

Redes sociales y praxis ciberfeminista: Nuevas alianzas en Internet

Social networks and Cyberfeminist practice: New alliances in Internet

RESUMEN

Las mujeres siempre fueron tejedoras de redes, desde la antigüedad hasta nuestros días, desde las olvidadas figuras míticas de los primitivos matriarcados, hasta las actuales internautas. Este trabajo busca precisamente resaltar la capacidad -atribuida ancestralmente a las mujeres- de construir redes útiles con las que sostener el tejido social, de forma no sólo material sino fundamentalmente simbólica. Pese a que la norma patriarcal implícita para con las mujeres fue «divide y vencerás», las mujeres nunca han parado de «tejer» y lo continúan haciendo a través de las diversas asociaciones y redes sociales, que en la actualidad tienen en Internet la red de redes. Y precisamente como repulsa a la utilización masculina de éste nuevo espacio virtual, desde hace un par de décadas las ciberfeministas -con la fuerza de una nueva generación-, tejen y destejen identidades y viejos tópicos, en un intento de hacer del ciberespacio un lugar habitado y habitable también por y para las mujeres.

Palabras clave: ciberfeminismo, género y redes sociales

ABSTRACT

Women have always woven networks from ancient times to the present. From forgotten mythical figures to primitive matriarchies to modern internauts. This paper underlines the capacity of women -attributed long ago- to build useful networks which sustain social structure, not only materially but symbolically as well. Despite the implied patriarchy; women «divided and overcame» and never ceased to weave. Women continue to do so through various associations and social networks. As a rejection to men's control of virtual space, cyberfeminists have woven and unwoven identities and old topics for over decades, with the intention of making cyberspace a place for women to live.

Key words: cyberfeminism, gender and social networks

SUMARIO

-1. Introducción: las tejedoras de la antigüedad. -2. Nuevas redes sociales. -3. Las primeras informáticas. -4. Género y ciberespacio. -5. Conclusiones. -6. Bibliografía.

1 Dpto. de Psicología Social. Universidad de Sevilla. Grupo de investigación PAIDI: (HUM 219). GÉNERO Y SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO. anaguil@us.es

Introducción: las tejedoras de la antigüedad

La mayoría de las feministas nos hemos planteado en algún momento de desaliento si realmente existió alguna vez un matriarcado, una sociedad organizada por mujeres y no por varones. Pero la respuesta obviamente es difícil pues tanto la Prehistoria como la Historia no dejan de ser construcciones patriarcales y como tales, plagadas de sesgos androcéntricos que poco o nada nos pueden clarificar al respecto. No obstante, en las mitologías de todas las culturas aparecen signos bastante evidentes de que las mujeres primitivas tuvieron, no tanto el dominio, como al menos un cierto respeto social equivalente al otorgado a los varones; respeto que apenas encontramos posteriormente en toda la historia.

Fuera en régimen matriarcal o en el patriarcado lo cierto es que, entre las diversas actividades que realizaron desde los tiempos más remotos las mujeres, el tejido de redes ocupó invariablemente un lugar primordial. Como señala Bertomeu (2005), las mujeres siempre fueron tejedoras de redes. Las primitivas tejían inicialmente a mano, con fibras vegetales que recolectaban y posteriormente, con fibras naturales previamente cosechadas y preparadas por ellas mismas. Fueron las diosas quienes enseñaron a los seres humanos las habilidades de sembrar, hilar y tejer. Y fueron mujeres quienes las aprendieron y utilizaron en la elaboración de útiles para la pesca y para el transporte de alimentos, incluso de sus propi@s hij@s, así como en la confección de mallas, telas y mantas que sirvieran de vestido y abrigo a sus familias y sus hogares.

Con el paso del tiempo, serían también mujeres las primeras «tejedoras» de las actuales redes de comunicación, con cables conectores –las telefonistas- y como programadoras -las primeras informáticas-.

Aunque hemos de reconocer que, a lo largo de la historia, el valor otorgado al tejer ha ido evolucionando -desde ser considerado una actividad útil, sabiduría e hilo conductor con los cielos (la madre araña de las culturas precolombinas), hasta ser motivo de disputa entre diosas y mortales (vease por ej. la fábula de Aracné), rutina maquina y tediosa o simple entretenimiento de desocupadas-, en un recorrido patriarcal destructor de cualquier idea que reconozca autoridad, u otorgue valor a las tareas realizadas por las mujeres. Sin embargo desde hace tiempo, las mujeres iniciaron un nuevo tejido de redes, esta vez a través de toda una variada actividad asociacionista, teniendo en los últimos años en internet –la red de redes- el espacio virtual idóneo para sus interacciones (Guil 2008).

