

## Violencia en el ciberespacio: nuevas fronteras

**María del Mar Ramírez Alvarado, Inmaculada Gordillo Álvarez**

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura

Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla

*Some of the most defining changes in the last decades involve communications, especially in how new technologies have permeated all the areas of life. However, does this virtual world replicate the same problems of the real world? This article is a theoretical reflection about the characteristics for violence in the Net and in different areas. First, it analyses the traces of patriarchal culture that overlook or even justify violence against women. Secondly, it addresses the fact that – like in the real world – two parallel realms coexist in the virtual one: the potential and benefits in many fields on one hand, and the development of pornography networks and their related products and services on the other.*

**P**uede decirse que algunas de las transformaciones más importantes de los últimos tiempos se han generado en el campo de la comunicación y tienen que ver con la manera en la que las nuevas tecnologías se han incorporado en todos los terrenos de la vida, en especial a la vida cotidiana. Internet ha propiciado la creación de un nuevo escenario para la comunicación y se ha extendido de tal forma que ya está siendo capaz de moldear ciertas formas de organización social. Además, constituye una de las creaciones humanas que se ha modificado más rápidamente. El motivo es obvio: fue un invento diseñado para interconectar ordenadores... y los ordenadores, y en general la industria informática, han evolucionado de forma vertiginosa.

No obstante la rapidez de los cambios que se producen, internet posee unas características prácticamente inmejorables para promover la comunicación: es una red abierta (no importa la raza, cultura, edad, etc.), funciona permanentemente, durante todo el día y en todo el planeta, es un medio altamente bidireccional y multidireccional (permite que cualquier emisor sea simultáneamente emisor y receptor de mensajes), posibilita la comunicación con rapidez o en tiempo real, y es un medio global, que no posee fronteras geográficas (Sádaba y Roig, 2003: 403).

Ante la configuración de estos nuevos espacios comunicativos surge una primera interrogante: ¿reproduce este mundo virtual los mismos problemas del mundo real?...

## Señales de alarma en el ciberespacio

Recientemente la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación en España, encargada de los más importantes estudios de audiencia en este país, presentó los resultados de la 7ª *Encuesta a Usuarios de internet. Navegantes en la Red*.<sup>1</sup> Llevada a cabo a lo largo de los meses de octubre a diciembre de 2004, a través de 50.000 respuestas analiza los nuevos hábitos de consumo de los internautas españoles. Un dato interesante que se desprende de este estudio tiene que ver con el hecho de que internet no sólo se utiliza para comunicarse con otras personas, sino que sirve como medio de relaciones sociales. Casi la mitad de los usuarios (46,3%) han establecido nuevas relaciones personales a través de la red y muchos de ellos (61,6%) han trasladado esas relaciones incluso fuera de internet.

Aunque este dato de por sí no aporta mayor información, sí que da cuenta de las enormes posibilidades de internet para fomentar las relaciones interpersonales. Recordemos también como la potencialidad de la red ha sido empleada para la defensa y promoción de los derechos humanos, a favor de la cultura del respeto de los ciudadanos y de la paz.

En este sentido, el "activismo digital" está cada vez más en boga a través de diversas acciones y movimientos. Entre muchos puede mencionarse el caso de Las Penélopes, asociación feminista creada en Francia en 1996, que se valen de internet para diseminar y tratar la información para y por las mujeres de todo el mundo. Las Penélopes estuvieron encargadas de la coproducción del primer programa de televisión interactiva feminista en internet de la historia y producen una revista mensual en línea que retrata la actualidad feminista y la condición de las mujeres en distintas partes del mundo, con un acento particular en el análisis y crítica de los temas más relevantes sobre las desigualdades de género. La web está disponible en francés, inglés y español.

Sin embargo, al igual que en la esfera de lo real, en la de lo virtual coexisten esos dos mundos paralelos, y aunque obviamente esta potencialidad es sin duda útil y posee no pocas ventajas, desde hace ya tiempo han comenzado las señales de alarma. Internet ha propiciado un vuelco radical en la forma de desarrollar los negocios, y las previsiones apuntan a que en breve circularán miles de millones de dólares fruto del "comercio electrónico", que obviamente ha ampliado sus redes a ámbitos muy lucrativos como el de la pornografía y sus productos y servicios asociados.

