



I Congreso Internacional de
Comunicación y Género
SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

CIBERESPACIO ¿NUEVAS IDENTIDADES?

Del Prete, Annachiara⁷⁶⁷

Departamento de Pedagogía Universidad Rovira y Virgili Tarragona

annachiara.delprete@urv.cat

RESUMEN:

Internet ofrece una plataforma donde las/os usuarias/os pueden explorar numerosas identidades y facetas de su personalidad, en tantos niveles diferentes y su imaginación es el único límite a su viaje de exploración. ¿Pero, qué y como se caracteriza la identidad de género on-line? Si por un lado, animados da la visión más utópica del ciberespacio, se esperaba una ruptura de los estereotipos socio-culturales todavía imperantes en la sociedad actual, por otro, estudios nos demuestran como los mundos virtuales pueden convertirse en un lugar de "hiper-masculinidad" y de "hiper-feminidad" (Scharrer 2004) dando así lugar a una exageración de los comportamientos que se pretende suvertir con el cambio.

"Si bien la tecnología amplía la capacidad del cuerpo de participar en la narración de significados, esta no mete el cuerpo en una extensión de la computadora. Lo que ofrece a la tecnología la base para ser su extensión, es el cuerpo vivido, la experiencia consciente...(Langellier y Peterson 2004:167) ...todavía habitada por identidades off-line.

En la siguiente comunicación exploraremos el cambio de identidad en el ciberespacio, procurando entender como este cambio se caracteriza y en que manera influye en las identidades de género.

PALABRAS CLAVES:

Género, ciberespacio, identidad.

⁷⁶⁷ Annachiara Del Prete forma parte del grupo de investigación ARGET (Applied Research Group in Education and Technology, ref. 2009SGR596).



I Congreso Internacional de Comunicación y Género SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

EL CIBERESPACIO: NETOPÍA VS DISTOPÍA

La ciencia ficción, al principio del fenómeno on-line, preanunciaba el ciberespacio como un ámbito en el que los marcadores físicos como el sexo, raza, edad, tamaño del cuerpo, habrían perdido importancia para la auto-categorización y la evaluación de los otros. En pocas palabras, se afirmaba que estas características dejarían de ser la base primordial de los sistemas sociales de la diferencia y que iban a perder su agarre cognitivo-emocional. Esta conclusión se basaba en la lógica que, debido a que estas características no son discernibles en el ciberespacio, evidentemente, dejarían de ser un medio primordial de estructuración de la interacción y de la experiencia corporal, la mente habría generado nuevas formas para la organización y las relaciones interpersonales. (O'Brien J. 1999).

Uno de los mayores desafíos del pensamiento ciberfeminista ha sido, justamente, el concepto de identidad. Según la vertiente más optimista del movimiento, en la sociedad del Cyborg, la identidad se confecciona de múltiples formas, y no es precisamente el cuerpo una de ellas, sino que es el discurso con lo que deja de ser la identidad algo fijo e inamovible para pasar a ser algo múltiple y continuamente cambiante. Es el Cyborg⁷⁶⁸ el que traerá una serie de ventajas a las mujeres, las cuales poseían una identidad basada en la visibilidad del cuerpo excluido de los sistemas de poder "Prefiero ser una Cyborg a una Diosa" (Haraway 1995).

El cuerpo posthumano del Cyborg refleja una antigua preocupación feminista acerca de la reconstrucción del cuerpo femenino para llegar a su esencia y su posterior reconstrucción basada en un nuevo sistema de valores más integrado.

La cuestión de la identidad se halla muy conexa a la del cuerpo, en este sentido el ciberfeminismo trata de buscar modos de construcción más plurales, heterogéneos y liberadores, que puedan ayudar a deshacer los espacios a los que tradicionalmente ha estado vinculada la mujer, todo ello gracias a los espacios virtuales que genera la sociedad en la Red.

Frente a esta *netopía* de la *fluidez del género* (Turlke 1995) encontramos visiones pesimistas o *distópicas*, que condenan el ciberespacio como una fiel reproducción de los valores patriarcales, coloniales y consumistas del mundo real, y lejos de proponer nuevas identidades, libres de las normas sociales y de los valores de la cultura dominante, denuncian un endurecimiento de los estereotipos de género y una marcada prevalencia de la presencia masculina. Justo porque las señales físicas no están disponibles en las conversaciones on-line, muchas veces se suele preguntar información de éstas, a través del texto y, en particular, a través la transcripción de una compleja y matizada gama de atributos físicos de género.