Nuevas redes sociales

El aislamiento y el confinamiento de las mujeres en el hogar, fue durante siglos la principal estrategia de dominio del patriarcado. Pero cuando las mujeres irrumpieron en la historia, los movimientos de mujeres empezaron a tomar cuerpo a medida que -las propias mujeres- fueron conscientes de su posición discriminada y comenzaron a aplicar sus tradicionales habilidades como tejedoras en la confección de un nuevo tejido, esta vez de naturaleza social, que sirviera de acogida y amparo

a sus congéneres, a la vez que de modelo de unión aplicable a cualquier otra situación de indefensión.

El movimiento asociacionista y las redes sociales de mujeres -frente al tradicional divide y vencerás empleado desde tiempo remotos para someterlas-, es hoy una realidad cada vez más presente y con más fuerza en los cinco continentes, independientemente de cuál sea su ámbito de actuación. Si bien es cierto que, para las feministas, es un reto no dejar escapar la oportunidad que nos brinda internet- la red de redes- de reforzar nuestra unión y de defender los principios de igualdad y democracia que siempre nos han caracterizado. Y ciertamente que ahora estamos en mejor situación que nunca pues, hoy por hoy -en la primera década del siglo XXI- el feminismo es considerado ya el movimiento social más importante del siglo XX.

Pero también es cierto que el uso habitual que de la red hacen las nuevas generaciones, poco tiene que ver con nuestras pretensiones. Millones de jóvenes y no tan jóvenes, acceden en la actualidad a la red en busca de contactos personales o profesionales a través de Be2, Facebook, Hi5, Quepasa.com, Kompass, LinkedIn, Xing, Twitter, Viadeo, Shtyle.fm...

Precisamente hace unos meses -el 1 de octubre de 2010-, se estreno en Estados Unidos *The social network*, película dirigida por David Fincher y basada en el libro *Multimillonarios por accidente*, de Ben Mezrich, que narra la historia de Facebook. En su argumento se plantea cómo en el año 2003, a un estudiante de Harvard, Mark Zuckerberg, le dejó la novia y entonces como revancha, en una noche de borrachera, tuvo la idea de crear un sitio web para calificar el atractivo de sus compañeras de universidad. Con sus habilidades informáticas, creó una página llamada FaceMash, donde colgó las fotos de sus compañeras para que sus compañeros pudieran elegir a la chica más atractiva. Al poco tiempo el protagonista, no sólo consiguió el odio de sus compañeras, sino también que le castigaran con seis meses de suspensión académica por haber colapsado con su juego gran parte de la red institucional de Harvard. Pese a todo, de esta primera idea surgirían nuevos socios con quienes finalmente crearían lo que hoy conocemos como Facebook.

Y ciertamente que hoy en día son muchas las chicas que hacen uso de este tipo de tecnologías, pero no son exactamente estas redes las que interesan al ciberfeminismo.

Las primeras informáticas

En la actualidad los estudios de Ingeniería Informática estén repletos de varones, sin embargo -siguiendo a Rossetti y Jódar (2004)-, en los inicios del siglo XIX ya hubo una mujer, Ada Byron, a quien podemos considerar con pleno derecho pionera en el campo de la informática al anticiparse casi un siglo a las bases de la programación de las computadoras con sus estudios sobre la «máquina analítica» de George Babbage, sus programas para cálculos matemáticos avanzados, sus trabajos sobre el primer lenguaje en la historia de la computación o sus investigaciones sobre la matemática de la función cerebral.

Pese a que la historia haya invisibilizado el trabajo de las mujeres, siguiendo ahora a la socióloga inglesa Sadie Plant (1998),

...cuando las máquinas de escribir, las multcopistas, los sistemas de conmutación, las calculadoras y los ordenadores llegaron a la oficina, los trabajadores fueron reemplazados por nuevas redes de mujeres y de máquinas... Si escribir a mano había sido manual y masculino, escribir a máquina era dactilar: rápido, táctil, digital y femenino.

