2006 INE.



redes sociales, fundamentalmente Fotolog, MySpace y Tuenti. El estudio refleja que lo que más les gusta de estar redes es la posibilidad de agrupar en una sola agenda todas sus amistades, estar informado de eventos y fiestas, ver fotos de amigos, compartir las propias y poder mantener el contacto con gente que no vive en su ciudad y con la que no pueden hablar a menudo. (Ver Gráficos 2 y 3).

Ciberfeminismo y redes sociales, el reflejo político y el consumista, en el espejo de Internet que hace añicos el estereotipo de juventud aislada y autista.

## Videojuegos

### Representaciones sexistas y roles de género

Otra nueva tecnología de uso extendidísimo entre las más jóvenes, aunque como veremos no tanto como entre los chicos, son los videojuegos que, como afirma Ana de Miguel, si partimos de la infancia encontramos que la mayor fuente de acceso a la cultura del ordenador son los videojuegos, y está documentado que jugar con los ordenadores fomenta la autoconfianza en el uso de las máquinas y el afán de exploración, por ensayo y error, con las mismas.

En España se realizó en 2004 una de las mayores investigaciones acerca de este tema (11), y lo que es más apreciable es que se trata de un estudio desde la perspectiva de género, que analiza tanto su uso por parte de las

chicas como la imagen de las mujeres en ellos. “La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos” dirigida por Enrique Javier Díez Gutiérrez y publicada por el C.I.D.E y el Instituto de la Mujer, concluye que *“prácticamente todos los videojuegos analizados reproducen estereotipos sexistas, en mayor o menor medida”*. Sostiene que 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. Los juegos están pensados para un imaginario masculino, y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. En los videojuegos que analizaron encontraron un claro predominio de los personajes o figuras masculinas (77%), frente a un escaso 16% de videojuegos en los que predomina la figura femenina. Esa es una de las razones que explica que son los chicos los que más juegan y que los videojuegos para ellos conllevan grandes componentes de competición y agresividad.

Y las chicas juegan menos porque los contenidos no están pensados para ellas, y cuando lo están se basan en estereotipos machistas por lo que se centran en “intereses” como el maquillaje o la moda. La ya citada Gloria Bonder sostiene que las chicas tienden a percibir a las computadoras como una herramienta para lograr una meta determinada, mientras que los chicos las consideran un juguete para propósitos recreativos. Entre otras consecuencias, al parecer, ellos se sienten cómodos o entusiasmados con experimentar y empujar los límites tecnológicos mientras que ellas demandan juegos con contenidos interactivos y que requieran jugar en colaboración.

En lo que se refiere a la imagen de las mujeres, el estudio acerca de los videojuegos sostiene que *“ha sido tradicionalmente maltratada con ferocidad”*.

Sus modelos corporales son tendentes a la exageración, con idealizaciones de personajes sacados del cómic o hasta del cine porno, que tienden a mostrarse insinuantes o seductoras.

No podemos resistirnos a enumerar los estereotipos de género respecto a la imagen de la mujer en los videojuegos que desglosa el estudio:

**a) El síndrome de Wonder Brag:** La mayoría de las figuras femeninas que aparecen en los videojuegos más demandados llevan un sobrenatural Wonder Brag, semivestidas o, más bien semidesnudas, con exagerados pechos y trasero y unas curvas que traslucen un cuerpo escultural según los patrones masculinos.

**b) La eterna adolescente:** Se recurre a la imagen adolescente, en ocasiones infantil, de la mujer con velada intención de transmitir inocencia y necesidad de protección.

**c) El síndrome king-kong:** Un grupo de antropólogos, concluyeron que era imposible que el famoso simio cinematográfico pudiese tenerse en pie dada su estructura anatómica. El estudio acerca de los videojuegos sostiene que si realizáramos la prueba de King- Kong a la mayoría de las heroínas de los videojuegos con semejantes pechos, tan escasa cintura y esas esbeltas y estilizadas piernas, parecería que en cualquier momento estuvieran a punto de fracturarse por el punto medio.

**d) El patrón wasp:** Los estereotipos de belleza que aparecen en los videojuegos más utilizados mantienen una preferencia generalizada por el patrón eurocéntrico de belleza (alta, blanca, rubia, delgada).

(11)

Destacable también la realizada por el Instituto Andaluz de la Mujer “Violencia y sexismo en los Videojuegos” <http://www.juntadeandalucia.es/servicios/publicaciones/detalle/41414.html>

**e) El surgimiento de una nueva imagen andrógina:** Hombres con rasgos femeninos difusos o mujeres con ciertos rasgos viriles, donde lo masculino se carga de la belleza suave de lo femenino y lo femenino por el contrario, asume una alta cuota de rudeza: es la respuesta a las críticas que han surgido sobre el exagerado sexismo que presentan buena parte de los videojuegos.

