

## 8 LA MUJER EN-RED-ADA

*Fernando R. Contreras Medina*  
*Universidad de Sevilla*

### **1 Internet... un medio de comunicación con manual incorporado.**

Las líneas de investigación que estudian la interacción entre mujer y tecnología no son tan numerosas como las líneas que estudian su interacción con la ciencia. Esta matización explica una preocupación mayor por el mundo de las mujeres científicas que por el mundo específico de las tecnologías y su relación con la mujer. Esta sería nuestra primera conclusión de las lecturas realizadas y del sondeo de la bibliografía existente. Deberíamos hacer figurar las distintas corrientes filosóficas y sociológicas preocupadas por la ciencia, pero sería demasiado amplio el campo como para poder dejar espacio a nuestro verdadero objeto de investigación: las mujeres y las tecnología informática. Esta relación es imprescindible para nosotros; pensemos que comprender las tecnologías de Internet es fundamentalmente conocer la tecnología informática, aunque se fusione finalmente con las tecnologías de las telecomunicaciones (telemática) para engendrar la red de redes.

Por ello es necesario concretar en que consisten básicamente las materias necesarias para el conocimiento de Internet. En primer lugar, la tecnología informática exige del usuario el conocimiento de los ordenadores, máquinas diseñadas inicialmente como potentes calculadoras, de hecho, se les denominan también computadoras (“que computan”) y de sus periféricos (impresora, escáner, módem, DVD, CD-ROM, etc.) es lo que llamamos *hardware* y comprende todos los elementos físicos de la informática. Por otro lado, tenemos la tecnología “del pensamiento”, la llamamos *software* o aplicación, y están basadas en algoritmos matemáticos capaces de articular el código binario a los relees de las máquinas donde 0 es apagado y 1 es encendido. Basándose en este código, los informáticos han generado los múltiples lenguajes que componen el universo de la programación: Basic, Cobol, C++, etc.

Normalmente las actividades humanas han ido experimentando un proceso de informatización. Cada actividad ha exigido de sus propios periféricos y de sus propios programas. Por ejemplo, la informática gráfica ha dado paso a la autoedición que ha permitido la informatización y automatización, en muchos casos, de la edición y

producción de publicaciones impresas. Ha abaratado el coste y también ha agilizado la tarea profesional, pero en contra del pensamiento más extendido, no ha liberado al usuario de obligaciones, sino que lo ha sometido a más. De hecho, si antes el redactor de un periódico tenía un maquetista que realizaba la tarea de composición, ahora es el propio periodista quien debe hacerle frente a un programa (ej. Quark-X-Press) que maqueta y compone la noticia. Por ello, debemos sumar a sus tareas anteriores, el conocimiento necesario de los instrumentos informáticos. A causa de este proceso de informatización de las actividades humanas en todas las áreas de la producción y del conocimiento comenzamos a hablar del “computer literacy” o lo que es lo mismo, del “analfabetismo informático”.

El uso de la tecnología informática es tan imprescindible en el mundo actual, como saber escribir, leer y contar. Por lo tanto, difícilmente alguien podrá comprender el uso de Internet en su totalidad si previamente no tiene un conocimiento básico informático. Esto lo sabe el mundo empresarial que se empeña en diseñar interfaces capaces de permitir a los usuarios más ignorantes y torpes el empleo de la red a través de tecnologías más humanas que sólo exigen el conocimiento de un sencillo mando a distancia similar al empleado para cambiar de canal en la televisión convencional. El uso de Internet exige unos conocimientos previos en el empleo del ordenador, así como una aplicación inicial que es el sistema operativo. Por otra parte, la conexión a la red necesita de unos periféricos concretos que deben instalarse correctamente (conexión por módem o conexión por LAN) y configurarse mediante su aplicación correspondiente (TCP, PPP). Cuando los sistemas de conexión han sido superado, finalmente el usuario deberá trabajar con las aplicaciones que acceden a los múltiples servicios de Internet: navegadores, programas de descarga (FTP), aplicaciones para el correo, instalación de extensiones para visualizar correctamente la información multimedia. Todo lo anterior, hace de Internet un medio de comunicación sofisticado y complejo.

Entre los servicios de comunicación más destacables desde su influencia sobre acontecimientos de carácter psicosocial figuran:

1. *Correo electrónico*. Es el más utilizado. Para su configuración necesita la dirección de correo saliente SMTP (*Simple Mail Transfer Protocol*) y la dirección de correo entrante POP (*Post Office Protocol*). Además el servidor suministra al usuario un

nombre y una contraseña. Los programas de correos son administrados en *suites* o conjunto de aplicaciones que va a permitir no sólo la lectura y escritura de mensajes, sino también las utilidades de una agenda y el orden de las bases de datos. En los últimos años se han diseñado nuevas modalidades de correo electrónico. De reciente creación es el *webmail*, que permite emplear el correo electrónico desde una página web. El sistema internamente es el mismo, pero ha liberado el uso del correo ya que antes siempre dependía de un proveedor en el que debíamos darnos de alta. El *webmail* comenzó a ofrecer el servicio gratuito de correo a través de clientes HTML. El pionero en este servicio fue *Hotmail*. Finalmente también contamos con la mensajería instantánea que permite conversar en tiempo real, mandar archivos, charlas de voz, videoconferencias, etc. La mensajería instantánea no informa además de quién está conectado a la red y cuando llegan los mensajes nuevos. Para ello se le suministra un nombre y una clave a cada usuario. Entre los más populares caben destacar *MSN Messenger* integrado en *Hotmail* y *Yahoo! Messenger*.