También en las primeras investigaciones «cibernéticas» de Norbert Wiener -sobre proyectiles antiaéreos inteligentes-, eran mujeres quienes calculaban su trayectoria, e igualmente fueron mujeres las que posteriormente serían contratadas para construir las computadoras que harían su trabajo: las programadoras «tricotaban» en los telares de los ordenadores de la revolución industrial moderna. De hecho la primera máquina ordenador totalmente electrónica y programable que se lanzó en 1946 (ENAC), estaba mantenida y alimentada por mujeres (Bertomeu, 2005).

Parecería que -como la misma Sadie Plant plantea-, el orden que imponen los nuevos paradigmas científicos y cibernéticos, estuviera desafiando la supuesta superioridad masculina. Pues han sido las mujeres las que históricamente han venido tejiendo con finas hebras los micro procesos que hoy configuran la Red que empezamos a habitar y que es, sin lugar a dudas, la metáfora más evidente de lo que será nuestro futuro.

Género y ciberespacio

El ciberfeminismo es una suerte de cooperación entre las mujeres, las máquinas y las nuevas tecnologías (Sadie Plant, 1998), algo en pleno desarrollo cuyos objetivos principales, según Faith Wilding son, la lucha por el ciberespacio, el diseño industrial y la educación, es decir, todos aquellos campos en los que el proceso tecnológico presenta un sesgo sexista que excluye a las mujeres de las posiciones de poder dentro de la tecno-cultura.

Porque no podemos olvidar que una buena parte de la tecnología -piénsese en aspiradoras, lavadoras y demás electrodomésticos- ha sido ya utilizada en numerosas ocasiones como un medio de «ayudar» a las mujeres a seguir manteniendo ese estatus tradicional, aumentando su confinamiento dentro del hogar, en vez de ayudarlas realmente en su auténtica liberación.

El ciberfeminismo representa sin embargo la promesa de la nueva ola de pensamiento post feminista, en cuya práctica se está conformando un campo de experimentación donde la teoría y el activismo se fusionan con la expresión artística; un espacio mestizo de pensamiento, imágenes, escritura, publicidad y comunicación, en el que tienen cabida la representación simbólica de lo femenino, el sexo y la identidad.

Ya en 1972 Shulamith Firestones defendía la tesis liberadora de la cibernética, aunque no será hasta 1991 con Donna Haraway y su categorización del cyborg

como «un híbrido de máquina y organismo» cuando comience de verdad la liberación del corsé biológico y social de los cuerpos, ya que el cyborg, es un ser ontológico que aspira a superar la lógica binaria de género de la cultura occidental (Elizondo, 2005).

Haraway (1991) propone comenzar a pensarnos como nodos de un sistema de redes que se retroalimentan constantemente, de tal modo que esta nueva entidad ontológica desbroce muchas de las grandes dicotomías del pensamiento occidental: naturaleza/cultura, ego/mundo, máquina/humano, etc. No se trata solo de la libertad para construir la propia individualidad, sino también de la posibilidad de estar en Red.

Los cyborgs no son reverentes, no recuerdan el cosmos, desconfían del holismo, pero necesitan conectar: parecen tener un sentido natural de la asociación en frentes para la acción política, aunque sin partidos de vanguardia. Su problema principal, por supuesto, es que son los hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de estado. Pero los bastardos son a menudo infieles a sus orígenes. Sus padres, después de todo, no son esenciales.

Formalmente, el primer Manifiesto Ciberfeminista –el «Manifiesto de la Zorra Mutante»– se organizó como homenaje a Donna Haraway a principios de los noventa en Adelaida (Australia). En él señalan que su pretensión última es la absoluta subversión del sistema establecido, especialmente de la organización jerárquica de la sociedad, empezando por la destrucción de los roles sexuales, hasta llegar a las grandes infraestructuras en las que se asienta el gran capitalismo, expandiéndolas en un tejido de redes, de diferencias, de multiplicidades.

Sus creadoras, Francesca da Rimini, Julianne Pierce, Josephine Starrs y Virginia Barratt –artistas y activistas que se auto denominaron a sí mismas VeNuS Matrix–, fueron las primeras en usar el término ciberfeminismo, aunque ellas mismas reconocen que cuando lo comenzaron a utilizar, ya estaba apareciendo simultánea y espontáneamente en distintas partes del mundo.