⁷⁶⁸ "Ciber" viene del griego *Kyber* y alude al gobierno y los sistemas de control. El origen de la vinculación de su sentido en relación a las tecnologías de la información lo encontramos también en el significado de cibernética, el estudio de las analogías entre los sistemas de control y comunicación entre los seres vivos y las máquinas; y en particular, el de las aplicaciones de los mecanismos de regulación biológica a la tecnología.



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

La cuestión teórica que surge de estas premisas es la siguiente: ¿cuáles son los atributos que describen el género en la realidad virtual?

En la realidad física, off-line, podemos utilizar la manera de vestirnos, de peinarnos, nuestra actitud. En el ciberespacio ¿qué estereotipos se utilizan para indicar el género, o más bien para transmitirlo? Según el análisis llevado a cabo por la corriente distópica, los diferentes ambientes on-line parecen ser particularmente susceptibles de reproducir los estereotipos de género. Lejos de ser una maravilla de la creatividad imaginativa, los participantes tienden a "vestir" las características de género reproduciendo fuertemente los estereotipos convencionales de la sexualidad y la conveniencia, es decir, perpetúan las formas binarias de género en lugar de alterarlas.

En pocas palabras, si en la red, la ausencia del cuerpo, ha podido superar el determinismo biológico, no ha logrado desprender del carácter esencializador y dicotómico con el que usan el concepto de género.

De todas formas, podemos afirmar que el preanunciado cambio de valores y de significantes, para la definición de la identidad ha representado la promesa más innovadora del mundo Cyber, y todavía hoy en día, a través de la evolución del ciberespacio y las relaciones que en él se tejen, la cuestión de la identidad sigue siendo el foco de atención de muchas/os estudiosas/os.

LA IDENTIDAD EN EL CYBERESPACIO

El ciberespacio presenta una gran variedad de posibilidades y combinaciones de canales de comunicación, cada uno de estos dan lugar a características específicas de la identidad. De tal manera el Ciberespacio nos ofrece la oportunidad de enfocar y desarrollar un aspecto particular de lo que somos, incluso puede brindar la oportunidad de expresar y explorar facetas de la identidad que no se expresan en un entorno "real". De hecho los distintos ambientes y estilos de comunicación en Internet (chat, network, e-mail, web-cam, web browsing.) pueden servir como un banco de prueba y de exploración de nuestra identidad.

Algunas personas, incluso sostienen que el ciberespacio nos da la oportunidad de "deconstruirnos" a nosotras/os mismas/os. No tenemos que presentarnos en nuestra totalidad, más bien podemos presentar nuestras características en paquetes de diverso tamaño y contenido en tanto que, gracias a miles de grupos presentes en la red, podemos expresar, destacar y desarrollar determinados intereses y experiencias de nuestra vida, dejando de lado otros, teniendo así una *identidad fragmentaria* (Freire, J., 2009) expresándonos con la publicación de fotos, destacando algunos link, escuchando y proponiendo música.

Tal vez experimentamos el ciberespacio como un lugar para reinventarnos, para ser diferentes de lo que somos, o para dar la oportunidad, de salir a la superficie a las partes de nosotras/os que diariamente reprimimos, tal vez a causa de los valores sociales preestablecidos. Pero ¿qué es lo que nos empuja a usar el mundo on-line como banco de prueba de nuestra múltiple identidad?



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

Suler, J.R., profesor de Psicología por la Universidad de Rider en Estados Unidos, es autor del fascinante artículo *The Psychology of Cyberspace 2002*, donde realiza un interesante análisis sobre las interacciones de las múltiples facetas de las identidades en el ciberespacio. En él señala que junto a las variedades de lugares diferentes presentes en el ciberespacio, a la facilidades de acceso a cualquier tipo de entorno informativo y interactivo, lo que permite o, más bien facilita, la expresión de las múltiples facetas de la identidad es lo que las/os investigadoras/es de la red llaman el "efecto desinhibición". Unas de las principales causas que provocan este efecto es el anonimato, que puede proporcionar un ambiente on-line.

