



SEMANA DE LA CIUDADANÍA Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL 2016

INFANCIA/ADOLESCENCIA, GÉNERO Y TECNOLOGÍA

Los derechos de los niños, niñas y adolescentes en entornos digitales desde una perspectiva de género

10 de noviembre de 2016- Centro Cultural de la Ciencia

Durante la Semana de la Ciudadanía y la Alfabetización Digital "Tecnología para un Mundo Mejor", la Asociación Chicos.net con el apoyo de Save the Children, convocó a un encuentro de diálogo y reflexión con especialistas sobre "Los derechos de los niños y las niñas en entornos digitales, desde una perspectiva de género".

En este documento les acercamos una síntesis de lo conversado, así como el documento base conceptual desarrollado previamente al encuentro, que recibieron todos los participantes.

RESUMEN DEL ENCUENTRO. PUNTOS DESTACADOS

- ¿Qué buscamos con esta **Mesa de Diálogo**?
 - Incorporar una perspectiva de género en las reflexiones sobre los derechos de niñas y niños en entornos digitales.
 - Convocar al diálogo a más de cuarenta personas referentes de diferentes campos, entre ellas, autoridades de educación, protección a la infancia, municipios, sociedad civil y empresas y jóvenes estudiantes.

- Las 3 **invitadas especiales** abrieron con sus exposiciones cada uno de los tres ejes temáticos:
 - **Diana Maffía**, doctora en filosofía y directora del Observatorio de Género del Poder Judicial de la Ciudad de Buenos Aires, abrió el primer bloque dedicado a reflexionar sobre el peso de los estereotipos de género en infancia y su vínculo con las tecnologías.
 - **Daniela Dupuy**, fiscal a cargo de la Fiscalía Especializada en Delitos Informáticos de la Ciudad de Buenos Aires, quien se refirió a la violencia y los riesgos contra niñas y niños a través de TIC.
 - **Dafne Plou**, coordinadora del Programa de Derechos de las Mujeres de la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC) en América Latina y el Caribe, abordó el tercer eje de la jornada sobre el potencial de las tecnologías para disminuir la brecha de género y la violencia contra niñas y mujeres.

- ¿Cuáles fueron los **3 ejes temáticos**?

- **Primer eje:** Se analizó el vínculo de la infancia con las pantallas y el impacto de los **contenidos digitales estereotipados** en las identidades de género.
- **Segundo eje:** Se abordó el delito del **grooming** y se prestó especial atención a las nuevas formas de **violencia en los noviazgos jóvenes** a través del uso de tecnología.
- **Tercer eje:** Se reflexionó sobre el **potencial de las tecnologías para contribuir a reducir las inequidades de género, empoderar a las niñas** y garantizar el derecho de las mujeres a vivir sin violencia.

- Las **3 preguntas disparadoras** del debate fueron:

- ¿Cómo se representan a mujeres y varones en los consumos culturales infantiles en entornos digitales? ¿Cómo promover contenidos digitales infantiles no sexistas, diversos e inclusivos?
- ¿Qué formas adquiere la violencia machista en el uso de TIC? ¿Cuáles son las respuestas para disminuir la violencia a través de TIC y delitos como el grooming? ¿Qué lugar ocupa la prevención de riesgos hacia niñas y adolescentes en las políticas TIC?
- ¿Pueden las tecnologías convertirse en herramientas para la inclusión y el empoderamiento de niñas y jóvenes? ¿Se alienta por igual entre niñas y niños el interés y la vocación por la informática y las tecnologías?

- Sobre los **aportes de las especialistas:**

- **Diana Maffía** propuso cuatro aspectos centrales a tener en cuenta para incorporar la perspectiva de género en el análisis:
 - *¿Cuál es el impacto diferencial para chicas y chicos en el acceso y uso de la tecnología así como en los contenidos, los prejuicios y situaciones de riesgo?*
 - *¿Construimos estereotipos a través la tecnología?*
 - *¿Cómo es la participación de mujeres y varones en el diseño, la construcción y los seguimientos de objetos tecnología?*
 - *¿Hay jerarquías vinculadas a las relaciones de género que legitiman desigualdades?*

“El acceso a las tecnologías por parte de los niños es muy vertiginoso y comienza a muy temprana edad. Inmediatamente se alfabetizan digitalmente, dejando atrás a los adultos. Frente a eso, se debe tener mucho cuidado con las informaciones que circulan a través de estas tecnologías. Los juegos infantiles, que son una de las primeras aproximaciones que los niños hacen a las TIC, suelen estar cargados de ideologías: se filtran la violencia que impulsa a destruir a todo aquello que sea

diferente, la división genérica entre aquellas actividades adecuadas para las niñas y aquellas para los niños, etc. Son moldes sociales que continúan reproduciéndose a través de estos dispositivos, más allá del posible entretenimiento. Lo importante es que las diferencias se transformen en igualdad. Cuando pensamos en términos de perspectiva de género, lo primero que debemos preguntarnos es **¿cuál es el impacto diferencial?**” postuló Diana Maffía para introducir el tema.

Luego, prosiguió explicando que las desigualdades genéricas en el acceso y uso de las tecnologías tienen presencia desde los comienzos de la historia de las TIC: “En un principio la digitalización la hacían los varones, dejando el lugar de testigo visual a las mujeres (por lo tanto la apropiación del recurso no era la misma, ni mucho menos estaba al mismo nivel). Hoy en día, debemos preguntarnos **cuál es el impacto diferencial que existe en los contenidos que circulan, más allá del acceso** (ya que el reparto de computadoras en las escuelas ha contribuido a democratizarlo). Preguntarnos si para ambos sexos entran en juego las mismas situaciones de riesgos, los mismos prejuicios, etc.”