Indudablemente que éste rompedor grupo pionero, autor de frases como «El clítoris es una línea directa a la matriz» o «Chúpame el código», surge en paralelo al trabajo conceptual que en la misma época se desarrolla en Estados Unidos y Europa sobre la relación entre las mujeres y las máquinas con la obra de Sadie Plant «Ceros + Unos» como referente.

El uso de la matriz como metáfora femenina es básico porque convierte a la mujer en una fuerza simbólica definitiva ya que el código binario de la máquina, reemplaza a los «unos» protagonistas masculinos habituales: el falo, el padre, la ley. Y desde esta perspectiva, las nuevas tecnologías y los nuevos paradigmas cibernéticos y científicos, se pondrían al servicio de la comunicación entre mujeres, de su capacidad expresiva, informativa y de denuncia, desafiando directamente la supuesta superioridad masculina, al coincidir su sistema de funcionamiento con la trama de redes y procesos que desde siempre tejieron ellas con sus propias manos.

Unos años después se celebraría en Kassel (Alemania) -concretamente el 20 de septiembre de 1997- una peculiar muestra de arte contemporáneo, el primer Encuentro Internacional Ciberfeminista, en el marco de Documenta X, una de las importantes muestras de arte del mundo que se viene celebrando cada 5 años, desde los años 50.

Las organizadoras fueron las Old Boys Network (OBN), un grupo liderado por Cornelia Sollfrank y un colectivo de mujeres artistas que trabajaban formatos electrónicos con perspectiva de género², fundado en Hamburgo (Alemania) unos años antes, en 1992. Este peculiar colectivo, haciendo burla a las redes de viejos amigos que se apoyan entre sí, tenían como requisito para pertenecer al grupo simplemente tener nombre de mujer «sin considerar la base biológica de esta forma de vida inteligente».

En este primer encuentro se formularon «100 Anti-tesis» que definen el ciberfeminismo de manera negativa, es decir, a la inversa, diciendo lo que NO es. Por ej: «no es una fragancia, no es una institución, no es una estructura, no es sin conectividad, no es natural, no es triste, no es una motherboard, no es un trauma, no es romántico, no es postmoderno, no es lacaniano, no es un espacio vacío...».

Sus autoras pertenecían a muy variados grupos de mujeres jóvenes artistas –entre los 18 y los 55 años- que apostaban por el uso de las nuevas tecnologías y por el rechazo a los modelos patriarcales tradicionales, agrupándose de manera rompedora e irreverente bajo nombres como Webgrrrls, Bad girls, Girls power, Riot girls...

El comentario generalizado de algunas feministas -no tan telemáticas y más próximas al mundo académico y al activismo político-, fue sobre la necesidad de invertir toda esa energía «grrrl» en un compromiso político capaz de cambiar el rumbo de nuestra todavía –y pese a todo- androcéntrica sociedad.

Un par de años después, en marzo de 1999, se organizaría un segundo Encuentro Internacional Ciberfeminista en Rotterdam (Holanda).

A pesar de los diferentes puntos de vista y la amplia diversidad entre mujeres, no cabe duda que las nuevas tecnologías han introducido diferentes formas y nuevos elementos en la discusión feminista, no sólo por su intento de «colonizar» entornos dominados por los varones, sino también porque contienen otros significados y otros métodos que cuestionan los modelos de roles y las estructuras de poder heredadas, justamente lo que el feminismo viene reclamando desde mucho antes del nacimiento de la era digital.

Alex Galloway denomina Ciberfeminismo radical al movimiento iniciado por VNS Matrix, frente al Ciberfeminismo conservador del grupo europeo OBS (Old Boys Network). Pero otras autoras, consideran fundamental añadir a las dos categorías anteriores, el Ciberfeminismo social, cuyo desarrollo se produce en paralelo a los anteriores, culminando en la conexión con los movimientos antiglobalización neoliberal y con los grupos activistas en defensa de los derechos

2 Por ej.: en sus puestas en escena trabajaban la confusión de la identidad, realizando «performance» donde aparecen mujeres idénticas, maquilladas, peinadas y vestidas todas iguales.

humanos, que proclaman el uso estratégico de las nuevas tecnologías y el espacio virtual para la transformación social.

La mayoría de las estudiosas afirman que el ciberfeminismo surgió como una respuesta a la cultura popular del ciberpunk y los video-juego masculinizados y agresivos, que son, junto con las webs de sexo estereotipado, lo más machista de la cultura ciber.