La palabra "anónimo" indica que puedes no tener nombre, al menos no tu nombre real. El anonimato hace maravillas para el efecto de desinhibición. Cuando las personas tienen la oportunidad de separar sus acciones de su mundo real, se sienten menos vulnerables a la hora de abrirse, cualquier cosa que uno diga o haga puede o no puede estar directamente vinculado con la vida real. De tal manera la persona no tiene que asumir la responsabilidad de sus acciones, de hecho, la gente podría incluso convencerse de que ciertos comportamientos "no les pertenecen en absoluto."

Pero no en todas las personas el efecto anonimato provoca desinhibición. Algunas personas se sienten vigiladas y asumen así una actitud sospechosa respecto al ciberespacio. Sienten el no poder confiar en las intenciones de los demás, ni poder prever sus reacciones frente a lo que expresa un texto, por ejemplo. Así que las mismas características, en el ciberespacio, permiten que algunas personas se abran y se expresen más que en su vida off-line, sin inhibiciones. En cambio otras pueden sentir la incertidumbre, la frustración y la ansiedad.

Pero, si existe la posibilidad de asconder nuestra identidad en los ambientes de comunicación como los chats, donde se suele interactuar con gente no conocida, o en ambientes como SeconLife, donde la creación de un avatar⁷⁶⁹ facilita la asunción de nuevas características identitaria ¿qué ocurre cuando nos encontramos en redes sociales, donde nuestro perfil se vuelve público y accesible a un, siempre más amplio, número de personas?

Aunque hay quien afirma que ahora el *ser* en Internet, gracias a las relaciones que las Redes Sociales pueden brindar, se vuelve más útil (pensamos por ejemplo en la necesidad de *googlelizar* nuestro perfil profesional) y de tal manera estamos delante de la voluntad de *perfilarnos* como realmente somos. Sin embargo, al romperse el proceso de conocimiento del interlocutor, y sobretodo del contacto cara a cara, queda viva la posibilidad de diseñar, a plena conciencia, la imagen de sí mismo que el sujeto quiere mostrar.

De hecho las comunidades virtuales están diseñadas, precisamente, para permitir a sus usuarias/os la posibilidad de re-crearse, re-diseñarse y convertirse en versiones, quizás mejoradas, de sí mismas/os. Desde esta perspectiva, resulta interesante ver la manera como al construir una representación, quizás ideal, el individuo está organizando su identidad basándose

⁷⁶⁹ Representación gráfica mediante un dibujo o fotografía



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

en características, reales o no, como si se tratase de un mensaje que va a ser decodificado. "Es decir, que el proceso de la creación de la identidad virtual es un proceso consciente, y no formado con el paso del tiempo, la socialización y la experiencia"(Hung, 2009: pag. 5). En esencia, una red social en la red, contribuye a la descripción de la identidad del sujeto, pero no es una identificación en sí.

Desde una perspectiva sociológica, ese proceso de re-formulación de la identidad del individuo en el ciberespacio se encuentra protegida por la carencia de elementos de constatación de veracidad de la información brindada. Es decir, que la publicación de la información de las/os usuarias/os se basa en el principio de la confianza.

El tema más controvertido en este momento, en la historia de la comunicación en línea, puede ser la manera de establecer formas de relieve real frente a los sitios ficticios para que las/os usuarias/os puedan distinguir con fiabilidad entre la "verdadera autenticidad" y la "auténtica fantasía." (O'Brien 1999).

Existe de hecho una tensión entre las/os usuarias/os que conciben el ciberespacio como un ámbito en el que se invita a "realizar" una variedad de otras realidades y de las personas que consideran el ciberespacio como un lugar que trasciende el tiempo/espacio físico y dona ventajas para una amplia gama de redes personales. En este último caso, la intención es permanecer "in situ" como una "persona real". En la primera es la capacidad performativa la que cuenta.

El concepto de performance en el sentido dado por Jeffrey Alexander (2006), es utilizado para definir la nueva interacción social que tiene lugar en la red, en términos de puesta en escena, en la que las/os interlocutoras/es desarrollan un performance, moldeado por las representaciones de su entorno cultural; el mismo que, de alguna manera, marca las pautas en la formación de la identidad del sujeto como tal.

