

04 CIBERVIOLENCIAS

Vídeo asociado a este capítulo



La Ley 7/2018, de 30 de julio, de Medidas de Prevención y Protección Integral Contra la Violencia de Género de Andalucía, define así la ciberviolencia: «La ciberviolencia contra las mujeres es aquella violencia de género en la que se utilizan las redes sociales y las tecnologías de la información como medio para ejercer daño o dominio, entre las que figuran el ciberacoso, ciberamenazas, ciberdifamación, **pornografía no consentida**, los insultos y el acoso por motivos de género, la extorsión sexual, la difusión de imágenes de la víctima y las amenazas de violación y de muerte».

Se trataría del traslado de las violencias de género a la realidad online, donde se «digitalizan» las situaciones violentas, intimidatorias y los mecanismos de control.

Las violencias de género se van adaptando a los nuevos escenarios de socialización, y encuentran, en el escenario virtual un lugar donde ejercer estas agresiones, con la falsa sensación añadida de impunidad, anonimato y fácil accesibilidad que aparentemente proporciona el entorno virtual a los agresores. El entorno virtual también tiene otras características como la inmediatez, la permanencia y la exposición. Es importante que sepamos que no son nuevas violencias, sino las violencias presentes en nuestra sociedad heteropatriarcal adaptadas al entorno virtual.

Como especificaremos en el capítulo sobre el sexting, es importante que frente a las violencias tengamos clara la importancia de apoyar a la víctima, de condenar a la persona que agrede y de que todos/as somos cómplices en el entorno online u offline de lo que está sucediendo. Al igual que si ves que pegan a alguien por la calle te pararías a apoyarle o harías algo, es importante que lo hagamos también por redes. Ya que, como ya hemos comentado, no existen fronteras entre la vida online y la vida offline. Así, como ciudadanos y ciudadanas, tenemos claro que todas las personas tenemos responsabilidades en las ciberviolencias que ocurren.

Como comenta la psicóloga Ianire Estebáñez, no podemos olvidar que la prevención de la violencia en las redes pasa por diseñar estrategias para enseñar a chicas y chicos a relacionarse sin violencia y a tener mayor conciencia de las repercusiones de lo que dicen de las demás personas.



VISIBILIZANDO LAS CIBERVIOLENCIAS

Podéis poner el vídeo del programa ([ENLACE QR](#)) y preguntar al alumnado si alguna vez han vivido alguna de estas violencias.

Es muy curioso porque, en general (y sobre todo las chicas), tenemos muy normalizada la violencia en redes, lo que ahonda aún más en la brecha de la violencia de género. Es como si por ser chicas y estar expuestas en redes tuviéramos que aceptar y normalizar que nos pasen cosas como que se nos cosifique todo el tiempo, recibir fotos de genitales o muchos mensajes de desconocidos no deseados, como muestran los estudios. Es muy importante que podamos identificar y poner nombre a estas violencias, así como propiciar recursos a los que poder recurrir.

Te sugerimos algunas preguntas generadoras:

→ ¿Alguna vez has sentido incomodidad con algo que viste o viviste en la red?

→ ¿Alguna vez te has sentido intimidado/a? ¿Habéis recibido mensajes que no deseabais de desconocidos? ¿Sabíais que muchas de esas violencias son violencia de género, aunque ocurra en la red?

→ ¿Qué harías si vieras que alguien sufre acoso en las redes? ¿Conoces las herramientas para reportar y el filtro de comentarios ofensivos de IG? ¿Y la opción de restringir a otra persona en IG sin que se dé cuenta?

Podéis terminar el ejercicio poniendo en común las estrategias que tienen para el buen uso de las redes sociales. Si necesitas apoyo sobre el tema, lo encontrarás en el capítulo 3 de la guía.

[ENLACE QR](#)





¿Y YO, CÓMO ME POSICIONO FRENTE A LAS VIOLENCIAS?

Las batallas de gallos (competición entre dos personas que improvisan rapeando) están muy de moda. La cultura hip hop es un espacio en el que las violencias sexistas y lgtb-qüafóbicas están muy normalizadas. En los últimos años, se han visibilizado mujeres como Anier, Sara Socas, PtaZeta o Erika Dos Santos. En una batalla en México, Sara responde a los comentarios misóginos de su oponente y termina apelando al público haciéndoles conscientes de su responsabilidad y preguntando qué pasaría si no aplaudieran esos comentarios cargados de violencias. Es interesante que este vídeo sirva para reflexionar como en la vida online u offline (que es lo mismo), si alguien hace un comentario xenó-fobo, racista, tránsfobo... y nadie se ríe, seguramente no lo vuelva a hacer. Podéis ver el vídeo aquí: [ENLACE QR](#).