Sobre la segunda pregunta, acerca de si construimos estereotipos a través la tecnología, la respuesta fue afirmativa. “Basta con ver lo que se presenta como juegos para niños y niñas. En las plataformas y dispositivos virtuales (como también sucede en las jugueterías), las oportunidades para niños y niñas están separadas, con colores verde y rosa respectivamente”. Además comentó que el estereotipo masculino que se reproduce es el del individualismo heroico, fuerte, que resuelve los problemas violentamente; sin embargo el estereotipo femenino, lejos de ser la antítesis al masculino, es decir, un ideal comunitario y negociador, empático, comprometido y generador de lazos, conforma otro estereotipo de consumo sumamente estigmatizante (en este caso relegado al ámbito doméstico, dependiente). Por lo tanto, los ideales de héroes y heroínas están lejos de ser complementarios, agregó. “El primero es un estereotipo que lleva al éxito, y el segundo, como dice Amalia Balcarce, se basa en la autodefinición mediante la mirada del otro, en el “generar agrado”. Las mujeres se construyen socialmente a partir de una dependencia inherente, un ser para el otro, un complemento del hombre, argumentó Maffía y agregó “El problema se crea en tanto el sujeto genera una identificación con aquello que ve en la pantalla: al ponerse en el lugar del otro, reproduce los discursos ideológicos que observa. **Hay juegos, sin embargo, que permiten la elección de diversos avatares o cuerpos que exceden los cánones hegemónicos, lo que constituye una diversidad interesante para explorar**”.

Consideró que un tercer aspecto a tener en cuenta es la participación que ambos grupos sociales tienen en el diseño, la construcción y los seguimientos de objetos: **la industria no se distribuye de la misma forma para cada género**, y así, no contamos con la misma cantidad de ingenieros que de ingenieras, ni de guionistas masculinos y femeninos.

También reflexionó sobre la producción de materiales con otras perspectivas, que destruyen roles de género, planteando modelos no tradicionales como por ejemplo

una madre camionera, o astronauta. Estos materiales impulsan la apertura a explorar otros roles. Diana propuso que sería importante también la propia producción de historias por parte de los niños, niñas y adolescentes, desde sus propias realidades (como por ejemplo historias virtuales que pueden ser completadas con los distintos contextos de cada país y de cada grupo social), “Hay que hacer algo productivo junto con los que serán impactados”, refiriéndose a la necesidad de la participación.

Luego de abordar en profundidad cada uno de estos aspectos –con una mirada desde la ética, el feminismo y la historia- **concluyó que efectivamente existe una brecha digital por géneros, y que es un problema que requiere solución urgente.** Asimismo, destacó los "aspectos virtuosos en la tecnología".

“Así como puede ser instantáneo el acoso en las redes sociales, también lo son las redes de alertas y las de ayuda o las convocatorias a movilizaciones”.

Se refirió también a los beneficios del acceso a “lo diverso del mundo” y la **posibilidad de la construcción de comunidades virtuales y de encontrarnos con nuestros pares a través de esas formas de comunicación.** Además, resaltó otros aspectos positivos de las tecnologías en relación con el **vínculo entre mujeres y varones:**

“Estamos frente a una tecnología más amigable que las anteriores con la diversidad de género, en la que la fuerza física ya no es determinante para la diferenciación de roles”.

-
- La fiscal **Daniela Dupuy** se refirió a la **violencia y los riesgos contra niñas y niños a través de TIC.**

“El 87,2 por ciento de casos que ingresan a la Fiscalía tienen que ver con casos donde niños y adolescentes se encuentran sumamente afectados por la pornografía infantil y el grooming y son dos delitos que suelen estar asociados”.

Señaló que el delito del *grooming* afecta sobre todo a **niñas de entre 8 y 17 años.**

“Se suele pensar que es más vulnerable la gente con menor educación, pero nos encontramos con una problemática de niños y adolescentes con muy buena formación, y acceso constante a las redes sociales”, señaló.

Describió las **cuatro etapas del grooming:**

- la primera es de acercamiento a la niña o niño, donde se le pide información de sus núcleos íntimos, de sus redes sociales, de su familia, y rompen con la timidez;
- más tarde, se dan conversaciones con contenidos más íntimos;

- la tercera etapa, involucra a las conversaciones con contenido erótico, que suelen derivar al pedido de fotos o videos, a la invitación a un amigo o amiga. Muchas veces, el acoso finaliza en esta etapa, aclaró la fiscal.
- En otras ocasiones se pasa a una cuarta etapa, en la cual surge la extorsión, muchas veces con amenazas de publicación del contenido recaudado. El problema radica en que una vez que se quiere salir del círculo no se puede, por culpa de la extorsión.

Por otra parte, Dupuy se refirió a las denuncias de mujeres que se sienten víctimas cuando son publicadas imágenes suyas de contenido sexual, muchas veces tomadas con su consentimiento por sus ex-parejas (o incluso parejas actuales), pero publicadas sin su consentimiento. En estos casos, la fiscal reconoció que “no podemos dejar de lado una perspectiva de violencia intrafamiliar, de violencia doméstica”. A veces son eventos aislados, pero otras forman parte del círculo de violencia hacia la mujer por parte de su pareja. “Es un espacio más que el medio tecnológico le ofrece al hombre para generar actos de violencia contra la mujer”, aseguró.

-
- **Dafne Plou** abordó el tercer eje de la jornada sobre el **potencial de las tecnologías para disminuir la brecha de género y la violencia contra niñas y mujeres**.