Los problemas surgen porque la exitosa producción de "ficciones" requiere una voluntad recíproca de suspender "la realidad". Espacios que estén específicamente designados para tales performances son susceptibles de fomentar una mayor tolerancia de la desviación entre lo corporal y lo cyberreal. De hecho, en algunos de estos espacios, los que no son capaces de "entrar en la fantasía" son rechazadas/os.

Los problemas no se refieren solamente a lo que puede ser un alteración de la identidad en un contexto interrelacional, sino que, en los últimos tiempos, el "robo de la identidad" (Identity theft), ha sido un fenómeno que ha alarmado en muchos países. A tal propósito existe una amplia bibliografía que explica las dinámicas utilizadas para el robo de identidad a partir de los datos que cada uno publica en la red y, en particular, en las redes sociales. En la 30 Conferencia Internacional de Privacidad (Estrasburgo, 15-17 de octubre de 2008) 37 países adoptaron resolución para advertir a las/os usuarias/os de las redes sociales de la *escasa protección de sus datos* por parte de estos servicios.



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

EL GÉNERO ON-LINE

El cambio de identidad que se experimenta en la red, sea en los "antiguos" chat o correo electrónico, sea en las actuales redes sociales, se caracteriza mayormente por el cambio de género.

El género es uno de los primeros medios por los cuales las personas se representan a sí mismas y presentan a otras en las comunicaciones electrónicas. En las comunicaciones por correo electrónico o en los perfiles construidos en las comunidades virtuales, el género es a menudo perceptible por el nombre. Con los nombres de género ambiguo se suelen proporcionar señales adicionales que marcan el sexo. Las personas que eluden esta información muchas veces se consideran como rebeldes, que quieren esconder algo. La falta de "revelación" del género es vista por las/os usuarias/os de la red con sospecha.

La importancia social del género depende de la experiencia de cada uno, en la forma de entender nuestro "yo", en relación a la comunicación con otros seres humanos. Esta experiencia es un acto de la interpretación subjetiva, utilizando códigos culturales.

Se supone que el género es la característica más natural e inmutable del "yo". Entonces ¿dónde ha ido la ilusión de la mutabilidad del *ser* y la *fluidez* del género anunciada por los y las teóricas del ciberespacio?

Cuando una persona se presenta a si misma con el genero cambiado, para describirse suele utilizar características del género opuesto, fuertemente estereotipadas y esto es común, sea en mujeres que en hombres que experimentan el cambio (Suler J.R., 2002). Esta dinámica esta lejos de borrar y modificar las instituciones tradicionales de género, más bien, el cambio de género experimentado por las y los usuarios pone de relieve la pureza de la forma convencional. Esto puede ser debido a una falta de modelos alternativos a los modelos socialmente propuesto/impuesto por el sistema cultural y político de nuestra sociedad.

De tal manera podemos ver que, una particularidad del medio, como es el anonimato, puede neutralizar las diferencias, o bien acentuarlas y estereotipar aún más los comportamientos considerados como "femeninos" o "masculinos" y junto a ello las desigualdades. Dos posibilidades aparentemente contrapuestas (Callèn B.A. 2006: pag 6)

Esta postura plantea la cuestión concreta de si el género es fundamentalmente una institución arraigada en las características físicas del sexo, o es una institución cognitivo-emocional-física con implicaciones para (re)construir realidades significativas. "La probabilidad de que se perpetúe o desaparezca la diferenciación de género no puede determinarse sin determinar, al menos teóricamente, si el género es una característica de la carne o un producto de la mente" (O'Brien J. 1999).

Si bien la intención, en lugar de la autenticidad, puede ser el principio organizador de quien comunica en línea, lo que es interesante observar son las implicaciones del cambio de género y otras formas de auto/multiplicidad del cuerpo. **En su mayor parte, las personalidades múltiples son un trastorno en nuestra cultura, que se basa en el principio fundacional de**



la única tierra en sí mismos, como la única fuente de órganos y el lugar de autenticidad (Stone, 1992: pag. 83.84). Hay ocasiones en que las desviaciones son aceptables, no se celebran, pero culturalmente se demarcan como "teatro". En el teatro, la autenticidad es una perfecta multiplicidad.