2. *Transferencia de archivos*. Se conoce como FTP (*File Transfer Protocol*) y consiste en la posibilidad de cargar o descargar archivos desde un cliente a un servidor. Para ello, el servidor FTP nos proveerá de un nombre y una clave, y fundamentalmente se emplea para publicar en la World Wide Web (WWW). Existe una modalidad llamada *Suite de colaboración*, son espacios en la WWW en la que se permiten descargar ficheros para compartirlo en tiempo real con otros usuarios. Es muy empleado por las comunidades científicas para realizar trabajos de investigación entre personas de distintos lugares.

3. *News*. Son foros de discusión donde usuarios de todo el planeta pueden intercambiar ideas y opiniones. Las *News* aparecieron en 1979 cuando dos estudiantes de Carolina del Norte (EE.UU), Tom Truscott y Jim Ellis fabricaron un sistema que conectaba sus máquinas mediante un protocolo UUCP. Este protocolo también es utilizado para el correo electrónico. UUCP corresponde a las siglas de *Unix to Unix Communication Program* y fue diseñado por Mike Lesk a finales de los años setenta en los laboratorios Bell para permitir la conexión de los ordenadores por vía telefónica. Normalmente para acceder a las *News* utilizamos las *suites* de Netscape o Microsoft. Permiten resolver dudas y problemas sobre algún producto que vamos a comprar, sobre como resolver un problema técnico o para recibir consejos de los expertos.

4. *IRC. Internet Relay Chat* o Charla Interactiva en Internet es otro servicio de comunicación de la red en tiempo real. Los *chats* pueden ser de dos tipos: oral o escrito. Su origen se encuentra en los primitivos BBSs cuando en los años ochenta los internautas comenzaban a utilizar los módems para comunicarse entre ellos. Su diseñador fue Jarkko Oikarinen que escribió el código originalmente para su BBS en 1988. Su generalización no llega hasta 1993. Actualmente estas redes soportan un tráfico de más de 30.000 usuarios conectados al mismo tiempo.

5. *Games On-line*. Casi todos los videojuegos ofrecen la posibilidad de practicarlos entre varios jugadores a través de una red local o Internet. No obstante, los juegos on-line son exclusivamente para Internet y para ello, cuenta con un servidor dedicado exclusivamente para esta finalidad. Los jugadores se cuentan por miles. Entre los más populares caben destacar: Quake, StartCraft, Half Life o La Prisión.

6. *Conversaciones vía Internet*. Las aplicaciones que permiten conversaciones telefónicas (*Internet Phone*) o videoconferencias en Internet (Microsoft *NetMeeting*) no alcanzan el éxito de las anteriores. Sin embargo, son aplicaciones que dan lugar a grupos de charla alrededor de los cuales se constituyen verdaderas comunidades virtuales de usuarios.

## **2 Algunas consideraciones generales. La presencia de la mujer en Internet**

La tecnología informática que se implanta en los hogares se conoce como microinformática. En los años ochenta irrumpen en el mercado las primeras microcomputadoras. El público joven adquirió estos pequeños ordenadores, con los que poco se podía hacer salvo insertar los primeros videojuegos. Estos primeros videojuegos eran del tipo *shoot'em up!* (disparos) o de contenidos violentos, agresivos y competitivos. Es a partir de 1977 cuando los ordenadores personales y no los de laboratorio se implantarían en las tareas profesionales y educativas con el Apple I de los californianos Steve Jobs y Steve Wozniak. Desde entonces hemos experimentado un proceso de “informatización” y “tecnificación” de las actividades humanas. Este proceso no sólo ha revertido en la canalización de las operaciones humanas a través del ordenador, sino en una emergente necesidad de conocimiento técnico para sobrevivir en el mundo actual. Esto ha generado una discusión pública y social que llega hasta la propia Universidad. Algunos

profesores confundidos son reacios a la enseñanza del conocimiento técnico confundiéndolo con un conocimiento productivo (la universidad ni es formación empresarial, ni es formación profesional). Frente a esta oposición, ciertas esferas de la ciencia intentan postular una posición privilegiada del conocimiento teórico, volviendo a recaer en la dicotomía platónica del mundo de las ideas y del mundo terrestre, correspondiendo al técnico la suciedad de lo terrestre y al científico la nobleza de las ideas.

Esta imagen clásica ha alcanzado el proceso de la “informatización” manifestándose en brotes sociales y científicos contrarios a la presencia de los ordenadores y su conocimiento en determinadas disciplinas. El entorno educativo y social avanza confuso frente a la postura que debe adoptar ante los cambios y así aparecen dos conductas reconocibles perfectamente en la aceptación de la nueva tecnología, la tecnofobia (miedo/obstáculo) y la tecnofilia (esperanza/confianza). Por el contrario, las dos conductas no aparecen en la misma medida si dividimos la población por género, ni siquiera si la observación es en una dimensión diacrónica de la informática. Precisamente esa denotación despectiva sobre lo técnico más próximo a lo práctico, es en lo que se basan muchos estereotipos que sostienen que la informática es más natural en la población masculina que en la femenina. La facilidad innata del hombre para controlar la naturaleza, para dominarla, recuperada desde la figura del hombre cazador y la mujer recolectora es sobreinterpretada en una tecnología funcional que domina y controla el nuevo mundo virtual. Estos estereotipos dotan de una falsa torpeza a la mujer en el aprendizaje de los nuevos instrumentos de sobrevivencia. El hombre más luchador y agresivo se le atribuye “naturalmente” la facilidad de acceso a la nueva tecnología.