Una de las principales consecuencias de estos cambios está siendo la eliminación de barreras comerciales y, por tanto, la intensificación de la competencia en este terreno hasta el punto de que muchas empresas que se dedican a la pornografía han redireccionado sus estrategias comerciales teniendo en cuenta las potencialidades de internet. Si hoy es prácticamente un "deber" para las empresas y grupos comerciales estar presentes y ofrecer servicios a través de la red, lo mismo ocurre en el ámbito al que nos referimos. Muchas de las empresas del negocio de la pornografía han incrementado sus ingresos, en no pocos casos,

exentas de impuestos. Uno de los principales problemas es que los usuarios pueden pasar fácilmente de consumidores a difusores de contenidos. De hecho, cada vez proliferan más zonas específicas dedicadas a las más diversas aficiones en las que el administrador puede restringir la entrada de los usuarios con la posibilidad de acceder a contenidos de corte sexual y de compartir material pornográfico. La feroz competencia que se produce en internet hace que cada vez circulen imágenes más sugerentes, impactantes, fuertes y crueles.

Durante cada año millones de navegantes circulan por webs relacionadas con la pornografía en todo el mundo y son consumidoras habituales de los productos y servicios de esta industria. Según la consultora norteamericana Nielsen/NetRatings, especializada en medición de audiencias e investigación de mercados en internet, los seis lugares de internet más visitados por hombres de más de 35 años en Hong Kong en el año 2001 incluyeron un *site* de pago de facturas a través de internet; tres de información financiera sobre inversiones, economía, mercados etc.; y dos *Adults sites*: porncity.net y Japanesegirls.com.<sup>2</sup>

La red se ha convertido en caldo de cultivo para la proliferación a escala internacional de negocios y alianzas vinculadas a determinados intereses: tráfico de mujeres, comercio de pornografía, prostitución infantil, círculos de pederastas, etc. Por tanto, el efectivo funcionamiento de estas conexiones virtuales ha permitido la ampliación del círculo de los consumidores y, en consecuencia, del círculo de las víctimas reales. También los casos de acoso sexual se han transformado en un fenómeno creciente y de difícil control dado el anonimato de las personas usuarias.

También son frecuentes los desmantelamientos de redes de pornografía infantil que operan a través de internet. Según un informe del año 2003 de Anesvad, asociación que desde 1995 está trabajando contra la explotación sexual de menores en España, internet ha propiciado una mayor visibilidad, publicidad y facilidad de acceso a materiales de pornografía infantil, así como la creación de espacios como chats y comunidades virtuales específicas en los que pedófilos y pederastas pueden ponerse en contacto entre ellos, con intermediarios o con los propios menores. La difusión de material fotográfico y videográfico puede hacerse también de forma instantánea, sin pasar por aduanas o controles policiales.<sup>3</sup>

En el año 2002 Anesvad puso en marcha una campaña-investigación sobre la pornografía infantil en internet denominada Nymphasex ([www.anesvad.org/nymphasex](http://www.anesvad.org/nymphasex)), cuyo soporte principal era una supuesta página pornográfica en la que se ofrecían una serie de “servicios con menores”: “niñas inexpertas”, “sumisas”, “dispuestas a todo”, “sólo para ti”. Su principal objetivo era luchar contra la pornografía infantil en internet y sensibilizar a la sociedad en general sobre esta problemática, ya que el despliegue de la información contenida en la web no dejaba lugar a dudas: “pequeñas explotadas sexualmente”, “sumisas porque su voluntad está anulada”, “gratis, lo hacen contra su voluntad”. Según el número de entradas a Nymphasex, los principales países consumidores de

pornografía infantil son Estados Unidos, en primer lugar (41,96%), y España, en segundo (37,34%) (Anesvad, 2003: 12).