“Estas formas de violencia relacionadas con las tecnologías no se consideran nuevas formas de violencia, sino un continuo de las violencias de género que acompañan todos los ámbitos de nuestras vidas”,

En este sentido, presentó la campaña “Dominemos la tecnología” (“Take back the tech”: <https://www.takebackthetech.net/>), con el objetivo de dar un espacio a las mujeres para transmitir sus propios mensajes, generando acciones que permitan prevenir y combatir el avance de la violencia en más de cien países. Uno de los lemas fue: “yo no reenvío violencia”, promoviendo la idea de interrumpir las viralizaciones violentas en las redes sociales. Comentó el trabajo de APC en detectar “cómo esta cultura de las tecnologías reproducía la violencia instaurada hacia las mujeres”.

A partir de una investigación realizada entre 2012 y 2015 sobre hechos de violencia concretos en línea, en APC trabajaron con la **figura de los intermediarios**: “buena parte de la violencia virtual se lleva a cabo a través de las redes sociales, como Facebook, Twitter y Youtube. Al ser empresas privadas, marcan sus propias líneas de trabajo prácticamente independientes de las políticas gubernamentales”, dijo la experta. La investigación buscó incidir en las políticas internas de estas empresas, requiriendo respuestas a estos tipos de violencia facilitados por sus plataformas. “El trabajo no fue sencillo, pero luego de múltiples campañas se consiguieron mejoras en los sistemas de denuncia, de bloqueo, y sobre todo en la velocidad de respuesta a las denuncias de mujeres en casos de violencia de género”.

- **Los puntos resultantes del debate:**

La síntesis de la jornada fue realizada por **Sergio Balardini** y compila las principales reflexiones, preguntas y propuestas expresadas por las panelistas y el público presente. Especialmente los participantes hicieron hincapié en la necesidad de tener políticas públicas articuladas para la prevención y protección; la importancia de fortalecer el rol del mundo adulto –familias, escuelas, etc- con el mismo fin; y empoderar a los niños, niñas y adolescentes, focalizando en “desnaturalizar” situaciones de violencia que viven y que sean protagonistas para prevenir riesgos.

A continuación, los principales puntos levantados:

- **Primer eje:** En relación a la **equidad de género:**
 - Hay que estar atentos a la construcción de identidades motivadas, orientadas e inspiradas por el consumo. Es necesario tensionar y problematizar la lógica del mercado.
 - Impulsar la participación equitativa en todo el proceso de construcción en materia digital: desde el diseño, pasando por la realización, su uso, y evaluación.
 - Promover el acceso a la diversidad y a la construcción de comunidades en Internet.
 - Estamos frente a una tecnología más amigable con la diversidad de género que las anteriores, en la que la fuerza física ya no es determinante para la diferenciación de roles.
 - El adultocentrismo sigue muy presente. Abarcar el acceso diferencial por género pero desde una perspectiva de la edad, pensar cómo la construcción de las jerarquías también se observa en lo etéreo. Se ha avanzado mucho en la dirección del género pero poco en la de la edad.
 - Las mujeres, los ancianos, los discapacitados y los niños están más expuestos a la violencia. Influye también el ámbito (ya sea rural o urbano) en el que se encuentren, el acceso a los recursos, la cuestión étnica, etc.
 - La pluralidad de acceso a las tecnologías crea la posibilidad de un espacio laboral al que antes las mujeres no lograban acceder (los que requieren fuerza física esencialmente).
- **Segundo eje:** En relación a la **violencia contra niñas y adolescentes a través de TIC.**
 - Los riesgos y las violencias a través de TIC atraviesan a todos los sectores sociales.

- Es necesario comenzar a hablar con las niñas y niños desde la más temprana edad; 6 o 7 años, ya es tarde.
- Las familias dicen no tener respuestas y no saber qué hacer (sobre todo en temas de ciberbullying).
- Se han producido cambios en la concepción (construida socio históricamente) de privacidad e intimidad; ello no excluye la responsabilidad de los adultos en advertir las consecuencias potenciales de sus prácticas a niñas/os y adolescentes.
- Hay que fortalecer, tanto a los adultos como a niñas/os y adolescentes.
- Es importante promover la comunicación entre pares, pero el trabajo debe ser intergeneracional.
- Hay necesidad de políticas públicas orientadas a padres/madres, adultos en general, y niñas/os y adolescentes.
- Cuando llega al sistema penal es porque fallaron otras herramientas de prevención, por lo que quizás se esté evaluando una política insuficiente.
- Hay que trabajar con las familias, pero sin idealizar sus posibilidades, entendiendo sus limitaciones, no ilusionarse con adultos ideales, sino con las y los adultos reales. Estas limitaciones hacen más urgente y necesaria la importancia de una política pública y el trabajo institucional
- Las y los adolescentes, frente a una situación de riesgo, privilegian hablar con sus pares, razón por demás para empoderarlos.
- Las instituciones (estatales) y organizaciones (sociedad civil) deben intercambiar información de modo sistemático.
- También, sería importante, que surjan respuestas desde las mismas herramientas tecnológicas, se deben buscar soluciones en conjunto con el sector privado.. En esta línea, trabajar junto a las empresas de tecnología y servicios de Internet. Porque estas herramientas de prevención tecnológicas entran en su lógica, más allá de los esfuerzos individuales.
- No se debe abrir la posibilidad de escuchar a los chicos sólo cuando son víctimas, sino también cuando están en ámbitos como la escuela, los clubes, etc.
- Es necesario plantear la política de prevención como una política que siempre debe estar presente, mediante el fortalecimiento de sistemas de protección de derechos, con todas las áreas del gobierno involucradas en los derechos de los niños, cada una desde una política activa (evitando así la superposición de trabajos).
- Sobre el *bullying*, es un problema en el que tienen que intervenir los docentes, porque los chicos no pueden salir solos. Lo que preocupa es la circulación de discursos sociales como la criminalización de la infancia y patologización
- *Bullying* y *grooming* son problemáticas diferentes que deben ser tomadas desde una perspectiva de los derechos del niño: amparando a todos los niños, no a unos de otros.