El entorno educativo ha favorecido esta interpretación desde las primeras situaciones. La enseñanza de la programación fue encargada a los profesores de matemáticas de los institutos en los años setenta. En esta década, todavía existían docentes que valoraban más hábiles a los chicos en esta materia. Por lo cual, motivado por los propios profesores, la informática y su mundo cada vez más se aproximó hacia lo masculino, mientras que se alejaba de la población femenina. El entorno social protagonizado por las empresas también (beneficiaron) propició esta situación discriminatoria a través de la comercialización de videojuegos que sólo interesaban por sus contenidos a los chicos y que no reunían ningún atractivo para un posible perfil psicológico de la mujer. El entorno

familiar también fue desfavorable. Los padres veían los juegos informáticos y los microordenadores como algo más propio de chicos que de chicas, influenciados por agresivas campañas publicitarias de las empresas informáticas que referían un futuro esperanzador para ellos en el aprendizaje técnico de las nuevas tecnologías.

De todos modos, la situación ha mejorado en la última década con el avance de Internet. La posibilidades de comunicación y su fácil manejo ha hecho desaparecer muchos estereotipos y roles sobre el género y las nuevas tecnologías. No obstante, todavía queda mucho trabajo pendiente sobre este tema. Ya comienzan a surgir opiniones acerca de que efectivamente Internet pone al hombre y a la mujer en las mismas condiciones frente a estas tecnologías, pero advierten que ocultan nuevas discriminaciones sexuales. Las empresas que proyectan ubicarse en Internet cuentan con la aparición de interfaces más sencillos para que cualquiera pueda acceder a este medio de comunicación y desde aquí realizar las compras de casa y otras actividades tradicionalmente delegadas a las mujeres.

Luego, Internet puede convertirse en una nueva tecnología que discrimine a la mujer en el trabajo, reduciendo su capacidad laboral nada más que a tareas domésticas. Recientemente ha aparecido una teletrabajadora que puede desempeñar el trabajo de su oficina y las tareas domésticas (cuidar la casa, los niños, etc.) al mismo tiempo gracias a la conexión a Internet en casa. Finalmente, también es necesario pensar que psicosocialmente el género masculino debe romper con su rol tradicional en este tipo de actividades.

En otro orden, existen más reflejos de masculinidad en Internet que provienen de su propia concepción y desarrollo. Internet es un proyecto militar en sus comienzos subvencionado por el Departamento de Defensa. Su fines bélicos y logísticos desarrollados por hombres no ofrecen una imagen atractiva para la mujer. El proyecto excluye el mundo femenino también en su propio desarrollo; entre los científicos e ingenieros que participaron en la construcción de la red tampoco aparece el nombre de una mujer. Más adelante, los primeros sistemas de comunicación en red que alcanzaron cierta popularidad, los BBSs, tampoco contaban con presencias femeninas. La extensa mayoría eran chicos enamorados de la informática que se conectaban con los primeros módems que salían al mercado. Los *hackers* fueron jóvenes adolescentes varones en su gran mayoría que consideraron la programación y los ordenadores como un gran reto más allá de la afición y cuya figura se ha mitificado al saltar a la popularidad por ser inventores o descubridores de grandes

avances técnicos (Marvin Minsky, Joseph McCarthy). En resumen, la mujer no estaba en los primeros pasos de Internet agravándose más el problema de la discriminación femenina frente a la nueva tecnología.

Actualmente, existe una presencia creciente de mujeres en la red Internet, pero no nos confundamos. Lo mismo que en otros medios de comunicación, su presencia es pasiva y secundaria mientras que las posiciones de poder todavía son mayoritariamente masculinas. La red de Internet ha originado un mundo virtual reflejo del mundo real. Su organización es similar si no fuese por las diferencias que marca la virtualidad. El cambio de identidad es una consecuencia de esa cualidad electrónica. No obstante, las últimas investigaciones demuestran que el sexo de los internautas está presente en la red por su comportamiento, su modo de expresarse, su actitud o sencillamente está expuesto en contenidos. Por ello, en el ciberespacio y en las cibercomunidades tiende a consolidarse el universo del género. Según los expertos, la presencia de la mujer fundamentalmente obedecería a este esquema que hemos construido:

La imagen de la mujer para los hombres	La imagen creada para las mujeres	La imagen presentada por las propias mujeres
Se reduce a la pornografía y el erotismo	Son productos de marketing, de holdings editoriales o multinacionales de comunicación.	Son redes y asociaciones femeninas se aplica el concepto de (se conoce por) <i>empowerment</i> a la conquista femenina de la red).
El cuerpo de la mujer como objeto de placer masculino	La mujer es tratada como cliente y consumidora.	Potencian la participación laboral de las mujeres.
La mujer virtual, ya que no es una verdadera mujer, está exenta de valoraciones morales.	La mujer prototipo es de raza blanca, madre, entre los 35 años y con alto poder adquisitivo.	Las mujeres se apoyan para promover el desarrollo de directivas y profesionales.
Crece la violencia frente a la mujer virtual.	Los contenidos prioritarios que se les ofrecen son: belleza, salud, cocina, familia, hogar y pareja.	Los contenidos están dirigidos a la participación de la mujer en la red y en el uso de las nuevas tecnologías.
El hombre consigue más deseos y caprichos de la mujer virtual.	La mujer es obligada a un canon de mujer delgada, bella, joven que gasta en cosméticos, cuida su salud y practica deportes.	Pueden llegar a radicalizar su postura hasta el punto de excluir a muchas mujeres por el desconocimiento de las tecnologías.
Reproduce estereotipos raciales: mujer occidental más correcta y con jersey de cuello alto/ mujer latina y oriental se las presenta más “atractiva” y “descocada”	Crea nuevos estereotipo y refuerza los antiguos: mujer que consigue trabajo y lo compatibiliza con el cuidado del hogar (“superwoman”)/ la inaptitud de la mujer para los negocios por falta de intuición y agresividad.	Crea redes de mujeres para la solidaridad y la defensa de los derechos humanos.

### 3 ¿Es sexista Internet?

Según estudios recientes, el conocimiento del sexo de las personas con las que nos comunicamos en la red es un factor más importante que la raza, la religión o la fisonomía del individuo. En Internet, el sexo se puede deducir del apodo que empleamos, de los pronombres que utilizamos u otras expresiones, aunque también existen técnicas y modos de ocultarlo. Conocer el sexo de nuestro interlocutor es importante porque dependiendo de este, se establecerán relaciones psicológicas distintas, formación de impresiones, discriminación, agresividad o cooperación. El sexo modifica nuestra conducta en la red porque magnifica ciertos estereotipos sexuales que provienen del mundo real. Veamos algunos parámetros reales tras pasados al mundo virtual.

<b>Coincidencia entre pruebas de personalidad y estereotipos</b>	
Masculinos	Femeninos
Agresividad	Buscarán el contacto
Competitividad / dominación	Buscarán relaciones empáticas.
Mentalidad práctica	Sensibilidad frente a las emociones y sentimientos ajenos
<b>Tabla de cualidades del lenguaje / sexo</b>	
Masculinos	Femeninos
Hablarán (más cantidad) dependiendo del contexto.	Hablarán (más cantidad) dependiendo del contexto.
Emplearán pocos rellenos verbales	Emplearán expresiones superfluas (ej. ¿sabes?)
En las pausas emplearán más frecuentemente sonidos (ej.mmmmm, ehhhh)	Emplearán expresiones intensificadoras (ej. de verdad, realmente, sí)
Expresiones rotundas y concluyentes (ej. Esto es...)	Expresiones de relleno y calificativos que suavizan una afirmación (ej. me parece que esto es... Podría ser que....)
Frecuentemente estarán más en desacuerdo con su interlocutor	Harán más preguntas
Emplearán menos expresiones de justificación	Harán una afirmación y después acompañarán de una razón o justificación
<b>Resultado del análisis entre poder / lenguaje</b>	
Mujeres y hombres utilizan con la misma frecuencia las amenazas cuando se encuentran en posiciones de poder.	
Masculino	Femenino
Amenazas más directas y explícitas.	Amenazas más veladas

Las investigaciones sobre el uso de recursos gráficos en la transmisión de mensajes mediante medios electrónicos demuestran tres conclusiones: 1. las mujeres usan más los recursos gráficos que los hombres en la comunicación asistida por ordenador; 2. los hombres usan el lenguaje más desafiante en la comunicación asistida por ordenador que las mujeres; y 3. los hombres escriben los mensajes más (inflamatorios) (¿?) que las mujeres.



Los más agresivos en la comunicación de los MUDs son los hombres. Del estudio de campo realizado por los investigadores psicosociales en los MUDs y Chats, se demuestra que podemos deducir el sexo de los participantes en el modo de expresarse. Existe una literatura con atributos específicos por género. Los estudios sobre las diferencias en las expresiones de cada género no son únicamente aplicable a la comunicación asistida por ordenador. De hecho, muchas de las conclusiones que exponemos se basan en estudios lingüísticos realizados a priori del fenómeno de los mensajes electrónicos producidos por semiólogos, psicólogos o filósofos del lenguaje.

Presentamos un resumen de los atributos extraídos de investigaciones cuantitativas en una tabla comparativa. Los resultados de las investigaciones demostraron que tanto las mujeres como los hombres no suelen emplear con frecuencia los *emoticonos*, pero que al ser el lenguaje de los hombres más desafiante, empleaban menos este tipo de recursos gráficos para expresar sus emociones o sentimientos. Las autoras de la investigación igualmente advierten que el análisis cuantitativo no demostró que las cualidades que distinguen el mensaje masculino como desafiante o agresivo y el mensaje femenino más atenuado fuesen reales.