ENLACE QR



En el marco legal del Estado español, actualmente la violencia de género está asociada a la violencia ejercida dentro la pareja o expareja heterosexual. El Gobierno andaluz dio un paso más de la ley orgánica estatal de 2004 contra la violencia de género y amplió este concepto, adaptándose al Convenio de Estambul. Así, respecto a la identificación de los actos con los que se ejerce la violencia, no solo se circunscribe a la que se produce en el ámbito de la pareja o expareja, con independencia de que exista o no convivencia entre ellos, sino que también se hace extensiva a los siguientes: el feminicidio, las agresiones y abusos sexuales, el acoso sexual, el acoso por razón de sexo, la violencia contra los derechos sexuales y reproductivos de las mujeres, la trata de mujeres y niñas, la explotación sexual, la mutilación genital femenina, el matrimonio precoz o forzado, las violencias originadas por la aplicación de tradiciones culturales, la violencia derivada de conflictos armados, la ciberviolencia o cualquier otra forma de violencia que lesione la dignidad, la integridad o la libertad de las víctimas, en los términos a los que se refiere el mencionado artículo.

Recogiendo la propuesta de la docente Estibaliz Linares, actualmente utilizaríamos el concepto de ciberacoso sexual y/o sexista. A lo largo de su investigación, va evolucionando en el concepto de ciberviolencia de género hasta ampliarlo a ciberviolencias machistas. En este concepto más plural pondríamos atención a las violencias que se interseccionan por cuestión de etnia, orientación, clase, diversidad funcional, expresión de género, cuerpos disidentes, etc. Tanto Estibaliz como Ianire proponen también eliminar los anglicismos para hablar de ciberviolencias (**grooming, fat-shaming, doxing, slut-shaming, cyberbullying, hater...**). Por varios motivos: por un lado, porque en nuestro diccionario tenemos

palabras suficientes para denominar estas violencias; y porque el hacerlo en inglés parece que quita peso o lo endulza de alguna forma. Cuando, en realidad, estamos hablando de pederastia, de odiar o de acosar.

Por mi experiencia en las aulas y en el trabajo con familias, ni la comunidad educativa ni el alumnado conoce estas palabras y, a veces, el desconocimiento de estos términos provoca cierta inquietud en las familias. O incluso desde algunas fuentes parece que se utiliza para provocar aún más miedo y alarma social hacia lo digital.

En el glosario te dejamos la definición de algunos de estos anglicismos. En esta reapropiación de nuestros propios conceptos, sería interesante que conociéramos algunos términos:

El cibercontrol hacia las chicas sería el control constante de la persona con la que se tiene un vínculo afectivo y/o sexual a través de los móviles (pedir foto de con quién estás, mandar la ubicación, apps de geolocalizadores, controlar cómo usa sus redes sociales, pedir comprobantes de lo que le dices es verdad...). Hablaremos más adelante de cómo trabajarlo.

El ciberacoso consiste en realizar de forma reiterada a través de soportes digitales agresiones con mensajes de texto o voz, imágenes fijas o grabadas u otras formas, con la finalidad de socavar la autoestima, la dignidad personal y dañar el estatus social de la persona, provocando daños psicológicos, estrés emocional y/o rechazo social.

El ciberacoso sexual sería una forma de acoso que busca crear dentro de la red un espacio intimidatorio y de carácter sexual. Mediante el envío de mensajes o fotos de contenido sexual no deseados, la petición de fotografías sexuales o **nudes**, o difusión de contenido sexualizado suyo sin consentimiento. Profundizaremos sobre esto en el capítulo siete.

Cibermisoginia: violencia digital que revela formas de odio hacia las mujeres o sujetos feminizados. Se puede observar, por ejemplo, en algunos comentarios cuando la que está opinando o realizando un vídeo es una mujer, o el trato sexista que reciben muchas gamers.



MACHISMO Y RACISMO EN EL MUNDO ONLIFE

Alerta Machirulos es un perfil de IG que visibiliza, a través de pantallazos de conversaciones en aplicaciones de citas, el machismo y el racismo que existe en nuestra sociedad a la hora de ligar. En este artículo, Maite, la autora, nos habla de la fetichización, de la hipersexualización y de cómo este espacio ha servido para que otras personas no se sintieran solas frente a estas agresiones [\(ENLACE QR 1\)](#).

[ENLACE QR 1](#)



[ENLACE QR 2](#)



En el canal Psico Woman entrevistamos a Miss Karen: reflexionamos en un formato atractivo y enfocado a la generación Z sobre todo el racismo y machismo que sigue existiendo. Puedes verlo en el [ENLACE QR 2](#).

VIDEOJUEGOS CON GAFAS LILAS

Los videojuegos se convierten en un elemento clave de interacción entre las brechas digitales de género. Muchos de los primeros acercamientos al mundo tecnológico se hacen a través de videojuegos, y, según su vinculación más o menos positiva con estos, se seguirán acercando al mundo cibernético. Y en el mundo de los videojuegos existe una gran brecha de género. Podéis preguntar en la clase a cuántas chicas y cuántos chicos les gustan los videojuegos y reflexionar sobre por qué creen que hay muchos más chicos en el mundo gamer.