- **Tercer eje: Las TIC para disminuir la brecha de género y la violencia contra niñas y mujeres**

- Promover el dominio de la tecnología por parte de adultos, niños, niñas y adolescentes.
- Instar a las empresas a que desarrollen dispositivos de respuesta rápida frente a las denuncias.
- Necesidad de revisar los “modos de nombrar” en español ciertos términos de la lengua inglesa que no tienen equivalentes en nuestro idioma, y que hacen a la referencia de género. No se cuenta con un término que englobe y represente al mismo nivel a “chicos” y “chicas”. La separación genérica viene de antemano en nuestra lengua, al contrario de lo que sucede en idiomas como el inglés (“kids” y “children”).
- Es importante vincular la tecnología a los programas de educación sexual integral.
- Es clave alentar la participación de niñas, niños y adolescentes.
- Identificar y trabajar “qué es violencia”, especialmente con los niños, niñas y adolescentes para que no naturalicen situaciones violentas que no reconocen como tales.
- Debemos construir una agenda pública sobre niñas y adolescentes (mujeres) y es necesario hacerla con ellas.
- Es importante que las acciones motivadas en razones de protección, sean respetuosas con la privacidad de las y los adolescentes.
- Se debe investigar acerca de las preocupaciones, posiciones y perspectivas de los NNA. Resulta interesante y productivo darle lugar a los niños, niñas y sobre todo adolescentes para proponer soluciones tecnológicas a los conflictos que los interpelan. Se trata de colocarlos frente a la creación de herramientas preventivas mediante las tecnologías cuyos lenguajes conocen mejor que los adultos.
- Adoptar una perspectiva de niñez además de perspectiva de género. Cuánto acceso tienen efectivamente los niños y niñas a las tecnologías; cómo cambian los tipos e índices de violencia dependiendo de la edad y el género.
- Incorporar la figura de la “niña” como problemática en la política pública general. Con los crecientes índices de femicidios adolescentes en el país, la figura de la “niña” pasa a ser un tema fundamental para trabajar.

El Encuentro fue moderado por Gisela Grunin y tuvo la participación de Sergio Balardini. Marcela Czarny y Andrea Urbas de Chicos.net estuvieron a cargo de la organización.

Registro fotográfico

El encuentro Derechos de niñ@s y adolescentes en entornos digitales en [fotos](#)

Los mejores momentos de la Semana de la Ciudadanía y Alfabetización Digital en [fotos](#)

DOCUMENTO DE TRABAJO

por Gisela Grunin para Asociación Chicos.net

INFANCIA/ADOLESCENCIA, GÉNERO Y TECNOLOGÍA LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN ENTORNOS DIGITALES DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

El presente documento de trabajo se compartió previamente con los participantes de la Mesa de Diálogo realizada el 10 de noviembre de 2016, con el objetivo de encuadrar y articular las temáticas de niñez, género y TIC. Se definieron 3 ejes para organizar el intercambio.

Tres ejes para el diálogo.

Se definen tres ejes para organizar las temáticas. El primero analiza el vínculo de la infancia con las pantallas y el impacto de los **contenidos digitales estereotipados** en las identidades de género. El segundo eje aborda el delito del **grooming** y se presta especial atención a las nuevas formas de **violencia en los noviazgos jóvenes** a través del uso de tecnología. Finalmente, en el último bloque temático se reflexiona sobre el potencial de las tecnologías para contribuir a **reducir las inequidades de género**, empoderar a las niñas y garantizar el derecho de las mujeres a vivir sin violencia.

Estos son algunos puntos de partida para iniciar el debate en cada eje:

- **¿Cómo se representan a mujeres y varones en los consumos culturales infantiles en entornos digitales? ¿Cómo promover contenidos digitales infantiles no sexistas, diversos e inclusivos?**
- **¿Qué formas adquiere la violencia machista en el uso de TIC? ¿Cuáles son las respuestas para disminuir la violencia a través de TIC y delitos como el grooming? ¿Qué lugar ocupa la prevención de riesgos hacia niñas y adolescentes en las políticas TIC?**
- **¿Pueden las tecnologías convertirse en herramientas para la inclusión y el empoderamiento de niñas y jóvenes? ¿Se alienta por igual entre niñas y niños el interés y la vocación por la informática y las tecnologías?**

1. Estereotipos de género en infancia y su vínculo con las TIC

La propuesta de mirar en clave de género el vínculo de la infancia con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se enmarca en la comprensión de que en nuestra sociedad las relaciones de poder son desiguales entre hombres y mujeres. También implica reconocer que estas diferencias no son “naturales” y que el uso de las tecnologías no es “neutral”. **Las TIC pueden favorecer a que las desigualdades de género continúen creciendo o, por lo contrario, contribuir a que la brecha disminuya y a empoderar a las niñas** para que gocen sus derechos y amplíen oportunidades para su pleno desarrollo.

