

Violencia y tecnologías

Cada 30 segundos una mujer es violentada en Twitter, según un estudio de Amnistía Internacional de 2018. En Wikipedia, de cada diez contenidos, nueve son hechos por hombres. Y cuando escribimos en Google una búsqueda que arranque con "la mujer debe", la búsqueda automática sugiere que: "debe ser valorada", "sumisa", "vestir como mujer", "agradar a su esposo" y un largo etcétera. La lista es extensa cuando se habla de tecnología y brechas de género que generan violencias y arranca desde las primeras edades con el consumo diferenciado de videojuegos o audiovisuales. Es curioso que una herramienta que se supone deba contribuir a crear espacios de libertad e innovación, sea al mismo tiempo reflejo de los estereotipos y arraigos patriarcales que existen en nuestras sociedades.

Para reflexionar sobre el tema esta vez comparten el espacio de **No a la Violencia** la psicóloga Celia Elizabeth Cadaval Alfonso y la psicopedagoga Claudia Ortega Alfonso, ambas del Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas (CIPS) y la estudiante de periodismo Nayley Vecino, colaboradora de la revista *Juventud Técnica*, quien investiga temas de género y ciencia para su tesis de grado.

¿Cómo se manifiesta la relación entre la tecnología y esas brechas de género que a menudo se convierten en violencias?

Celia Elizabeth Cadaval Alfonso: *En relación con el tema de las tecnologías y la violencia, yo he notado que han ido emergiendo algunos fenómenos a partir del uso de los celulares, redes sociales e incluso he apreciado cómo se vinculan algunas de estas cosas con el tema de las relaciones de pareja, sobre todo en jóvenes. Se manifiesta no solo en el consumo de las diferentes redes sociales, sino también en la manera en que se establecen controles a través de los celulares, sobre todo por parte del hombre a la mujer, pero también al revés. En el control de los mensajes, de la ubicación de la pareja en determinado momento.*

También se manifiesta en la manera en que actualmente se toman y comparten fotos en redes sociales sin pedir permiso, no ya a la pareja, sino a amigos y amigas, como si eso no fuera una violación del derecho a la intimidad, a la privacidad. También ocurre en la manera en que se consumen los videojuegos, cuáles son los más gustados y qué valores transmiten.

Claudia Ortega Alfonso: *Además de los riesgos que representan los espacios digitales por el tema del control y el acoso, creo que una manera en que se está dando ese sesgo es por la vía de los videojuegos, y ello ocurre desde edades muy tempranas. Se potencia que las niñas jueguen una cosa y los varones, otra. Y me pregunto, ¿por qué no pueden jugar a lo mismo? Socialmente se ubica más a las niñas haciendo otro tipo de tareas y se permite a los varones jugar frente a pantallas, tablets o celulares por tiempos indeterminados.*

Nayley Vecino: *A medida que avanza el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, aumenta también el alcance y uso cotidiano de sus herramientas y servicios por mujeres, niños y hombres. De esta forma, el entorno web, como plataforma a la que "todos y todas" podemos acceder de una forma u otra, y en el que a sus usuarios se les presentan facilidades como el expresar criterios libremente, seguir tendencias, publicar contenidos, consumir videos, música, e infinidades de tareas, no está ajeno a fenómenos como la violencia y actos discriminatorios hacia niñas y mujeres.*

Ejemplos hay varios: en primer lugar se me ocurren los tan gustados memes, en los que continuamente se logra "hacer reír" al otro con frases burlonas y ofensivas hacia las mujeres: "que si las mujeres no saben manejar, que si las mujeres solo eligen a los ricos, que si la mujer es bipolar, paranoica, irritada, feminista...". Y lo peor del fenómeno es que incluso, muchas veces, somos nosotras mismas quienes los compartimos.

Otro ejemplo claro es la industria de la pornografía, en la que la mujer es, la mayoría de las veces, el juguete sexual o la sumisa. ¿Y los videojuegos? Si vemos a las niñas jugando en un celular o tableta, de seguro será un videojuego de maquillar y vestir a las muñecas, aprender a cocinar o, en el mejor de los casos, resolver algunos puzles y unir tres elementos de un mismo color. Sin embargo, la industria del videojuego para hombres atrae cada vez más seguidores con juegos de estrategia, carreras, soldados y zombis.

¿Consideran que se manifiesta de igual manera en Cuba, a pesar de que hemos llegado más tarde al universo tecnológico?

CECA: Hace poco regresamos de un trabajo de campo en una guagua y una muchacha estaba muy inquieta porque la pareja la estaba llamando al celular para saber por dónde iba. La llamaban una y otra vez y resultaba bastante incómodo porque la muchacha mostraba temor, ansiedad. Es interesante ver que ese tipo de mecanismos de control se ha trasladado a los entornos tecnológicos y se inserta como nuevas dinámicas en las relaciones de pareja. Donde quiera que haya desigualdades hay brechas para la violencia, para la superioridad y para las relaciones de poder de un género sobre otro.