A continuación, se puede buscar la reflexión y el debate grupal a través de las siguientes preguntas generadoras: ¿está el mundo de los videojuegos exento de sexismo? ¿Creéis que existen videojuegos para chicos y para chicas? ¿Conocéis el término **pink games**? ¿Creéis que las gamers chicas reciben más violencias que los gamers chicos? Podéis elegir un videojuego y analizar los arquetipos de hombres y mujeres que representan, atendiendo a la hipersexualización y cosificación de algunos de los personajes femeninos y a la presentación de masculinidad hegemónica de algunos de ellos. Podéis analizar también el alto contenido racista predominante.

Os dejamos recursos que seguro que resultan muy interesantes y pueden acompañar y complementar el debate:

[ENLACE QR 1](#)



1. En este vídeo de la sección «Querida yo...» de Verne podéis escuchar el relato tan interesante de la experta en videojuegos Marina Amores @igblissy. Le dedica una carta

a su yo adolescente en la que habla de cómo ha pasado de ser la friki incomprendida a dedicarse a su pasión.

2. Marina ha creado la serie de documentales «Nerfeadas», con referentes españolas en la industria de los videojuegos, donde los analizan con gafas lilas. ¡Ya veréis que interesante!

[ENLACE QR 2](#)



3. A-FREGAR es un proyecto de una gamer española que recoge el sexismo aplastante que existe en los videojuegos. Encontrarás mucha información y recursos para el alumnado en el siguiente enlace: ENLACE QR 3.

[ENLACE QR 3](#)



4. También se han realizado experimentos de chicos jugando con nick name de chicas durante una semana, y han recogido y realizado pantallazos de todas las violencias que han recibido.

[ENLACE QR 4](#)



5. En esta lista de reproducción encontraréis a la activista Anita Sarkeesian, que en la serie de capítulos «Tropes vs. Women» de YouTube analiza el carácter machista, cosificador y sexual que los videojuegos tienen respecto a las mujeres.

[ENLACE QR 5](#)



¿SABÍAS QUE...?

El hecho de que la mayor parte de la violencia en internet se cebe contra las mujeres causa un efecto llamado «chilling effect» (Nachawati, 2019), que consiste básicamente en la disuasión. Las mujeres activistas, comunicadoras y periodistas ligadas a la defensa de los derechos humanos, y más concretamente a los de la mujer, se ven obligadas a la autocensura y se trasladan a un segundo plano como consecuencia del miedo que genera su exposición mediática en las redes y las violencias que ello les acarrea.



Puedes ver el vídeo en el que explica esto y mucho más Leila Nachawati de APC, en la serie de vídeos de ciberviolencias de @pikaramagazine News. [ENLACE QR 1](#).

[ENLACE QR1](#)



En el siguiente post encontrarás diferentes vídeos y artículos sobre violencias de género en línea ([ENLACE QR 2](#)) con testimonios en primera mano de Míriam Hatibi, Ana Burgos o Silvia Agüero.

[ENLACE QR2](#)



LAS REDES COMO ESPACIO DE APOYO

Existe una creencia adultista bastante generalizada de que la generación Z hace un mal uso de las TRIC. Casi todas las personas hemos podido tenerla. Pero en los talleres que realizamos en las aulas, la experiencia nos demuestra cómo muchas de las claves de cómo hacer un buen uso de las redes las podemos aprender de la **natividad digital**.

Hicimos un experimento y salimos a la calle, cámara en mano, a preguntarles directamente a ellos y ellas. Esto es lo que sucedió: [ENLACE QR](#)

Como muestra el vídeo, las TRIC también son espacios de apoyo, de cuidado mutuo, de activismo y lugares dónde se da la autodefensa colectiva. Es importante que podamos conectar con lo que le aporta al alumnado, así como poner en común modelos beneficiosos. En los capítulos 3 y 7 te nombramos muchos referentes positivos y estrategias de autodefensa colectiva en redes.

Aquí te dejamos algunas preguntas generadoras para reflexionar con el grupo al respecto: ¿qué aspectos positivos os aportan las redes sociales? ¿Sientes que te pueden ayudar? ¿De qué manera? ¿Qué referentes positivos conoces? Podéis pedirles que enseñen un vídeo o un post a la clase de sus referentes y que hagan un listado compartiéndolos con la clase.

[ENLACE QR](#)



YOUTUBERS X LA IGUALDAD

Youtubers x la Igualdad es un programa que ha puesto en marcha la Diputación de Granada desde 2016, en el que se acompaña a grupos de jóvenes que quieren ser youtubers para darles claves para que creen contenido libre de estereotipos y violencias y que fomenten los buenos tratos. Desde entonces, se ha ido extendiendo por muchas localidades.

[ENLACE QR](#)



Puedes conocer el programa aquí y, quien sabe, animaros a crear vuestro propio espacio de creación de contenido a favor de la equidad.