El género es una construcción social que determina los roles, la división de tareas y las valoraciones que se le asignan socialmente a las personas de acuerdo a su sexo. Ser varón o ser

mujer, y que nos reconozcan socialmente como tales, es un hecho socio-cultural y también histórico. Y comienza desde la infancia, incluso desde antes de nacer: En la familia y el entorno social se generan distintas expectativas de acuerdo al sexo que se vislumbra en la primera ecografía. El problema es que **las mujeres históricamente han sido relegadas** a espacios y actividades de menor jerarquía social con respecto a los varones. **Y el mundo de las tecnologías no escapa a este modelo.**

Iara tiene 4 años y aun sin saber leer ni escribir conoce cómo bajarse a la tableta las aplicaciones que más le gustan. Las reconoce fácil: en tonos rosas, violetas y pasteles, la invitan a maquillar y vestir mujercitas hipersexuadas para asistir a distintos eventos o posar para tapas de revistas. Hay toda una serie de juegos electrónicos gratis que, al igual que los que se venden en la juguetería, preparan y adoctrinan a Iara para ser “princesita” y estar dispuesta para agradar, sobre todo a los varones. Entre las opciones de aplicaciones etiquetadas exclusivamente “para chicas” a Iara le aparecen otras que le proponen “jugar” a depilarse, hacerse una cirugía estética, cuidar de bebés y aprender a conquistar el amor en una cita, plagada de mitos del “amor romántico”.

Para Tiago, de 8 años, las opciones pre-marcadas para su perfil de juego son diferentes y también más variadas: cría dragones en una isla, juega campeonatos con réplicas de futbolistas y estadios reales, construye con cubos, se ríe con los acertijos de trolls y siembra plantas para atacar a hordas de zombies. Pero lo que más le gusta es enfrentarse desde su consola de juegos con soldados solitarios y armados hasta los dientes con todo tipo de equipamiento militar y extrema crueldad. Las batallas de los tiradores en primera persona son sangrientas y cada detalle, hiperrealista. Tiago ha visto cómo en el chat del modo multijugador, las mujeres no suelen ser para nada bienvenidas.

¿Qué modelos de ser varón/mujer están disponibles para niñas y niños en los entornos digitales?

Las TIC se convirtieron en espacios de socialización importantes para niñas y niños y en sus usos, costumbres y consumos también se construyen y reproducen las identidades de género. La jerarquización social de lo masculino hegemónico por sobre lo femenino y diverso también se ve reflejada en las experiencias digitales, que tienen cada vez mayor incidencia en nuestra vida cotidiana. Sin embargo, aún no hay una mirada atenta a la calidad de los contenidos infantiles en Internet, muchos de los cuales son sexistas, heteronormativos y para nada inocuos.

Pueden verse ejemplos de esto en las diferencias de los juegos y videojuegos -en línea y para consolas especiales- según estén ofertados a niñas o niños. Para ellos, se mantiene el protagonismo de superhéroes y otros personajes fuertes, dominantes, valientes a todo o nada y bien violentos. Para ellas, se refuerzan los modelos perjudiciales de la moda de la delgadez extrema y poco saludable, también se reafirman los roles femeninos tradicionales vinculados a estar siempre dispuestas para los cuidados domésticos y entregarse a los ideales dañinos del “amor romántico”. También es habitual que, para jugar en red a la par que los varones y sin ser molestadas o discriminadas, muchas chicas optan por crear identidades masculinas, porque saben que pueden ser discriminadas y acosadas. Estas segmentaciones por cuestiones de género son visibles a su vez en las plataformas que más consumen hoy las nuevas generaciones y que tienen

como protagonistas a jóvenes youtubers, tanto hombres como mujeres. Mientras que en los formatos de videos de humor hay tanto hombres como mujeres, los varones youtubers se muestran más que las chicas jugando con videojuegos violentos. En tanto, las mujeres abundan en la producción de videos con juegos de historias de enredos amorosos y de tutoriales de moda, maquillaje y manualidades. Además de los contenidos lúdicos, que son troncales para la infancia, también abundan modelos sexistas entre los productos culturales digitales para la niñez con fines exclusivamente educativos o comerciales y publicitarios.

Los **estereotipos de género**, como los que están presentes en estos ejemplos, se basan en características y roles socialmente asignados a mujeres y varones, que se utilizan como si fueran universales. Pero las personas somos diversas, algunas responden a estos modelos pero otras quedan por fuera y **muchas veces por ello son víctimas de discriminación, bullying y otras formas de violencia**, tanto en el mundo físico como conectado.

Los contenidos multipantallas para audiencias infantiles construyen sentidos sobre lo que significa ser hombre y mujer en nuestra sociedad. Muchos de estos mensajes refuerzan estereotipos de género presentes también en otros múltiples soportes, y así se contribuye a perpetuarlos. Sin embargo, el sentido puesto a circular por Internet es recibido por niñas y niños de acuerdo a su contexto y experiencias vividas, de ninguna manera es una recepción pasiva. **Los usuarios infantiles filtran, saltean, eligen, jerarquizan y, en algunas ocasiones, cuestionan lo dado y hasta crean nuevos mensajes.**

El bombardeo de estímulos de consumo de expectativas y modelos rígidos sobre mini héroes y princesas es constante y en todos los formatos posibles. Por eso vemos imprescindible hablar del **rol del mundo adulto y las instituciones** para no dejar a nuestros niños y niñas en soledad frente a las pantallas que les interpelan directamente. La mejor estrategia de cuidado no es prohibir ni desconectar. Sino que las personas con responsabilidad en la crianza y educación de niñas y niños estén cerca, para poder interactuar, **acompañar y proponer otros modelos alternativos más igualitarios para hombres y mujeres y también respetuosos de las diferentes identidades de género**. Es necesario un abordaje con perspectiva de género sobre los contenidos culturales digitales sexistas, para revertir la desvalorización y subordinación de las niñas y mujeres que muchos de ellos transmite. Esta discriminación por cuestiones de género en distintos ámbitos es la **base de la violencia más extrema contra niñas y mujeres**.