Consiguientemente, los juegos creados por mujeres contienen múltiples críticas a la violencia, al racismo y a las convenciones machistas de los juegos comerciales. Y ello porque la perspectiva femenina de la Red no es jerárquica, sino horizontal. Por su naturaleza misma, la perspectiva ciberfeminista precisa de una práctica descentralizada, múltiple y participativa, en la que puedan convivir muchas trayectorias diferentes.

Algunas jóvenes «geeks»³ y «hackers»⁴ han empezado en la última década a crear software, trabajar en el arte digital, diseñar páginas web, programar bases de datos, idear sistemas informáticos para las empresas y también inventar videojuegos, utilizando sus conocimientos para deconstruir juegos masculinos y construir otros nuevos, distintos, más acordes con la visión de las mujeres y con claras ideas feministas. Por ejemplo, Anne-Marie Schleiner, artista y diseñadora de juegos, trabaja desde hace años en la cultura de los juegos de ordenador desde esta perspectiva.

El ciberfeminismo intenta, en definitiva, desenmascarar los presupuestos machistas y patriarcales que hay detrás de la Red, buscando que Internet sea un lugar mucho más amigable y útil para las mujeres.

Sadie Plant, equiparando la matriz de cálculo de los ordenadores con la matriz femenina, arguye que los sistemas informáticos multifuncionales tienen más en común con las mujeres que con los sujetos masculinos, caracterizados en la sociedad patriarcal por una identidad singular, fija, y una capacidad de acción unidireccional y no relacional. Inspirada en la obra de la filósofa francesa Luce Irigaray, Plant asegura que la naturaleza fluida, relacional, conectiva, e incluso ambigua que se ha adjudicado a la subjetividad femenina y que ha servido para excluir a las mujeres y privarlas de capacidad de acción en la esfera pública (donde se debaten y deciden las `cosas importantes`), puede volverse ahora una ventaja positiva, pues convierte a las mujeres simplemente en más aptas y capaces para entender, usar y crear espacios de información entretejida, diversa, cambiante y multifuncional. Para Plant, la tecnología es básicamente femenina, y siempre ha beneficiado a las mujeres. Los telares (hiladoras en las fábricas), las redes telefónicas (telefonistas), las máquinas de escribir (secretarias) hasta llegar a las ensambladoras actuales de los microchips en el sudeste asiático, la tecnología punta han sido una fuente masiva de trabajo para las mujeres (Elizondo, 2005).

3 **Geek:** persona inteligente, un poco rara, fascinada por el conocimiento, centrada en la tecnología y la informática, solitaria y algo antisocial.

4 **Hacker:** persona curiosa que llega a desarrollar grandes habilidades como programadora de redes.

En las cibercomunidades las mujeres encuentran un lugar en el que reconstruir su identidad al margen de influencias patriarcales, porque ciertamente la conocida metáfora de Donna Haraway del cyborg como anti-héroe, como no-humano deseable, ha implicado una nueva y distinta visión del género.

Como muchas autoras reconocen, el trasgresor mito del *cyborg* de Haraway está totalmente vigente en la actualidad, al escenificar la otredad que se abre a la diversidad de posibilidades del ser y al llamado feminismo nómada, al pensarnos como una «trama de redes cognitivas, pulsionales y sociales».

En la última década la teoría *queer*⁵ ha representado un claro ejemplo de ello. Como señalan Hammers y Brown (2004), la posibilidad de alianza entre el feminismo y la teoría queer puede aportar una nueva visión de lo social, que trascienda los esencialismos identitarios de género –al igual que lo han hecho otras corrientes feministas desde los años setenta– al facilitar el estudio de personas tradicionalmente marginadas y dar voz a las/os silenciados, con plena conciencia de las consecuencias políticas que ello implica. Aunque también es cierto que las corrientes postestructuralistas dentro de las que se enmarcan las teorías del feminismo *queer*, explican el género esencialmente a partir de su aspecto performativo y discursivo y éste planteamiento parece demasiado parcial a las feministas de la llamada segunda ola.

En la actualidad, están también de gran actualidad los *blogs*⁶ feministas individuales a través de los que se vierte una abundante producción de escritos a la red. Con ellos se está resaltando la importancia de hablar en primera persona –privilegiando en consecuencia la autoafirmación frente al modelo impersonal que utilizó tradicionalmente la ciencia en su afán de objetividad– a la vez que se facilita el intercambio de ideas y experiencias.