Aunque en los últimos años se han ido estableciendo leyes para proteger a mujeres y niños/as de la difusión de imágenes que las degradan o que prohíben diversas formas de pornografía a través de los medios de comunicación y en la publicidad, puede decirse sin reparos que no existe una legislación clara contra la pornografía en internet. Sin duda, el sexo virtual se protege en el anonimato y no son pocos quienes defienden que cualquier prohibición en este sentido podría ser considerada un ataque a la libertad de expresión. Además, por ser un ámbito que carece de territorialidad, existe el problema añadido de las diferencias legislativas de cada país.

### Juegos eróticos

Diversos estudios actuales han demostrado que, en un inicio, tanto niñas como niños demuestran igual interés y capacidades en el aprendizaje de la informática. Las diferencias comienzan a manifestarse con el paso de los años y, sobre todo, en la adolescencia.

La enorme capacidad de almacenamiento de los equipos informáticos actuales ha ampliado considerablemente la oferta de juegos haciéndolos más complejos. Éstos son cada vez más asequibles en cuanto al precio, de mayor calidad y, en muchos casos, se promocionan o circulan libremente a través de internet. Ya no son naves espaciales, marcianos, monstruos ni pequeños *pacman* los protagonistas de estas distracciones; se trata ahora de personajes animados que batallan, asesinan a sangre fría o son descuartizados sin piedad en violentísimos enfrentamientos mortales. Los juegos más vendidos están repletos de efectos macabros, de sangre esparcida por doquier, que muchas veces empapa la pantalla del ordenador, de las armas de lucha más siniestras (sierras eléctricas, lanza-llamas, escopetas de clavos, etc.), de cabezas cortadas y de corazones palpitantes arrancados a los enemigos al grito de *finish him!* Sería difícil estimar cuantos asesinatos simulados comete un jugador promedio en una hora.

Esta pasión por los videojuegos se ha extrapolado a internet, donde es frecuente que los usuarios de los lugares más recónditos y dispares del mundo se concentren en el ciberespacio para entablar una partida, o más bien combate cuerpo a cuerpo (dadas las características de las aplicaciones y programas más populares) de su juego favorito.

Pero en internet se va a la vanguardia, y cada día más lejos. Hoy por hoy son comunes los juegos eróticos que permiten desnudar a sus protagonistas. Muchos programas interactivos facilitan conseguir experiencias cada vez más "reales" de cibersexo; páginas como, por ejemplo, *Plaboy.com*, que posee un área de juegos gratuitos del tipo *Playmate Strip Poker*, *Playboy Puzzles* o *Strip Tac Toe* (versión nudista del clásico tres en línea) o *Playmate Breakout*, que permite

ir quitando piezas hasta dejar al descubierto el desnudo femenino del día; todo esto además de la posibilidad de acceso *online* al Casino Playboy.

*"Hello, my name is Lynda. Do you like my body?"* La persona usuaria tiene dos posibilidades: puede obtener el cuerpo de esta Lynda seductora pulsando el "Yes" correspondiente o, si lo desea, puede elegir alguna otra chica de su agrado incluida en el catálogo virtual organizado por etnias: morenas, rubias y pelirrojas, blancas, negras, asiáticas, latinas, rusas... Las posturas son provocativas. Además, tiene a su disposición, en la caja de juguetes o de herramientas (*toy box/tool box*), toda una suerte de elementos que harán temblar de placer a las chicas (látigos, esposas, penes descomunales son los artilugios que lograrán que la muchacha se sentirá satisfecha y pida más acción. No reclamará nunca ni se negará a algo que le resulte incómodo, con docilidad hará lo que se le pida y jamás manifestará dolor (Gerstendörfer, 1996: 40-43). La combinación de música, sonidos y diálogos contribuye a incrementar el realismo virtual de estas solícitas mujeres.