<b>Tabla comparativa de atributos de los mensajes según el género</b>	
<b>Masculino ♂</b>	<b>Femenino ♀</b>
Envían más mensajes (cantidad)	Envían menos mensajes (cantidad)
Discutirán problemas (selección del tema)	Discusiones personales (selección del tema)
Aserciones fuertes (estilo)	Aserciones débiles (estilo)
Frecuentes expresiones de desafío	Frecuentes comentarios elogiosos
Carencia de expresiones de disculpas	Frecuencia de expresiones de disculpas
Calificaciones mediante verbos activos	Calificaciones mediante adjetivos y adverbios
Discurso más informativo	Discurso más emotivo hacia una construcción de la relación.
Verbalmente menos expresivo	Verbalmente más emotivo
Presuposiciones	Justificaciones explícitas
Preguntas retóricas	Preguntas directas
Orientación autoritaria	Orientación personal
Humor / sarcasmo	Comprensión
Poco uso de los emoticonos	Uso más frecuente de emoticonos

La formación de comunidades virtuales en el ciberespacio queda perfectamente demostrada con la aparición de dialectos exclusivos del mundo virtual. Algunos de estos dialectos de formación espontánea entre los miembros de una comunidad, encuentran ya desarrolladores informáticos como sucede con el portal de Samuel Stoddard. En su página web tiene un traductor automático que permite traducir a ocho dialectos de la lengua inglesa. Los dialectos son una manifestación más de la necesidad de identidad que

experimentan los grupos en la red (llama la atención de la tabla expuesta uno de los dialectos con ciertas denotaciones xenófobas: pig latin o puerco latino).

Dialectos	Traducción efectuada por <i>The Dialectizier</i>
English	Hello, how are you
hacker	Hello, how ar u
pig latin	Ellohay, owhay areyay youay
moron	Hello, duh how are you
bork	Hellu, hoo re-a yuoo
fudd	Hewwo, how awe you
cockney	Wotcher, how are yer
jive	Sappnin', how is you
redueck	Howdy, how is yo'

Dialectos en la red	Masculino	Femenino
Formación lingüística de nuevos vocablos en los dialectos de Internet	Vocablos más próximos a sonidos guturales y gruñidos	Vocablos más sutiles en cuanto a riqueza lingüística
Creatividad	Mayor creatividad	Menos creatividad en la invención de nuevos vocablos, debido a que la mujer posee mayor riqueza en la expresión.
Factores sociales en la generación de dialectos	Los hombres y los adolescentes varones han tendido más a inventar jergas o dialectos que han permitido cerrar su comunidad a la invasión de extraños/enemigos.	Las mujeres y las chicas han sido más abiertas y han estado más dispuestas a compartir.

Efectivamente en las últimas décadas han tenido una mayor aceptación la informática y el uso de los ordenadores personales en la población masculina. Un ejemplo es la omisión de referencias y vínculos simbólicos en numerosos manuales a la presencia femenina en el comienzo de la programación informática. Fue Augusta “Ada” Byron, la Condesa de Lovelace quien escribió las instrucciones de la computadora en el decimonónico siglo para Babbage. Además en los años 60, existían 2000 programadores de los cuales el 65% eran mujeres. Lamentablemente estas cifras han decrecido en la actualidad en un 34%. Para conocer la aproximación a Internet debemos plantearnos cuestiones tales como el uso de la informática que hace la población por sexo. Las investigaciones efectuadas con esta finalidad se encauzan por distintos enfoques que pretenden explicar científicamente el retroceso de la población femenina en el empleo de la tecnología informática.

Representemos esto gráficamente en una tabla:

<b>Masculino</b> ♂	<b>Femenino</b> ♀
Los ordenadores han sido usados para jugar.	Los ordenadores han sido usados para tareas específicas.
Aprendices duros (aprendizaje jerárquico y estrictamente lógico/ muy útil para la programación)	Aprendices suaves (han empleado el ordenador interactivamente generando interacción / comunicación)
Entorno familiar favorable (los padres compraban ordenadores para los hijos)	Entorno familiar desfavorable (los padres no estimulaban a las hijas en el uso de ordenadores)
Experimentan con la programación	No indagaban nuevas formas de uso.
Abundante producción multimedia pensado para ellos	Falta de producción multimedia pensado para ellas
Entorno educacional favorable (maestros que estimulan a sus alumnos)	Entorno educacional desfavorable (maestros convencidos de la imposibilidad femenina para el aprendizaje de la informática)

Además de una acción socializadora que tiende a identificar los “valores” de la tecnología exclusivos de la población masculina, discriminando de este modo a la población femenina, existen múltiples obstáculos para que ellas accedan a los ordenadores. Pese a todos estos obstáculos, las investigaciones demuestran que las mujeres no están descorazonadas con respecto a dominar las nuevas tecnologías para completar sus tareas.

Su confianza está puesta en las nuevas herramientas o softwares diseñados para la comunicación y la interacción y por tanto, más pertinentes con su modo de actuar. Con el uso de Internet ha sucedido esto. La aparición de los servicios en línea han hecho más fácilmente accesible el empleo de las nuevas vías de comunicación, consiguiendo aumentar el número de mujeres internautas. A través precisamente de Internet y de sus herramientas para la investigación y la comunicación (el correo electrónico, los newsgroups y el Web) han incrementado la popularidad y eficacia entre las mujeres superando los estereotipos sexuales y estigmas sociales sobre el uso del ordenador. Venciendo sus propios obstáculos personales a través de la conexión en red, las internautas femeninas comienzan a vencer muchas barreras del androcentrismo de la tecnología.