En lo que se refiere a las acciones e interrelación de los personajes de los videojuegos, la mayoría de los personajes masculinos (63%) participan en acciones agresivas frente al 33% de personajes femeninos. Además, los hombres generalmente aparecen menos afectados por la violencia que las mujeres, bien porque son indiferentes a ella o porque no muestran ningún sentimiento al respecto. El 33% de las mujeres aparecen expresando sus sentimientos frente a un 11% de los hombres.

Pero, lo que es contundente en opinión de las personas expertas que realizaron el estudio, son los **estereotipos de rol de las mujeres** que se aprecian en los videojuegos y que aparecen habitualmente en tres claves obviamente estereotipadas y estereotipantes:

- **Modelo masoquista:** Mujeres pasivas y sumisas, que son víctimas, que han de ser rescatadas, que van en segundo plano, que complementan al hombre, cuya función está al servicio del hombre, con una imagen frágil y dolorosa. Son pacientes y aguantan, pero viven y mueren en función de los hombres.

- **Modelo sádico:** Mujeres que reproducen el arquetipo viril, se comportan como hombres pero con atributos físicos exagerados, recordad a Lara Croft... Incluso en estos casos, su función está al servicio de los hombres utilizando sus encantos.

- **Modelo barbie:** Mujeres consumistas, superficiales, decorativas, centradas en la imagen y la apariencia. Reproduce los estereotipos más tradicionales sobre las mujeres y son los denominados videojuegos rosa que surgieron para atraer a las chicas al mercado de los videojuegos.

Ana de Miguel, con respecto al modelo sádico en el que las mujeres han abandonado el modelo maternal y de los cuidados, aduce que incluso estas mujeres conservan una parte fundamental del viejo modelo femenino ya que aparecen hipersexualizadas, con un marcado atractivo sexual. Sostiene que *“en este contexto parece que la igualdad sexual se decanta por lo que la filósofa Amelia Valcárcel teorizara provocadoramente como el ‘derecho al mal de las mujeres’”* y mantiene que sin duda algo de esto hay en el acceso de muchas jóvenes rebotadas que toman la palabra y la imagen en la red y se autodesignan como chicas malas, haciendo bueno el eslogan feminista de que *“las chicas buenas van al cielo, las malas a todas partes”*.

## Viejas y nuevas violencias de género

### ... también a través de las Nuevas Tecnologías

Uno de los mayores retos que tenemos todos y todas, jóvenes y mayores, mujeres y hombres, al asomarnos al espejo de Internet es luchar contra los viejos estereotipos de género y lograr erradicar la violencia contra las mujeres en todos y cada uno de los espacios de nuestras vidas, en el mundo real pero también en el virtual.

Con sabiduría y experiencia Remedios Zafra sostiene que *“la violencia de género no precisa de viejos sistemas para producirse, el hábitat en que acontece se vale igual de la cocina de una casa que de una web de Internet”* Y en ambos escenarios se dan las viejas violencias, pero además a través de las TICs se están produciendo nuevas violencias de género.

El sexismo, el machismo, los estereotipos, la prostitución o la pornografía tienen también un amplio hueco en Internet donde además caben nuevos delitos como el *voyeurismo* digital y el ciberacoso sexual.

M<sup>a</sup> Assumpció Guasch Petit, Lorena Merino Peguero y M<sup>a</sup> Jesús Querol Pascual repasan en su *“Guía de recursos en línea sobre violencia machista. Modalidades de maltrato a través de las TIC y pautas de actuación”*, una serie de nuevas violencias relacionadas con la violación del derecho a la privacidad y la vulneración del derecho a comunicarse. Y detallan los siguientes ejemplos:

#### **Ejemplos de agresiones al derecho a la privacidad:**

- Leer el correo de la mujer sin su consentimiento y acceder a sus archivos y documentos.
- Asumir la identidad de la mujer para cometer delitos, obtener dinero y servirse de sus tarjetas de crédito o de sus cuentas.
- Seguimiento de sus actividades por identificadores ocultos (spyware).
- Recolectar fotografías y videos de sus viajes o próximos planes, de sus compras, de sus contactos, de su vida personal...
- Persuadir u obligar a la mujer a que desvele sus contraseñas y palabras clave o la obtención de éstas por medios técnicos diversos.
- Acceder a la agenda de contactos del ordenador y de la PDA.

#### **Ejemplos de violaciones del derecho a comunicarse:**

- Envío de mensajes a la mujer por correo electrónico con contenido sexual, comentarios o insinuaciones sexuales no deseadas. La negación puede provocar un acoso adicional.
- Publicación de información personal de la mujer, su nombre, datos personales, direcciones, en páginas públicas e incluso en algunas de contenido sexual o pornográfico.
- Localizar espacios en los que participa la mujer, grupos de noticias, chats, foros... Para acosarla.