De forma paralela son muchos los avances que se están produciendo en el terreno de la realidad virtual. A través de la simulación de espacios tridimensionales, el individuo, equipado con cascos, gafas y guantes, podrá adentrarse en nuevas fantasías eróticas. También se está experimentando con pantallas sensitivas al tacto (*touch screen*) que permiten la manipulación directa de la imagen, y con guantes y trajes sensitivos (*data gloves* o *data suit*) que suministran informaciones táctiles sobre lo que se está viendo a través del monitor.

Se sabe que los sitios porno de internet y algunos discos pornográficos ocupan un lugar importante entre los "juegos" favoritos de los adolescentes y de muchos niños que tienen sus primeras experiencias sexuales con mujeres virtuales. ¿Qué pasa entonces cuando estos jóvenes ponen los pies sobre la tierra y se relacionan con mujeres de carne y hueso que reaccionan como seres humanos y no como caricaturas animadas?

El desarrollo de programas cada vez más sofisticados de animación ha estimulado la producción de dibujos, infografías y animaciones de pornografía virtual. En el caso de la pornografía infantil, la situación respecto a este tema es preocupante, ya que se trata de la creación de imágenes sintéticas en 3D de menores involucrados en actos sexuales (producto de programas que sincronizan sus expresiones corporales, movimientos y palabras que pronuncian) que no son consideradas como delito. Por ejemplo, en un proceso judicial producido en Estados Unidos, la alta magistratura estadounidense se ha declinado a favor de la libertad de expresión (Anesvad, 2003: 16). Delito o no, sin duda estas imágenes "no reales" productos de la fantasía estimulan el consumo de otros materiales de pornografía "real".

Sin lugar a dudas, en la realidad artificialmente configurada en el ordenador es imposible una sanción social hacia la violencia contra las mujeres y niños y niñas. En la relación que se establece con los seres humanos virtuales no existe una percepción directa de los hechos violentos, que en todo momento son mediatizados a través del ordenador.

### **El androcentrismo en la cultura informática**

La consolidación de internet como una fuerza motora del proceso de globalización está dejando a un lado a quienes carecen de dinero para acceder a soportes informáticos y, por supuesto, conocimiento para entenderlos y manejarlos. Con la evolución de las nuevas tecnologías, en estos últimos años se ha ampliado el abismo existente entre los países pobres y los ricos, lo que genera profundos desniveles. La mayoría de las personas que se mueven en la red son hombres y habitantes de países industrializados. Así, las mujeres están quedando fuera de este medio de control y difusión de la información y de la comunicación que, sin duda, determinará el futuro de nuestras sociedades. No sólo la disponibilidad de medios es un problema, también lo es el hecho de que no se manejen en la red lenguas minoritarias, lo que impide a muchas mujeres el acceso a información y a documentos de interés.

En otro orden de ideas, resulta evidente que, aunque con excepciones, la cultura y el negocio de la información digital se encuentran manejados por hombres. Por lo general, las grandes empresas en el área poseen una distribución de sus empleos según la cual la población femenina ocupa un grueso importante de los niveles laborales bajos/medios y escasamente accede a estratos superiores, es decir, a cargos de gerencia y de peso en la toma de decisiones. El avance en la incorporación de las mujeres a los puestos directivos en los medios de comunicación en internet es aún insuficiente.

Esta situación de falta de participación femenina en las esferas gerenciales de muchas empresas de internet incide en la selección y en el tratamiento de la información, así como en el manejo del lenguaje desde una perspectiva androcéntrica. El reconocimiento de esta realidad ha llevado, por ejemplo, a que la Plataforma de Acción de Beijing propusiera como objetivo el incremento de la participación y acceso de las mujeres a puestos directivos en los medios de comunicación (y en concreto en los digitales) para garantizar la promoción de imágenes no estereotipadas de las mujeres a través de los mismos. Está claro que, aunque se ha registrado un incremento, aún hoy en la mayoría de los países las carreras informáticas están copadas por hombres y son diversas las encuestas que señalan que, por lo que se refiere a los usuarios/as, la situación es similar, ya que el manejo de ordenadores en los hogares corresponde sobre todo al hombre, en mayor o menor porcentaje dependiendo del país.