2. Violencia contra niñas y adolescentes a través de TIC.

El propio hogar es el lugar más inseguro para las mujeres y las niñas que sufren violencia, ya que en la amplia mayoría de los casos la agresión proviene desde un hombre del entorno afectivo más cercano. Sin embargo, hoy los dispositivos digitales con conexión permanente ampliaron aún más el alcance de los mecanismos de control, dominación y agresión. Es un hecho que el uso de TIC en la vida cotidiana potenció nuevas formas de violencia a niñas y mujeres. La mayoría de estas situaciones no son problemáticas nuevas, sino que **a través de las TIC se ven facilitadas y exacerbadas en su potencial dañino**.

La violencia contra mujeres y niñas es la violación a los derechos humanos más frecuente, silenciada e impune en Argentina y el mundo. Es un grave problema social que impacta sobre mujeres de todas las edades, culturas y situaciones socioeconómicas. La forma más extrema de la violencia machista es el femicidio: el asesinato de una mujer por el hecho de ser mujer, es decir en una circunstancia en la que si fuera hombre no le hubiera pasado lo mismo. Sus bases se encuentran en las desigualdades de género que coartan la autonomía de las mujeres, de sus

cuerpos, deseos y potencialidades. Uno de los obstáculos para erradicar la violencia contra niñas y mujeres es su naturalización, así como la persistencia de normas sociales, mitos, tradiciones y costumbres que la perpetúan de generación en generación. “Casi la mitad de todas las adolescentes del mundo cree que está justificado que el marido golpee a su pareja”, según un informe de Unicef¹ sobre la violencia contra niñas, niños y adolescentes.

La **violencia en noviazgos adolescentes** es una realidad muy extendida que se manifiesta de diferentes formas, incluso en su forma más extrema: el femicidio de adolescentes de manos de sus parejas o ex-novios. Según el del Observatorio de Femicidios en Argentina “Adriana Marisel Zambrano”, coordinado por la Asociación Civil La Casa del Encuentro, en 2015 hubo 33 femicidios de adolescentes de entre 13 y 18 años, lo cual representó el 14% de los asesinatos de mujeres por el hecho de ser mujer en ese año.

Las primeras señales que alertan sobre la violencia en un noviazgo, como **los celos excesivos, el control, las amenazas o la desvalorización**, muchas veces pasan inadvertidas. **Es común que entre adolescentes estas formas de violencia hacia las mujeres se ejecuten con el uso de la tecnología.** Por ejemplo, cuando el violento usa la conexión permanente por whatsapp y otras plataformas de mensajería instantánea para **controlar minuto a minuto** las actividades de su novia, sus horarios, forma de vestirse, sus vínculos afectivos.

En este sentido, algunas chicas relatan el enojo de sus parejas si no les responden a todos sus mensajes de inmediato (“me clavaste el visto”) o cuando las ven conectadas a la noche y no es para hablar con él (“¿con quien estás a esta hora?”). Otras cuentan que les obligan a mandarles una foto de cómo están vestidas antes de salir para que les aprueben o no su elección (“sabés que no quiero que nadie más te vea así”). También es habitual que novios celosos y posesivos le **exijan a su pareja las contraseñas** de sus cuentas en redes sociales para poder monitorear sus relaciones con otras personas. Como “prueba de amor”, demandan saber a quiénes agregan como “amigos”, con quiénes chatean, con quiénes intercambian “me gusta” o comentarios, etc.

A su vez, una vez terminada la relación amorosa, se dieron casos de uso de las **imágenes íntimas de sus ex-novias para amenazarlas, intimidarlas, chantajearlas y/o difamarlas** con su publicación en redes sociales sin su consentimiento. Esta práctica se conoce como **cibervenganza o “porno venganza”**, lo cual constituye otro acto de violencia. En estas situaciones, el daño se provoca cuando las imágenes privadas, generalmente de contenido erótico, son socializadas y expuestas públicamente sin el consentimiento de quien allí aparece y con el propósito de afectar a esa persona.

Las imágenes pudieron haberse tomado como parte de algún juego erótico o simplemente son retratos en poses provocativas, imitando los modelos de éxito que el mercado y los medios difunden permanentemente. El fenómeno se conoce como **sexting** y es frecuente entre adolescentes. La pérdida de control de la imagen, la amplia difusión, la réplica en las redes sociales y la perpetuidad de los contenidos subidos a la red puede tener profundas consecuencias para la víctima, llegando a afectarla emocionalmente hasta el punto de conmover gravemente su cotidianidad y poner en riesgo su integridad física. A su vez, **lo que empieza como sexting puede derivar en bullying** o ciberacoso cuando en el grupo de pares se usan esas imágenes para hostigar a un destinatario particular. En este sentido, cuando se viralizan videos con escenas de sexo entre adolescentes, **la repercusión social es particularmente diferente para las chicas**

¹ “Ocultos a plena luz”, Unicef., 2014 Disponible en:

http://www.unicef.org/publications/files/Hidden_in_plain_sight_statistical_analysis_Summary_SP_2_Sept_2014.pdf

que para los chicos que los protagonizan. En general, ellos son felicitados y se les reconoce como una hazaña, en cambio para ellas es motivo de vergüenza y desprestigio social.

La violencia contra mujeres y niñas a través de TIC implica una vulneración de derechos con consecuencias que pueden impedir su desarrollo pleno y poner en riesgo su integridad. Aunque la agresión se haya dado en entornos virtuales, el daño existe y la violencia es real. **El Estado es el principal garante de derechos y todas las personas adultas tenemos responsabilidades específicas** en nuestros diferentes roles (educadores, autoridades públicas, organizaciones sociales, familias, del sector empresario, comunidad en general). En este sentido, es necesario promover y fortalecer la **ciudadanía digital, como el marco común de derechos y deberes para usuarios de tecnologías.**

El ejercicio de la ciudadanía digital implica habitar los espacios virtuales haciendo un uso seguro, responsable y significativo de las TIC. Para ello, es necesaria la **construcción de pautas de convivencia y de comportamiento en el mundo virtual, así como a la responsabilidad y el compromiso de todos los actores sociales** que interactúan en él. Esto significa garantizar entornos digitales seguros y trabajar en la prevención de riesgos, así como también la promoción de buenas prácticas y en el uso de TIC por parte de niñas, niños y adolescentes.