Esta dinámica no borra ni modifica las instituciones tradicionales de género, más bien, con éxito (es decir: moralmente aceptado) el cambio de género pone de relieve la pureza de la forma convencional.

Curioso es constatar que, si bien sean mujeres o hombres quienes experimentan un cambio de género en el ciberespacio, estos últimos representan la mayoría (Huh, S. & D. Williams 2010). Esto se puede justificar considerando que gracias a los resultados de la lucha por la emancipación, las mujeres no tienen problema, al contrario, muchas veces son llamadas a asumir roles que se atribuyen al género masculino. Esta actitud es aceptada socialmente, contrariamente a lo que pasa con los roles femeninos asumidos por parte de los hombres.

Las características definidas como femeninas (dulzura, entrega, sensibilidad...) son muchas veces despreciadas por parte de la sociedad si se ven expresada por hombres, contrariamente a lo que hubiera podido ser un resultado del avance de derechos de las mujeres. Así en un contexto donde predomina el anonimato, muchos hombres quieren experimentar su feminidad, sin el riesgo de ser juzgados y/o discriminados. También quieren experimentar las atenciones de otros hombres sobre sí, aunque hay testimonios que confiesan, que en más de una ocasión, han sido víctima de acoso y actitudes violentas (Machovcová K. 2006).

CONCLUSIONES

El *ser* en la red conlleva casi naturalmente la oportunidad de re-inventarse y de crear una identidad, que no siempre coincide con la identidad off-line, sino que muchas veces es el producto de nuestros deseos, nuestros sueños y el fruto de lo que no podemos ser y tener en el mundo real. Es la posibilidad de abrir nuestra *caja de Pandora* donde se esconden los múltiples aspectos de nuestra personalidad y donde pueden ser libres de expresarse, sin prejuicio y sin limitaciones, haciendo públicas y especiales nuestras contradicciones, en contra de una tendencia a la integridad del *ser* encasillada en diferentes modelos sociales, que, desde siempre, ha caracterizado nuestra cultura.

Junto a esta característica brindada por la red, y en particular por el sistema de redes sociales, existe la necesidad de relacionarse y compartir con los demás, que siempre más a menudo se satisface en el mundo virtual, más allá de las relaciones cara a cara.

Estos dos factores abren una amplia reflexión respecto a las condiciones de vida que hoy en día caracterizan nuestra sociedad en el plano relacional.



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

Por una parte está la inquietud de verificar si somos todavía capaces de mantener relaciones cara a cara, asumiendo todos los compromisos que estas conllevan. Si somos capaces de reinventarnos, mirando a los ojos otras múltiples identidades encarnadas en un único cuerpo delante de nosotras/os. Si somos capaces de confrontarnos y desnudar nuestro ser, delante de la otra y del otro ¡sin la posibilidad de huir con un clic!

Por otra parte, la necesidad y voluntad de cambiarnos, reconstruirnos puede ser índice de una rebelión a un "orden" social, que de alguna manera viene impuesto, que hace que muchas partes de nosotras/os mismas/os se adecuen a expectativas y reglas que fundamentalmente no aceptamos, así como el deseo de cambiar nuestra identidad puede indicar una insatisfacción que sentimos hacia nosotras/os mismas/os. Por último, lo que nos puede inducir a reinventar nuestra identidad es la voluntad de explorar aspectos de nosotras/os, que en otros contextos no nos atreveríamos a reconocer, en este caso las herramientas que encontramos en la red nos proporcionan la posibilidad de *performance*, de expresiones de la individualidad sin reglas ni limitaciones.

De toda manera el proceso de cambio o reformulación de identidad en la red, lejos de ser un producto de los cambios sociales preanunciados por el Cyberfeminismo o por los teórico del ciberespacio, que sostenían la expresión de la multiplicidad del *ser* como principio dominante de la red, responde, a mi modo de ver, a un concepto Pirandelliano de *mascaras sociales*.