#### **4 ¿Somos violentos en la red?**

La violencia de género podemos reducirla básicamente a dos modalidades: la pornografía y la agresividad entre los internautas.

**La pornografía en la WWW**  
 Consiste en la publicación de imágenes de fuerte contenido sexual. Es una manifestación de la violencia simbólica generada por la población masculina en Internet que muestra la orientación androcentrista de esta tecnología.

<b>Factores psicotecnológicos que engendran la agresividad en Internet</b>
1. La frustración del tiempo de espera de conexión a la red sumado al tiempo de descarga de las páginas web.
2. El inserto de gráficos multimedia en sitios web que retrasan la descarga de la página y que aburren desde la obligación de visionarlo cada vez que se visita ese espacio.
3. En las charlas síncronas, los retrasos (o <i>lags</i> ) o desfases desde que enviamos nuestro mensaje hasta que recibimos el de los participantes del chat.
4. El <i>net-split</i> o corte de la red originado por los problemas técnicos de los servidores.
5. La censura o los sistemas de seguridad.
6. La falta de respeto a la intimidad

<b>Factores que permiten la agresividad de género en Internet</b>		
El anonimato	La distancia física	La sensación de poca responsabilidad.

<b>Manifestaciones de la agresividad de género en Internet</b>	
Las palabrotas, insultos y expresiones duras en la comunicación síncrona.	La ironía.
El asalto de las salas de charlas saturando los canales con programas creados para estos malos fines.	El spamming o publicidad masiva que colapsa el correo electrónico de un usuario.
La negación frente a la solicitud de ayuda.	Los acuerdos o pactos de grupos frente a otros colectivos (ej. mujeres).
Montar páginas web para difamar a otra persona.	Publicar los ataques verbales en listas de distribución.
Los remailers anónimos permiten suplantar la identidad de otra persona y dañar su reputación. (ej. un alumno puede enviar un mensaje sexista con el nombre de un profesor suyo).	Los varones han sido más agresivos y hostiles que las mujeres en la red.

<b>Grupos agresivos asociados en la red: grupos mayoritariamente masculinos.</b>		
<b>1. Hackers</b>	<b>2. Crackers</b>	<b>3. Phreakers</b>
Es una comunidad reivindicativa de la libertad de información y tecnología, aunque en algunas ocasiones sus medios no son claramente legales.	Son cibercriminales que destruyen sistemas de seguridad, documentos informáticos, bases de datos, hacen pintadas en las web, introducen virus y sabotean cualquier sistema informático.	Rompen los sistemas de acceso de las líneas particulares telefónicas
Su razonamiento es altruista. Su código deontológico les obliga a compartir información, a comunicarse y a ayudarse para luchar contra la cultura del monopolio.	Buscan el placer de la provocación y los beneficios de vender información robada.	Buscan su propio provecho

## **5 Igualdad de oportunidades en Internet.**

La teleeducación es importante diferenciarla de la educación asistida por las tecnologías de la información y de la comunicación, aunque ambas requieran de un gran respaldo tecnológico. La educación asistida por tecnologías recibe el nombre de educación abierta y podríamos afirmar que es más una concepción política de la educación. La elección de las tecnologías serán ante todo una toma de decisión que estará en función de las necesidades del estudiante y del contexto laboral. Por tanto es más fuerte la influencia de factores del

tipo humano, económico y de organización. La teleeducación es fundamentalmente educar e instruir a distancia de los convencionales centros formadores ubicados en un espacio concreto. La educación a distancia es el medio o herramienta fundamental para el desarrollo del proyecto político anterior. El fenómeno de la educación a distancia – se desarrolló en los años 70 en Estados Unidos- no tendría nuevos secretos sino fuese por las estrategias introducidas a través de las tecnologías predominantemente telemáticas. En estos momentos, los países que más avanzan en este campo son Estados Unidos y en menor medida, Gran Bretaña y Francia, donde es conocido por *Home Schooling*. La educación en casa ha recibido fuertes críticas siendo la principal el déficit de socialización que experimentan los niños. La consecuencia más directa es el aislamiento de los niños al carecer de acceso a la convivencia que propicia los espacios comunes y reales frente a los espacios comunes y virtuales que generan las comunidades virtuales en la red.

A continuación mostramos una tabla con aquellos aspectos más relevantes para la investigación de género en la educación a distancia. La información de la tabla muestra la coincidencia entre características de la educación a distancia y las capacidades de cada género de acuerdo al trabajo de la antropóloga Helen Fisher.