Estamos hablando entonces de un ambiente en el que la presencia masculina, por muchas razones, resulta mayoritaria. Por tanto, no es de extrañar que las desigualdades en cuanto a género se reproduzcan de forma parecida en este universo de la comunicación ciberespacial.

## Conclusiones

A la luz de la exposición precedente, podemos decir que el ejercicio de la violencia en los espacios virtuales ocupa quizás el mismo lugar que en la realidad, cebándose con las personas más débiles, pobres, desasistidas, vulnerables, tradicionalmente sometidas. Además, siguen prevaleciendo normas de una cultura patriarcal que encuentran en la violencia sobre las mujeres y niñas una de sus principales herramientas de dominación, soporte y permanencia.

En cuanto a la comunicación, los modelos teóricos no son suficientes para reflejar lo que ha ocurrido y lo que está ocurriendo. Actualmente resulta complicado establecer la identidad de emisores y receptores, así como entender cómo se producen los mensajes y cuáles son sus características. No existen modelos teóricos consistentes para dar respuesta a los cambios globales que se están dando con la irrupción de las nuevas tecnologías y de internet. ¿Cuáles son las características de la comunicación y de la información? ¿Cómo ofrecer respuestas teóricas a lo que está por venir?

Somos testigos privilegiados de la aparición de nuevas libertades que han tomado forma a través de la red, pero también de nuevas esclavitudes. Es un gran abismo el que se está abriendo entre las naciones y grupos sociales que tienen acceso a internet y aquellos que carecen de éste. ¿Cómo puede afrontarse este tema desde los estudios de la comunicación? ¿Qué vínculos pueden establecerse entre el desarrollo de las naciones y las nuevas tecnologías?

El panorama tiene sus sombras, pero también sus luces. No son pocas las acciones positivas que se están llevando cabo en distintos lugares del mundo. En cuanto a las nuevas tecnologías, algunos gobiernos están desarrollando programas para promover la igualdad de acceso de los grupos más rezagados tecnológicamente hablando y proyectos de formación y capacitación en el área. Además, cada día más internet se está convirtiendo en un medio que propicia el intercambio de noticias y la colaboración a través de diversas estrategias: uso en auge del correo electrónico; listas para organizar actividades, debatir temas en la red o recoger firmas; boletines de noticias; foros de discusión, comunidades virtuales con intereses afines, conferencias y emisión de programas a través de internet; construcción de páginas web con recursos de varias ONG, etc. En zonas alejadas se han creado centros con conexión a internet y algunas ONG se dedican especialmente a dictar talleres en los que se enseña informática y a navegar por la red.

Desde el punto de vista teórico, se ha reflexionado sobre temas que vinculan a las mujeres y los medios, y sobre la creación de nuevos modelos de comunicación partiendo de la transformación de paradigmas y contenidos. Uno de los avances más importantes de los últimos años ha sido el establecimiento de leyes para proteger a las mujeres y a niños y niñas de la difusión de imágenes que les degradan o que prohíben diversas formas de pornografía a través de los medios de comunicación y en la publicidad. De igual forma, algunos medios de comunicación en general, y también en la red, están equilibrando a hombres y muje-

res en sus cargos directivos y, asimismo, se está produciendo un incremento de mujeres que estudian en las universidades carreras asociadas a la informática y la comunicación. Un gran número de ellas se dedica después a su profesión.

De hecho, en su obra *El primer sexo*, la antropóloga norteamericana Helen Fisher comenta que la Compañía de Telecomunicaciones MCI hizo una encuesta entre miles de usuarios a través de la cual se percató de que las mujeres utilizan con mayor rapidez y eficacia la red. Dice Fisher a propósito de su hipótesis de trabajo (la sociedad del mañana va a necesitar habilidades específicamente femeninas y hay ámbitos que están cambiando de forma que las mujeres serán imprescindibles)<sup>4</sup> que “si las mujeres empiezan a suministrar una buena parte de la programación de este poderoso medio de comunicación, sus intereses van a saturar el mundo en los decenios venideros” (Fisher, 2000: 110). En este sentido, las mujeres son el primer sexo y no el segundo, como decía Simon de Beauvoir.