En el análisis de la construcción de la identidad Luigi Pirandello (28 Junio 1867 – 10 Diciembre 1936) reflexiona sobre la variabilidad de la realidad de las percepciones, sobre como nosotras/os percibimos a las/os demás y que percepción las/os demás tienen de nosotras/os, y en particular en su novela *Uno Nessuno e Centomila* (1926) el protagonista pasa de ser el **ser único**, percibido por parte de todo el mundo, a tener la conciencia de los "cien mil" que los demás le atribuyen. Este relativismo del ser y de la realidad se materializa en el entorno virtual encontrando allí su razón de ser, justo por las posibilidades de *ser* en más lugares al mismo tiempo y de *ser* al mismo tiempo "uno, nessuno e centomila".

Dentro de esta multiplicidad del *ser* el intercambio de los géneros es, probablemente, el cambio más experimentado en la red y es mucho más común de lo que creemos. La versión en línea de cambio de género es única e importante por varias razones. En primer lugar en el ciberespacio se ofrece una atractiva oportunidad de experimentar, abandonar el experimento y, en cualquier caso, volver a intentarlo si uno lo desea. En segundo lugar, el experimento nos permite conocer cuánto estereotipado todavía sigue siendo el concepto de lo masculino y lo femenino.

Como se ha podido observar, las características que se atribuyen a lo masculino y a lo femenino coinciden con la clásica imagen física y de comportamiento de una, todavía muy arraigada, moral patriarcal. Pero hay otro factor que nos puede dar interesantes puntos de reflexión respecto al concepto de género en nuestra sociedad: la distinción entre lo "real" y "ficticio".

Las normas culturales acerca de cómo se define el "género" no sólo son transmisiones culturales y resultados de convenciones sociales, sino transmiten también la premisa fundamental que el **sexo es un hecho natural** y que las variaciones sobre este tema, se consideran como



maniobras puramente mentales (O'Brien 1999). De este modo se puede observar como la división mente-cuerpo comparece de nuevo.

En definitiva así como se acepta el concepto de la múltiples identidades del ser humano, frente a un concepto de integridad de los valores tradicionales y se favorece su construcción con diferentes herramientas, parece que el género queda relegado a una *unicidad incuestionable del "yo"*.

Nos gustaría acabar este trabajo con una reflexión de Faith Wilding en la "Critical Art Ensemble" (1997) *después de todo seguimos necesitando un cambio de consciencia para empezar la subversión de la actual estructura de género. Necesitamos encontrar metáforas que nos permitan imaginar un conocimiento más liberatorio, crear discursos que se aparten de representaciones colonizadoras que funcionan excluyendo y dominando.* (Reverter Bañón, R. 2001)

El ciberespacio puede ser un banco de prueba para la expresión de nuestra multiplicidad identitaria, pero hasta ahora no ha sido suficiente para realizar un cambio efectivo de significantes, en la concepción de los atributos y identidad de género. Así como afirma Wilding, se necesita un cambio de conciencia, que todavía no ha encontrado lugar en la red...

BIBLIOGRAFÍA

Adams, J.M. (1993): "Hot on Wires, Computer Lover Burns Women", Chicago Tribune, August 8, Section 1, P.3.

Alexander, Jeffrey C., Bernhard Giesen and Jason L. Mast (2006): *Social Performance: Symbolic Action, Cultural Pragmatics and Ritual*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bornstein, K. (1997): "Her Son/Daughter", New York Times Sunday Magazine, January, 19, p.70.

Bruckman, A. (1993): "Gender Swapping on the Internet" [Http://media.mit.edu/pub/asb/papers/gender-swapping.txt](http://media.mit.edu/pub/asb/papers/gender-swapping.txt). (consultado el 12-10-11)

Butler, Judith. (1993). *Bodies that Matter*, Routledge, New York.

Butler, Judith. (1990): *Gender Trouble*, Routledge, New York.

Callén B., Vayreda A. (2006): "Una propuesta de revisión crítica de una selección de investigaciones empíricas acerca de género y CMO". CULTURA & POLÍTICA @ CIBERESPACIO. 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad Comunicaciones – Grupo 15 Identidad y género en línea.



Freire Juan (2009): *Les persones hem de tenir identitat digital? Com construir-la* 15a sessió web al CEJFE 18 de febrer.

Gearhart, S. (1983): "Female Futures in Women's Science Fiction", In *The Technological Woman* edited by J. Zimmerman, Praeger, New York.