Características sociotecnológicas de Internet en la educación	Masculino	Femenino
La educación por Internet favorece a las personas con discapacidades físicas.		
Facilitan el acceso a la educación a la población de comunidades pequeñas y áreas rurales mal comunicadas.		
Permiten realizar estudios sin abandonar el trabajo.	En este sentido, la mayoría de los ejemplos de la población masculina demuestran que la formación recibida es para el reciclaje o para la especialización, pero que en todo caso parte de una formación previa.	La población femenina recurre a Internet en aquellas zonas con un bajo desarrollo social, económico y cultural en la que las mujeres son responsables del funcionamiento de los hogares y de la familia como un modo de acceder a una formación imposible en muchos casos por otras vías.
La interacción virtual exige mayor dominio de la expresión verbal.	El hombre es más lento en el aprendizaje de la expresión verbal y desarrolla en su vida de adulto menos esta cualidad	La mujer supera en sus facultades lingüísticas al hombre. El dominio verbal es mayor en las niñas y en las mujeres.
La interacción virtual exige trabajar con las palabras.	El hombre ha preferido una lectura iconográfica.	A las niñas les gustaban las palabras, los juegos de palabras, los acertijos, hablar e inventar historias.
Mejoran aquellas psicopatologías derivadas de la inhibición de las personas en entornos colectivos.	Los hombres hablan más cuando están en grupos formales o en grupos mixtos formados por hombres y mujeres.	Las mujeres hablan más en casa, cuando están con otras mujeres y para fortalecer las conexiones con familiares y amigos.

## **6 La subcultura de género en la pornografía por Internet.**

En Internet proliferan desde hace tiempo la producción casera de pequeños ficheros pornográficos de video digital en formatos de compresión (DivX, MPEG) que permiten la circulación y el rápido intercambio en la red. Estos videos tienen una pequeña duración media que oscila entre dos minutos a 30 minutos. Su producción se reduce a una cámara de vídeo y a su digitalización para la posterior publicación en webs pornográficas. No emplean equipos sofisticados, y en la mayoría de los casos, la cámara se coloca sobre un trípode; toda la grabación se sujeta a un solo plano general con una iluminación poco estudiada, limitándose la edición en la mayoría de los casos a eliminar las partes menos “excitantes” para minimizar su duración.

La producción casera de videos pornográficos puede considerarse casi como un nuevo género de la producción audiovisual; sus elementos formales, iconográficos, estilísticos y discursivos, como demostraremos, así nos lo hace pensar. Además la comercialización mediante diversas modalidades de pago y su bajo coste lo hace más interesante para la explotación pornográfica, pues se aleja de las vías convencionales de los videochats y de las retransmisiones en directo de las cámaras ocultas en espacios privados (casas, apartamentos) o públicos (servicios públicos, vestuarios, piscinas públicas, playas, baños públicos e incluso prostíbulos). La forma extendida combina la tecnología de Internet con la tecnología de los celulares o móviles, cuando por el envío de un SMS con una palabra clave (“Hot”, “Follar”, “Sexo”) recibimos otro con una clave secreta que permite la descarga del archivo audiovisual a través de la red en nuestro ordenador.

El bajo coste que supone esta infraestructura y la situación de fragilidad de los derechos sobre estas producciones facilitan que el archivo sea explotado por el mismo individuo que lo baja de la red. De modo, que el mismo video puede encontrarse en distintas websites con diferentes títulos. Otra estrategia comercial de estos videos consiste en el acceso a fragmentos en baja resolución siendo la calidad de la imagen pésima y muy pixelada; ello impide un correcto visionado. Esta versión es gratuita. Cuando el consumidor desea el visionado de alta resolución, el precio aumenta considerablemente. Finalmente, encontramos algunos websites que incorporan la opción de bajarse un archivo de video gratis. El procedimiento indica que no costará nada visualizar el video. Después de realizar la descarga en nuestro ordenador, el fichero de video suele acompañarse de otro fichero html que nos conecta a un website en el que nos darán una

contraseña a cambio de un pago no estipulado desde el principio. El internauta que hizo la descarga del archivo, finalmente no consigue el archivo gratis y debe pagar para ver el video.

Los vídeos amateur son un ejemplo de la transparencia que provocaban ya los medios masivos. La oferta personalizada de los medios en red no escapan de la eliminación constante entre las fronteras de lo público, lo privado y lo íntimo. En la televisión, la explotación de la intimidad ha sido visto a través de modelos de programas como *Big Brother* o Gran Hermano, y en Internet, hemos conocido las cámaras que retransmiten sin interrupción la vida íntima de individuos. En este contexto, la producción casera de pornografía no es sorprendente, sino fuese por la radicalización temática de sus contenidos. Los vídeos amateur disfrutan de la libertad que ofrece un mundo transnacional sin tribunales internacionales, abriéndose a todas las posibilidades, discriminatorias, abusivas, ilegales y perversas. El vídeo casero muestra desde imágenes captadas sin el consentimiento de sus protagonistas hasta manipulaciones también realizadas por los mismos particulares que abusan de las producciones profesionales para su propio beneficio. Un ejemplo de esto último, es la oferta de imágenes de contenido sexual de famosos actores o actrices, de lo que se ha hecho una síntesis de todas las escenas eróticas de sus películas y se ofrecen editadas, sintetizadas y descontextualizadas.

El vídeo pornográfico amateur muestra los diversos discursos perversos sociales y la mundialización del debate de la violencia simbólica; estamos reseñando la pedofilia, la explotación sexual en las zonas marginadas, la capitalización del sexo en las zonas desarrolladas y la comercialización de la discriminación cultural (raza, etnia, género, clase social, edad, religión, educación) mediante la radicalización de los contenidos pornográficos. La pornografía convencionalmente ha sido dirigida a un público mayoritariamente masculino. La población femenina ha estado apartada bien por motivos socioculturales o sencillamente, porque la capitalización del sexo ha considerado la población masculina como un mercado más fácil de satisfacer y más consumidor del producto (también consecuencia de la castración sociocultural o religiosa de la libertad sexual de la mujer).