En definitiva y para terminar, comulgamos con la idea de Margaret Mead de la que se hace eco otro tipo de blog, «el blog alternativo, construyendo el mundo que soñamos» –a pesar de utilizar un lenguaje masculino, que nos permitimos retocar sustituyendo la o por la @–: «No dudes de la capacidad de tan solo un grupo de ciudadan@s conscientes y comprometid@s para cambiar el mundo. De hecho siempre ha sido así».

5 De Wikipedia, la enciclopedia libre: La Teoría *Queer* (del inglés «raro», utilizado durante mucho tiempo como eufemismo para referirse a los homosexuales) es una teoría sobre el género que afirma que la orientación sexual y la identidad sexual o de género de las personas son el resultado de una construcción social y que, por lo tanto, no existen papeles sexuales esenciales o biológicamente inscritos en la naturaleza humana, sino formas socialmente variables de desempeñar uno o varios papeles sexuales.

6 De Wikipedia, la enciclopedia libre: Un Blog, o en español también una *bitácora*, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término *blog* proviene de las palabras *web* y *log* ('log' en inglés = *diario*). El término *bitácora*, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en Internet en línea.

Conclusiones

Rastreando una de las más antiguas actividades realizadas por las mujeres -el tejido de redes-, hasta la actualidad, encontramos un simbólico hilo conductor desde aquellas utilidades primitivas del tejido (redes para pescar, recolectar, guardar, servir de soporte, transportar; o telas y mantas con que arropar, abrigar, envolver, calentar, cuidar...), hasta las funciones de conexión de los primeros cables telegráficos y las primeras computadoras, o nuestra actual red de redes, internet, un complejo entramado al servicio de la comunicación, en donde las mujeres podemos seguir tejiendo redes para «pescar», «crear» o «guardar» información, o para «arroparnos» o «cuidarnos» frente al inhóspito entorno patriarcal.

No obstante lo próximo y agradable del significado simbólico del tejido, hemos de reconocer que esta visión continúa siendo minoritaria frente al uso generalizado que se hace de la red. En este sentido, los planteamientos ciberfeministas resultarían un tanto utópicos, simples posibilidades que -por el momento- son más bien deseos que realidad, al menos a gran escala.

Lo que si tenemos claro, como Faith Wilding denuncia, es el rechazo al uso de las nuevas tecnologías para trabajos de segunda categoría, como nueva forma sofisticada de esclavitud para las mujeres. Así, electrodomésticos que faciliten el trabajo para tener más tiempo libre y poder atender mejor a la familia; ordenadores a través de los que poder hacer las compras sin tener que salir de casa, o con los que trabajar confinadas y a destajo, sin horario y en jornadas interminables, sin relaciones sociales y atendiendo a la vez las tareas domésticas, a l@s h@j@s y a las personas mayores o enfermas.

Igualmente tenemos claro el rechazo a la utilización masculina sexista de la Red, a los contenidos machistas, pornográficos, pedófilos... y a los juegos violentos y discriminatorios.

Y en último término -aunque no sea desde una perspectiva feminista-, también parece positivo que las muy diversas asociaciones de mujeres -independientemente del tipo de actividad que desarrollen-, tengan en la red un espacio privilegiado de intercambio e interacción, que hoy día sería absurdo dejar de aprovechar.

Porque, pese a la dificultad de encontrar definiciones claras de ciberfeminismo, todas coinciden en que su fin último es conseguir que la igualdad de sexos, sea una realidad también en el ciberespacio.

BIBLIOGRAFÍA

- BRAIDOTTI, Rosi (2000): *Sujetos nómada*. Barcelona, Paidós.
- BERTOMEU, Angustias, et al. (1998): Recursos de las Mujeres en Internet. «Empujando las fronteras», Seminario CIMED (Centro Internacional Mujeres del Mediterráneo), E-leuisis.net