Haraway, Donna. (1991): "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Twentieth Century", In *Simians, Cyborgs and Women*, Routledge, New York.

Herring, Susan. (1993): "Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication", *Electronic Journal of Communication* 3(2). Reprinted in R. Kling (editor), *Computerization and Controversy* (second edition). New York: Academic (1996).

Herring, S. (1995): "Posting in a Different Voice: Gender and Ethics in Computer-Mediated Communication", pp. 115-145, in *Philosophical Perspectives on Computer-Mediated Communication*, edited by C. Ess. Albany: SUNY Press.

Huh, S. & D. Williams (2010). *Dude looks like a lady: Gender swapping in an online game*. In *Online worlds: Convergence of the real and the virtual*, Bainbridge, W. (Ed.), Springer, New York.

Hung, E. (2009): *La construcción de la identidad y subjetividad en los jóvenes residentes en Barranquilla en las redes sociales virtuales. Caso Facebook*. Barranquilla, Colombia, Dep. Atlántico. <http://www.scribd.com/doc/11605890/Presentacion-de-proyecto-Identidad-y-Subjetividad-en-las-Redes-Sociales-Virtuales> (Consultado el 12-09-11).

Kendall, L. (1998): "Are you Male or Female?", In *Doing Dominance: Gender, Race, Class and Sexuality in Everyday Interaction*, edited by J. O'Brien and J. Howard, Routledge, New York.

Langellier, K. and E. Peterson (2004): *Storytelling in Daily Life: Performing Narrative*, PA: Temple University Press, Philadelphia.

Light, Jennifer. (1995): "The Digital Landscape: New Space for Women?", *Gender, Place and Culture* 2:133-145.

LÖÖF A. (2008): *Internet usage in 2008 – Households and Individuals*. Eurostat <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/> (consultado el 27-08-2009).

Machovcová K. (2006): *Gender Identity in Cyberspace*, IV Conferencia Mezinárodní. Kiberprostor. http://www.video.muni.cz/verejne_pod.cgi?cat=Cyberspace (consultado el 30-06-11).



Neira F. (2009): "Enredando frente al ordenador", El País – extra internet, 30 de junio de 2009, pag. 2

Neutopia, Doctress. (1994): "The Feminism of Cyberspace.", Available from neutopia@umass.edu. Posted on FIST, January 31.

Observatorio E-igualdad (UCM) (2006): *Informe definitivo estudio elaborado en el marco del proyecto E-igualdad* (www-e-igualdad.net) por la Universidad Complutense de Madrid.

O'Brien, Jodi and Peter Kollock. (1997): *The Production of Reality* (second edition). Newbury Park, CA: Pine Forge Press. <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/cinc/> (consultado el 20-05-2011).

O'Brien, Jodi (1999). *Communities in Cyberspace*, in Marc Smith and Peter Kollok (editors) London <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/cinc/> (consultado el 07-05-2011)

Rámirez, C. (2009). *Diarios Abierto* El País – extra internet, 30 de junio, pag. 4

Reverter Bañón, R. (2001): *Ciberfeminismo: entre la (u)topía y la (dis)topía*. I Congreso de Tecnología, Ética y futuro. Bilbao: Nacional. Desclée de Brouwer, S.A. http://www.mamametal.com/creatividadfeminista/articulos/ciber_utoxia_disto.htm (consultado el 18-12-11).

Romo Zamundio, José (2007): *¿Quiénes somos en Internet? Identidad y redes sociales*. Año 6, Nº 64, <http://www.enterate.unam.mx/artic/2007/noviembre/art3.html> (consultado el 8-07-2010).

Scharrer, Erica (2004): "Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements", *Mass Communication and Society*, 7:393-412.

Stein, Edward (editor) (1992): *Forms of Desire: Sexual Orientation and the Social Constructionist Controversy*, Routledge, New York.

Stone, Allucquere Rosanne (1996). *The war of desire and technology at the close of mechanical age*, Massachusetts: MIT Press, Cambridge.

Suler, J.R. (2002): *Identity Management in Cyberspace*. *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4, 455-460. <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html> (consultado el 12-06-10)

Turkle Sherry (1995): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York.

WILDING, F. (1998): "Where is feminism in cyberfeminism?", en <http://www.nettime.org>