La pornografía infantil en la red consiste básicamente en la publicación de imágenes sexuales de niños menores entre 6 y 15 años preferiblemente. Su origen es variado desde el engaño o la coacción para realizar las fotografías en estudios y lugares privados a la captación en los campos de nudismos a donde recurren camuflados los fotógrafos. Curiosamente, los pornógrafos también captan imágenes de aquellas páginas familiares en las que los padres incluyen fotografías de sus hijos.

La pornografía infantil posee otros canales de distribución. Normalmente, son comunidades muy cerradas en aquellos países donde deben esconderse de las leyes nacionales que consideran un delito estos contenidos; los grupos de noticias son el medio más recurrido. Consiste en la formación de comunidades de pedófilos que se intercambian información y documentos pornográficos. Son espacios exclusivamente masculinos que raramente visitan las mujeres. Otro medio empleado es el *chat*. Los pedófilos suelen emplear los espacios de charlas para conectar con niños. Para ello, suelen participar haciéndose pasar por otro niño más y una vez entablada una confianza entre ellos, intentan alentarlos para que tome fotografías pornográficas suyas. Los vídeos pornográficos amateur con contenidos pedófilos ofrecen imágenes de bebés, niños y adolescentes desnudos; en la red se anuncian con títulos para ser buscados como *Bebés, Series Rosa, Adolescentes*, etc. Algunas imágenes aparecen camufladas. El video muestra imágenes captadas en espacios públicos en los que aparecen adultos, pero entre ellos existen planos con niños que son reeditados y autoproducidos por los pedófilos. La pedofilia muestra fotografías de niños desnudos captados en playas o piscinas públicas y manipuladas con programas informáticos aparecen en escenas sexuales con adultos.

También son captadas las imágenes de los niños en los parques, mostrando la ropa interior de las niñas cuando vestidas con faldas se balancean en columpios o se sientan descuidadamente en los bancos. Los rostros de los niños aparecen mayoritariamente sonrientes, felices o por el contrario, llorando, gritando, la boca abierta, gestos histriónicos y muy expresivos. La perversión en los vídeos amateur se independiza en ocasiones de las imágenes: las motivaciones que estimulan la compra es encomendada a la titulación del vídeo. El mismo archivo aparece comercializado con distintos nombres en la red otorgando múltiples significaciones para la misma narración y los mismos personajes: esposa-marido, hija-padre, amante-marido infiel ó esposa infiel-amante. Los videos se



comercializan en diversos websites, y los mismos son ofrecidos gratuitos (o en algunas ocasiones un fragmento de ellos) para promocionar el website pornográfico.

Las imágenes ilícitas (pedofilia, capturas de escenas de parejas o de personas en espacios públicos sin su consentimiento o en espacios privados ayudados de potentes zoom o visión nocturna) son en numerosas ocasiones falseadas. No obstante, algunos sitios web presentan contenidos reales y protegen con máscaras digitales las identidades de los protagonistas. En el caso de la pedofilia, los niños son mostrados en su integridad violando también su identidad.

La **raza o etnia** es otro reclamo genérico pornográfico abundando aquellos contenidos estereotipados (latina/caliente, rubia/sexo de lujo, asiática/sumisa, africana/salvaje). Normalmente, ocultan también contenidos xenófobos, ya que las mujeres y los hombres de las zonas periféricas son tratados como esclavos sexuales de individuos occidentales. Otra forma de dominio es la relación categórica: “negritas”, “chinas”, “videos interraciales”, “brasileñas”, “latinas”, “asiáticas”, “cubanas”, “mulatas”, “africanas”... La depravación en estos videos amateur es conseguida por la violencia simbólica que supone toda transgresión de la intimidad: videos grabados de personajes anónimos captados por cámaras escondidas o ayudado por una tercera persona que sujeta la cámara.

La **clase social** también está presente en los géneros perversos de la producción pornográfica de vídeos amateur. En ellos se valoran la educación superior y el nivel de vida que son reflejados a través del escenario en el que transcurre la acción o bien del estado físico de los protagonistas. El vídeo casero normalmente se desarrolla en entornos vulgares, con personajes vulgares y sin estilo. Las mujeres no son modelos sobresalientes, y los hombres no son atractivos.

Finalmente, conviene destacar que las grabaciones robadas sin consentimiento de los protagonistas suelen consistir en imágenes de mujeres anónimas en playas nudistas. La violencia del robo de privacidad es el mayor atractivo de estas escenas.

La explotación de los vídeos amateur es la cara artesanal de la gran industria pornográfica. Consecuencia de una producción doméstica es la libertad tan amplia de contenidos y a su vez, la apertura completa a todos los contenidos ilícitos que el control industrial había frenado en sus producciones. La falta de responsabilidad civil en la

distribución transnacional complica que pueda frenarse la acción de particulares en la comercialización ilegal del sexo. En resumen, debemos afirmar que esta producción particular utiliza Internet con graves consecuencias simbólicas, pues la violencia está presente en estos vídeos desde el metadiscurso que ocasionan las múltiples deformaciones de los roles sociales y el abuso de estereotipos discriminatorios en la relación humana de género.

Recordemos para terminar que dos manifestaciones de la violencia de género son la pornografía infantil y la pornografía forzada.