- BERTOMEU, M^a Angustias et al. (2005): *Mujeres a Ciencia cierta*. Material audiovisual, Sevilla, Instituto Andaluz de la Mujer.
- BUTLER, Judith (1990): *Gender Trouble: Feminism and the Subversión of Identity*, New York, Routledge.
- De MIGUEL, Ana y BOIX, Montserrat.): *Los géneros de la red: los ciberfeminismos*, Mujeres en Red: El periódico feminista.
- ELIZONDO, Itziar (2005): E-mujeres, una telaraña hipertextual, *E-leusis.net*.
- FALUDI, Susan (1993): *Reacción. La guerra no declarada contra la mujer moderna*, Barcelona, Anagrama.
- FIRESTONES, Shulamith (1976): *La dialéctica del sexo*, Kairós.
- GALLOWAY, Alex (1997): Un informe sobre ciberfeminismo: Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo. http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_informe.htm
- GUIL, Ana (2005): Mujeres, Universidad y cambio social: tejiendo redes. *I Jornadas de Sociología. El cambio social en España, visiones y retos de futuro*, Sevilla, Centro de Estudios Andaluces.
- GUIL, Ana y GUIL, Javier (2006): «Tejiendo redes de la mitología al ciberfeminismo». En Bosh, E.; Ferrer, V. y Navarro, C.: *Los feminismos como herramientas de cambio social (I): Mujeres tejiendo redes históricas, desarrollos en el espacio público y estudios de las mujeres*, Treballs Feministes, 5, pág. 73-86.
- GUIL, Ana (2008): «De la mitología al ciberfeminismo: tejedoras de redes». En: Ricardo Pérez-Amat, Sonia Núñez y Antonio García Jiménez (Eds.) *Comunicación, identidad y género*, Madrid, Fragua. Vol I, pp. 21-33
- HAMMERS, C. y BROWN (2004): «Towards a feminist-queer alliance: a paradigmatic shift in the research process», *Social Epistemology*, 18 (1), pp. 85-101.
- HARAWAY, Donna (1991): *Ciencia, cyborgs y mujeres*, Barcelona, Cátedra.
- HARDING, Susan (1996): *Ciencia y feminismo*, Madrid, Morata.
- JULIANO, Dolores (1998): *Las que saben*, Barcelona, Horas y Horas.
- MARTÍNEZ-COLLADO, Ana. «Estudios on-line sobre Arte y Mujer» <http://www.estudiosonline.net>
- MARTÍNEZ, Cándida (1995): *Feminismo, ciencia y transformación social*, Feminae, Universidad de Granada.
- NASH, Mary y TAVERA, Susana (1995): *Experiencias desiguales: conflictos sociales y respuestas colectivas*, Madrid, Síntesis.
- OSBORNE, R. (1993): *La construcción sexual de la realidad*, Madrid, Cátedra.
- PIUSSI, Anna Maria y BIANCHI, Leticia (1996): *Saber que se sabe*, Barcelona, Icaria S.A.
- PLANT, Sadie (1998): *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*, Barcelona, Editorial Destino, colección Ciencias Sociales.
- ROSSETTI, Ana y JÓDAR, Asunción (2004): *La tejedora de redes*, Granada, Instituto Andaluz de la Mujer.
- SAU, Victoria (2000): *Reflexiones feministas para principios de siglo*, Madrid, Horas y Horas.
- SCHIAFFINO, Irene (2004): «Ciberfeminismo. El movimiento feminista y las

- mujeres en la comunidad virtual y real». En Ana M^a Ruiz-Tagle (coord.) y Mercedes Arriaga et al. (ed.): *Los estudios de las mujeres hacia el espacio común europeo*, Universidad de Sevilla, Consejo Social.
- TREMOSA, Laura (1986): *La mujer ante el desafío tecnológico*, Barcelona, Icaria S.A.
- VALCARCEL, Amelia (1997): *La política de las mujeres*, Madrid, Ediciones Cátedra.
- VALCARCEL, Amelia (2000): «La memoria colectiva y los retos del feminismo». En Amelia Valcárcel y Rosalía Romero: *Los desafíos del feminismo ante el siglo XXI*, Colección Hypatia, Sevilla, Instituto Andaluz de la Mujer.
- VAN DER VEKEM, M. (1989): *Mujeres, tecnología y desarrollo*, Madrid, Instituto de la Mujer.
- WILDING, Faith. «Notas sobre la condición política del cyberfeminismo» y «Duration Performance: The Economy of Feminized Maintenance Work». En *Estudios online sobre arte y mujer*. www.estudiosonline.net

Recibido el 29 de noviembre de 2010

Aceptado el 14 de enero de 2011

BIBLID [1132-8231 (2011) 22: 73-83]