## **Actrices y protagonistas**

Sigue habiendo violencias, se reproduce el sexismo, pero la ciudadanía somos responsables de los mundos en los que estamos, de nuestras sociedades y también de lo que es y será Internet, de cómo y para qué usamos las Tecnologías, las Nuevas y también las viejas. Somos actrices y actores. Y los jóvenes y las jóvenes son protagonistas.

Nunca jamás en la Historia, la gente joven había supuesto una parte tan importante de la población global. En 2007, los 1,2 mil millones de jóvenes de entre 15 y 24 años de edad suponían el 18% de la población mundial. Según el World Youth Report 2007, constituyen una parte esencial del pro-

ceso de desarrollo en nuestras sociedades, no sólo por el tamaño de su población, sino también, y principalmente, por su nivel educativo, más alto que nunca. Aunque no hemos de olvidar que todavía queda un trabajo ingente para equiparar la educación de las niñas a la de los niños en muchos rincones del planeta.

Las mujeres jóvenes sí han descubierto los beneficios de la tecnología, la usan para su formación, para su ocio, para su compromiso y militancias... y con su participación van arrancando las capas de sexismo y la discriminación que todavía perduran. Se están apoderando de ella, están dominándola, pero es tarea de todos y todas despejar de ese camino las piedras de la desigualdad para que chicos y chicas compartan un futuro en igualdad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Los géneros de la red: los ciberfeminismos.** Ana de Miguel y Montserrat Boix. <http://www.mujiresenred.net/IMG/pdf/ciberfeminismo-demiguel-boix.pdf>
- **Ceros+Unos. Mujeres digitales la nueva tecnocultura..** Sadie Plant 1998. Editorial Destino.
- Estudio Cualitativo CódigoLela/DonesTech. *Investigación sobre el acceso y uso de las tecnologías por parte de las mujeres en el estado español.* [http://www.donestech.net/ca/estudio\\_cualitativo\\_codigo-lela\\_donestech](http://www.donestech.net/ca/estudio_cualitativo_codigo-lela_donestech)
- **Informe e-women.** Federación de Mujeres Jóvenes. Se puede descargar en la página web de la Federación [www.mujiresjovenes.org](http://www.mujiresjovenes.org).
- **¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital.**
- **GIL, Adriana; FELIU, Joel; RIVERO, Isabel; GIL, Eva Patricia** (2003) [artículo en línea]. UOC. <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>
- **Nuevas Tecnologías Y Jóvenes: - ¿Qué hacen los jóvenes en el ciberespacio? Pere Marquès Graells, 2004 XII Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares: Pero, ¿qué leen los adolescentes? Fundación Germán Sánchez Ruipérez.** <http://dewey.uab.es/pmarques/salamancagsr.htm>
- **La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos** C.I.D.E e Instituto de la Mujer. Dirección Dr. D. Enrique Javier Díez Gutiérrez. <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Documento/libro-videojuegos.pdf>
- **La Era de la Información2 "El fin del patriarcado".** Manuel Castell. 2000 Alianza Editorial.
- **Globalización y Mujeres.** Dolors Renal. Fundación Pablo Iglesias 2002.
- **Gender and ICTs for Development. A Global Sourcebook.** Cummings S. J. R. (eds). Kit Publishers.
- **Estudio Mujer TIC,** La Salle. 2007 Universidad Ramón Llull.
- **El derecho a la comunicación: un derecho emergente.** María Paula Saffon. <http://www.c3fes.net/docs/derechocomunicacion.pdf>
- **Nº 73 Revista de Juventud "Adolescencia y comportamiento de género".**
- **Junio 2006.** 5. A la búsqueda de una habitación propia: comportamiento de género en el uso de internet y los chats en la adolescencia. Asunción Bernárdez Rodal. <http://www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.downloadatt.action?id=1616249399>
- **Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S.XX. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado.** Donna Haraway. <http://manifestocycborg.blogspot.com/>
- **Guía de recursos en línea sobre violencia masculista. Modalitats de maltractament per mitjà de les TIC i pautes d'actuació** [http://www.genocat.net/icdones/docs/pub\\_manuals2.pdf](http://www.genocat.net/icdones/docs/pub_manuals2.pdf)
- **La transmisión del conocimiento feminista. Comunicación, todavía asignatura pendiente para el feminismo** Por Montserrat Boix [http://www.mujiresenred.net/article.php3?id\\_article=1133](http://www.mujiresenred.net/article.php3?id_article=1133)