En el caso de los videojuegos, por ejemplo, creo que más que brechas de género, hay que hablar de los juegos que son más populares para niñas o para niños, que vienen ya con un sesgo de género; pero también de los modos en que se organizan las determinadas reglas en la familia para regular el consumo: se le da mayor libertad para jugar a ellos, mientras que a las niñas se les exige más apoyo a tareas domésticas, por ejemplo.

Yo si veo, y me preocupa, que en las escuelas cada vez hay más déficit de atención, sobre todo en los varones, vinculado al uso de tablets demasiadas horas, el celular, al uso justamente de juegos en soportes tecnológicos. Es evidente que, aunque los juegos son consumidos tanto por varones como por niñas, ellos les dedican un tiempo mayor, lo que está teniendo una mayor implicación en su rendimiento académico y en la disciplina. Algunos de estos niños tienen mayores manifestaciones de agresividad no solo entre ellos, sino también frente al adulto, frente a la norma, frente a la disciplina.

Otras veces ocurre que se les copian a niñas y niños juegos o aplicaciones de manera acrítica y muchas de ellas tienen contenido sexual, o reproducen estereotipos de género y los padres no lo están mediando.

COA: Creo que acá hay una primera brecha que es de acceso. Por ejemplo, el uso del celular te da un estatus dentro del grupo social en donde estés y eso marca también la posibilidad de una adolescente o joven de encontrar pareja, de ser más popular. Y también la discriminación y exclusión que significa no tenerlo. Esa es una manera de ejercer violencia, aunque no sea de género. He estado en fiestas de adolescentes y si el muchacho o la muchacha no tienen celular, no se pueden conectar con el grupo; ya la fiesta no es el baile, no es la risa. Y muchas veces tienen el celular, pero no el más moderno. Y esas diferencias están generando desigualdades que se traducen en violencias.

NV: En Cuba ha tomado auge la práctica del Dota. Grandes torneos se realizan en el Palacio de Computación de nuestra capital, encuentros en que los varones siguen siendo la mayoría, en que los varones prefieren enfrentarse a oponentes del mismo sexo, en que se reproduce a veces, inconscientemente, que las jugadoras no tienen las mismas habilidades.

En la misma línea de los videos pensemos ahora en los de YouTube. ¿Cuántos canales dedicados a aplicaciones móviles, innovaciones tecnológicas, edición de fotografías, por solo citar algunos ejemplos, son protagonizados por youtubers mujeres? ¿Cuántos de maquillaje, cocina, arreglos florales, cotilleos, moda o tareas del hogar son conducidos por youtubers hombres?

Puntos clave son las redes sociales. Facebook, Instagram, Snapchat son aquellas en las que, con mayor frecuencia, se publican fotos personales. Y si bien se ha hecho costumbre por algunas muchachas el subir imágenes propias "provocativas" en la búsqueda de los "cientos de likes o seguidores", no puede ser esta una excusa para que los hombres se aprovechen y agreguen a cada imagen comentarios, "piropos" según ellos, ofensivos, machistas, desmoralizadores. Incluso esas mismas imágenes son descargadas y compartidas. Las redes pueden ser un escenario fantástico, pero en ejemplos como estos radica su peligroso telón de fondo.

¿Cómo prevenir y mitigar estos riesgos?

CECA: Creo que una de las maneras de prevenir este tipo de fenómenos no es solo haciendo conciencia, sino creando mecanismos de control en temas de derecho. Hay muchos países donde estas cosas son ilegales y penadas por la ley, y son cosas que puedes denunciar porque existe una respuesta jurídica que te permite protegerte. Tenemos que ganar un poco en cultura de derecho en ese sentido, y de protección hacia las mujeres y hacia las diferentes víctimas de este tipo de manifestaciones de violencia.

COA: *A nosotros como sociedad nos falta buscar estrategias, buscar las maneras de que esa tecnología se use para el beneficio de la sociedad, para el beneficio de las personas en formación y no en detrimento de los valores que queremos lograr, que queremos transmitir. A los jóvenes, esos mismos que tienen tanto acceso a la tecnología, todavía les falta información, conocimiento del tema: pienso que todos los espacios socializadores, como la escuela, y en particular los medios de comunicación, tienen que ser más influyentes en cuanto a este tema.*

NV: *¿Cómo prevenirlo? Tarea difícil. Implicaría para mí, en primera instancia, el crear conciencia a nivel personal y social. Entender y aprehender lo que es el respeto hacia el otro, ya sea de hombre a mujer o viceversa. Habría que comenzar a hablar también de estos temas, de incorporar la discriminación o violencia asociada a las TICs en el conocimiento popular. Y si aún no fuera suficiente, una solución podría ser establecer mecanismos legales.*

Detener la violencia en el ciberespacio puede ser tan difícil, o más, que desarraigar estereotipos y prejuicios en una sociedad históricamente machista. Porque la web parece ser un mundo sin control, demasiado amplio, demasiado disuelto. Depende de encontrar la mejor alternativa para llegar a esa gran masa de ciudadanos que lo habitan.