El avance del delito de grooming sobre las niñas más vulnerables

En la zona sur de la Ciudad de Buenos Aires, un grupo de chicas se animó a contar a sus docentes que uno de sus contactos de facebook, al que no conocían personalmente, les pedía que le manden fotos de ellas desnudas o teniendo relaciones sexuales. Las conversaciones habían empezado amistosamente, hasta entrar en confianza, y luego siguieron las amenazas de hacerles algo a ellas y sus familias. El agresor estaba cerca, les mandaba fotos de la puerta de la escuela y de sus casas. Las amenazas eran reales: la red de docentes, familiares y organizaciones del Bajo Flores contabiliza al menos 16 casos de preadolescentes de entre 11 y 15 años que desaparecen unos días entre octubre de 2015 y julio de 2016².

Entre los riesgos que existen en el uso de TIC, especialmente para las niñas y adolescentes, es notable el crecimiento de las denuncias por **grooming**. Este delito ocurre cuando un adulto contacta a su víctima –puede utilizar para ello una identidad falsa- y entabla **una relación de confianza a fin de manipular y ejercer el control** sobre ella. El agresor puede estar buscando obtener imágenes y/o conversaciones de contenido sexual y hasta lograr un encuentro presencial, donde cometer abuso sexual físico o facilitar la captación de la víctima para redes de trata de personas. El grooming puede ser un medio para otros fines (con o sin contacto físico) pero es importante señalar que en sí mismo produce daños y perjuicios en las víctimas. En 2013, se incorporó al Código Penal el delito de grooming con la siguiente definición: se pena a quien “por medio de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones o cualquier otra tecnología de transmisión de datos, contactare a una persona menor de edad, con el propósito de cometer cualquier delito contra la integridad sexual de la misma”.

En el caso de las chicas del Bajo Flores, hay una trama en común en la selección de las víctimas de este grupo por su vulnerabilidad: todas las niñas agredidas son hijas de familias migrantes, habitantes de barrios pobres atravesados por el accionar de bandas delictivas organizadas y donde las perspectivas presentes y futuras son casi nulas para las jóvenes. **El grooming o “preparación en línea” es un riesgo que tiene caldo de cultivo en el territorio y la cultura patriarcal para**

² “La comunidad desollada”, por Juan Pablo Hudson. Revista Crisis, agosto/septiembre 2016. Disponible en <http://www.revistacrisis.com.ar/notas/la-comunidad-desollada>

fermentar cómodamente. Y además se expande sin control cuando no hay políticas de prevención de alcance masivo, que alerten a las niñas de los peligros de los engaños en línea.

“Si Mica hubiera visto la campaña *Con vos en la Web*, hubiera sabido de los riesgos, tal vez estaría viva”, reclamaba Mónica Cid³, mamá de Micaela Ortega. A la niña, de 12 años, la captó en Bahía Blanca un hombre de 26 años que usaba perfiles falsos en facebook para hacerse pasar por una nena de la edad de la víctima. Ganó su confianza para engañarla y que se vaya de la casa con él. Un mes después, el femicida confesó y avisó dónde encontrar su cuerpo sin vida. Muchos culparon a las redes sociales, a la familia y hasta la propia víctima.

Es interesante señalar cómo los mismos modelos sexistas que mencionamos más arriba, se repiten también en muchas de las fotografías con las que las adolescentes prefieren mostrarse en sus perfiles en redes sociales. En estos tiempos, **hacerse visible y célebre en las redes digitales es sinónimo de existir. Pero algunas imágenes cotizan más que otras**, sobre todo cuando las chicas muestran sus cuerpos en las poses establecidas para agrandar, seducir y provocar.

En ocasiones, las fotos repetidas al infinito frunciendo labios o bajando el escote pueden ser usadas como argumentos para asociarlas a una “mala vida” y etiquetarlas como promiscuas, rápidas, no decentes. El límite entre una y otra conducta es disciplinador en el cuerpo de las niñas y adolescentes. Así, las fotos que publicaron en vida las adolescentes víctimas de femicidio, aparecen luego en las noticias póstumas acreditando supuestas causas de sus propios asesinatos. **El mecanismo de culpar a las víctimas de haber provocado sus propios femicidios convive con la celebración de la hipersexualización precoz y cosificación de los cuerpos de las niñas.**

3. TIC para disminuir la brecha de género y la violencia contra niñas y mujeres

La primera movilización contra la violencia hacia mujeres y niñas realizada en Argentina bajo la consigna “Ni una menos”, el 3 de junio de 2015, hizo pie en las luchas históricas y experiencias del movimiento de mujeres. Pero no hay dudas de que este acontecimiento para hacer frente a la cultura machista tomó una dimensión inédita a partir de viralizarse y potenciarse en las redes sociales. Las plataformas digitales son también espacio para la expresión de nuevos activismos, que cuestionan roles tradicionales, estereotipos y prejuicios de género. Más allá de instalar un hashtag del día, **las tecnologías pueden devenir contra-cultura y usarse para disminuir las inequidades de género y construir una sociedad más justa.**