No obstante, es necesario seguir acercando la ley a la realidad de la violencia en internet, empezando por conocerla en profundidad y analizando sus nuevas fronteras, sus límites y características. Asimismo, hay que establecer una legislación adecuada que regule en la red las manifestaciones de esta violencia en lo penal, lo civil, lo laboral, lo social, lo familiar, etc., sin que la denuncia suponga un peregrinar por las distintas jurisdicciones.

La difusión de contenidos en internet que atenten contra la dignidad del ser humano en general, y en concreto de mujeres, niñas y niños, debe tener como respuesta la búsqueda de mecanismos de acción en todos los órdenes (jurídicos, de sanción social, políticos, etc.). Es necesario conjugar la preservación del derecho a la confidencialidad y la libertad de información con la defensa de la dignidad, privacidad, respeto a la imagen y protección contra la violencia que se está generando tanto en la vida real como en el ciberespacio.

#### Notas

1. Esta encuesta de usuarios, así como las anteriores llevadas a cabo, están disponibles en la página web de la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación en España: <[www.aimc.es](http://www.aimc.es)>.

2. NIELSEN/NETRATINGS. “Show Me The Money! ‘Thirty Something’ Men Head For Finance, Investment Sites” [En línea]. *Nielsen On Line* <<http://www.nielsen-netratings.com>>

[Consulta: 19 diciembre 2008].

3. Según este informe, se estima que en el mundo existen más de cuatro millones de zonas de internet que contienen material de sexo con menores y que reciben más de dos mil millones de visitas anuales. También existen más de 2.400.000 páginas web de pornografía infantil de pago. ANESVAD. *Informe sobre la pornografía infantil en internet*. [En línea]. <<http://www.anesvad.org/informe.pdf>> [Consulta: 18 diciembre 2008].

#### Bibliografía

BOIX, M.; FRAGA, C.; SENDÓN, V. *El viaje de los internautas. Una mirada de género a las nuevas tecnologías*. Madrid: Ameco, 2001.

DREZIN, J.; LLOYD-LANEY, M. *Making a Difference: Strategic Communications to End Violence Against Women*. New York: United Nations Development Fund for Women – UNIFEM, 2003.

FISHER, H. *El primer sexo. Las capacidades*



*innatas de las mujeres y cómo están cambiando el mundo*. Madrid: Taurus, 2000.

GAMBOA, J. "Analizando la apropiación de las tecnologías de la información y de la comunicación como herramienta para el cambio social". En: RAMÍREZ ALVARADO, M.M. (coord.). *Medios de Comunicación y violencia contra las mujeres*. Sevilla: Fundación Audiovisual de Andalucía, 2002.

#### Referencias de internet

ANESVAD. *Informe sobre la pornografía infantil en internet*. [En línea] <<http://www.anesvad.org/informe.pdf>> [Consulta: 18 diciembre 2008].

ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN ESPAÑA [En línea]. *7ª Encuesta a Usuarios de internet (Navegantes en la red)*. <[www.aimc.es](http://www.aimc.es)> [Consulta: 20 diciembre 2008].

GERSTENDÖRFER, M. "Computer as the place of violence". *Lola Press. Internacional Feminist Magazine* (1996), núm 5, p. 40-43.

SÁDABA, I.; ROIG, G. "Internet: Nuevos escenarios, nuevos sujetos, nuevos conflictos". *Cultura Popular, Industrias Culturales y Ciberespacio*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2003.

NIELSEN/NETRATINGS . "Show Me The Money! 'Thirty Something' Men Head For Finance, Investment Sites" [En línea]. *Nielsen On Line* <<http://www.nielsen-netratings.com>> [Consulta: 19 diciembre 2008].

RUBIO LINIERS, M.C. [En línea]. *La imagen de la mujer en internet*. <[http://www.uc3m.es/uc3m/inst/MU/cruz\\_rubio.html](http://www.uc3m.es/uc3m/inst/MU/cruz_rubio.html)> [Consulta: 18 diciembre 2008].