A su vez, los entornos digitales pueden ser recursos poderosos en el acceso a información para la prevención y detección de la violencia contra mujeres y niñas. Por ejemplo, “Todo a 1 click” es un programa de sensibilización y participación en Ciudadanía y Alfabetización Digital desarrollado por Chicos.net para adolescentes de 12 a 18 años⁴. Esta propuesta busca sensibilizar sobre sus derechos y deberes en entornos virtuales, para que puedan ejercerlos, defenderlos plenamente y comprometerse como ciudadanos digitales responsables. Las TIC también colaboran en la detección de violencia en noviazgos jóvenes, a través de numerosas aplicaciones informáticas para dispositivos móviles. Entre ellas, la aplicación “Juntas” (gratis para Android) del

³ “Una movida contra el grooming”, por Mariana Carbajal. Página 12, 2 de agosto de 2016. Disponible en <http://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-305768-2016-08-02.html>

⁴ Iniciativa implementada por RedNATIC (Red de Organizaciones de América Latina por el derecho de los niños, niñas y adolescentes al uso seguro y responsable de las TIC), coordinada por Chicos.net con apoyo de Google y Save the Children. Más información: <http://www.chicos.net/item/todo-a-1-clic-2/>

Instituto Municipal de la Mujer de Rosario, Santa Fe, propone un autotest para identificar si se está atravesando una situación de violencia de género y facilita la comunicación con una línea telefónica para recibir asesoramiento y contención las 24 horas. En otra ocasión, las TIC fueron aliadas para el acceso a información sobre prevención del embarazo forzado en adolescentes a través de una campaña⁵ de una organización social junto a youtubers argentinas.

A su vez, existen compromisos internacionales que los países deben usar como hojas de ruta hacia la igualdad entre mujeres y hombres, muchos de los cuales fueron incorporados en la nueva agenda mundial para el desarrollo sostenible. En este sentido, el **Objetivo de Desarrollo Sostenible** (ODS) número 16 busca “poner fin al maltrato, la explotación, la trata, la tortura y todas las formas de violencia contra la infancia”. En tanto, el ODS 5 reconoce la importancia de las TIC para la igualdad de género en una de sus metas: “Mejorar el uso de la tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones, para promover el empoderamiento de la mujer”⁶.

Si bien la brecha de género en el acceso es cada vez menor, sobre todo a edades más tempranas, **las niñas aún enfrentan más obstáculos que los varones para acceder a las TIC y aprovechar las ventajas del mundo digital**. “Las barreras específicas para la mayoría de las mujeres incluyen analfabetismo, falta de familiaridad con los idiomas dominantes en Internet, ausencia de capacitación en habilidades computacionales, responsabilidades domésticas y el hecho de que la información proporcionada por las TIC puede no ser valiosa para ellas”, señala el reporte de Bridge sobre Género y TIC⁷, el cual fue realizado hace más de una década pero las cuestiones estructurales que analiza no han cambiado. Y estas dificultades son mayores en los grupos de niñas y adolescentes más vulnerables: las más pobres, indígenas, afrodescendientes, las que viven con VIH, las de zonas rurales, etc. En este sentido, es necesario considerar el uso del tiempo desigual entre niñas y niños. Ellas muchas veces son responsables de tareas domésticas y de cuidado de hermanos e hijos (cuando son madres adolescentes). Así, a las desigualdades por género muchas veces **se suman otras vulnerabilidades** que multiplican el impacto negativo en las vidas de niñas y adolescentes.

Aun así, actualmente, la preocupación más importante en torno a la brecha digital se corrió del problema del **acceso** a dispositivos hacia cómo garantizar que chicos y chicas tengan **un uso significativo** de ellos. En este sentido, es necesario poner foco en las diferencias de oportunidades entre niñas y niños para desarrollar su máximo potencial en habilidades e intereses tecnológicos. En la actualidad, **las áreas STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) están mayormente lideradas por varones**, incluso cuando las mujeres ya son mayoría entre estudiantes y graduadas de algunas de carreras vinculadas a ese campo. En tanto, las mujeres siguen sobre-representadas en áreas de educación, salud y otros servicios sociales, todas ellas relacionadas con los roles de género más tradicionales. En 2014, la Fundación Sadosky publicó la investigación “¿Y las mujeres dónde están?”. El estudio indagó en las causas de la baja presencia femenina en actividades informáticas y el hallazgo principal fue que: “las representaciones que alejan a las mujeres de la informática se hallan en buena medida ya estabilizadas en la adolescencia tanto entre los varones como entre las mujeres”.

Por esta razón, Chicos.net comenzó un trabajo sobre enseñanza de la programación con enfoque de género, que tiene como uno de sus objetivos empoderar a las niñas en habilidades digitales que

⁵ Campaña de Fundación para Estudio e Investigación de la Mujer, con apoyo de Unicef. Videos de youtubers disponibles en: https://www.youtube.com/playlist?list=PLpx4WwnuWcoLYwyxPMjWJKDnm_aEvEFGy

⁶ <http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/gender-equality/>

⁷ Gurumurthy, Anita, “Género y TIC”, Bridge, 2004. Disponible en:

<http://www.bridge.ids.ac.uk/sites/bridge.ids.ac.uk/files/reports/SP-OR-ICTs.pdf>

promuevan sus derechos. En esta línea, la ONG está desarrollando en conjunto con el Centro Cultural de la Ciencia un “espacio Maker Space”, en donde se cruzan distintas disciplinas y lenguajes, el foco del trabajo está puesto en el proceso y se valoriza la tecnología como herramienta de expresión, creación y solución de problemáticas.

Como cierre de este documento y punto de partida al debate, reconocemos un doble desafío: por un lado, **introducir una perspectiva de género y derechos humanos en el diseño y aplicación de las políticas de tecnología**. Por otro lado, es momento de que las **medidas destinadas al avance hacia la igualdad de género puedan aprovechar más estratégicamente el potencial de las TIC**.

Noviembre 2016