

Guía **CIBERIGUALDAD** +

Una herramienta para
combatir las ciberviolencias
machistas en TRICS
y videojuegos.



Impulsa y edita:

Programa de Igualdad y EAS Servicio de Innovación Educativa. Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad. Consejería de Educación del Gobierno de Canarias.

Directora del proyecto y autora:

Nira Santana Rodríguez | Ultravioleta.

Autora:

Ana Lidia Fernández-Layos Fernández | Opciónate.

Diseño y maquetación:

Waldemar estudio creativo.

Revisión de textos:

Raquel Acereda Correcciones.

Colabora:

Natalia Rídao | Impulsora de la iniciativa "Las chicas también juegan".

PRÓLOGO



Estimada Comunidad Educativa:

Me complace presentarles la guía Ciberigualdad, que nace de la necesidad de dar respuesta a uno de los grandes desafíos del Sistema Educativo Canario.

Las cifras del estudio El ciberacoso como forma de ejercer la violencia de género en la juventud: un riesgo en la sociedad de la información y del conocimiento, elaborado por la Delegación del Gobierno contra la violencia de género, muestran un aumento significativo de las conductas de violencia de género digital en la población adolescente y juvenil. Asimismo, otros estudios nos revelan que el acoso sexual y la extorsión en las redes sociales es un problema generalizado y va en aumento.

Indudablemente, el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación, ha favorecido espacios de apertura al conocimiento y a nuevas formas de entablar las relaciones personales. Sin embargo, y en un lado opuesto, estos espacios también están propiciando daños personales, muchas veces de alcance público difíciles de reparar.

Ciberigualdad apuesta por el uso responsable de las redes sociales para la prevención de las ciberviolencias machistas, en los entornos de las tecnologías de la comunicación y la relación. Además, pone en cuestionamiento el sexismo transmitido a través de los videojuegos, planteando una alternativa desde la perspectiva de género.

Por todo ello, el propósito de Ciberigualdad es poner a disposición de los centros educativos, un recurso que contribuya a que nuestro alumnado adquiera las competencias para ejercer el uso responsable e igualitario de las redes sociales, libre de conductas sexistas y machistas

GREGORIO JOSÉ CABRERA DÉNIZ

Director General de Ordenación, Innovación y Calidad

ÍNDICE

CIBERVIOLENCIAS MACHISTAS

EN LAS TRICS

Por Ana Lidia Fernández-Layos Fernández

1.	Introducción a las ciberviolencias machistas.	
	Contexto y datos.....	8
1.1.	Contexto	9
1.2.	Las ciberviolencias machistas en cifras	14
	En el mundo.....	16
	En Europa.....	18
	En España.....	19
	En Canarias: caso Gran Canaria	22
2.	Ciberviolencias machistas.....	24
2.1.	Definiciones y tipos ciberviolencias machistas.....	25
2.2.	Efectos y consecuencias de las ciberviolencias machistas	32
3.	Cómo prevenir e identificar las ciberviolencias machistas y actuar	34
3.1.	Cómo prevenir las ciberviolencias machistas.....	35
3.2.	Cómo identificar las ciberviolencias machistas.....	39
3.3.	Cómo actuar frente a las ciberviolencias machistas	40
4.	Recursos para profesorado y alumnado.....	46
5.	Líneas de trabajo en el aula	50

CIBERVIOLENCIAS MACHISTAS

EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Por Nira Santana Rodríguez

6.	Ciberviolencias machistas en el mundo de los videojuegos.....	56
7.	Acoso y/o discriminación por razón de género en las partidas multijugador/a <i>online</i>	60
7.1.	¿Qué es?	61
7.2.	Algunos antecedentes y datos de interés.....	61
7.3.	Cómo impacta en la vida offline.....	66
7.4.	Signos o manifestaciones.....	67
8.	Cómo prevenir e identificar el acoso y/o discriminación por razón de género en las partidas multijugador/a <i>online</i> y actuar	70
8.1.	Consejos para trabajar con tu alumnado	72
9.	Recursos para profesorado y alumnado.....	76
9.1.	Libros.....	77
9.2.	Documentales y vídeos.....	78
9.3.	Webs.....	78
9.4.	Otros recursos de interés.....	79
10.	Líneas de trabajo en el aula	80
11.	Recursos de apoyo	82
12.	Bibliografía	84



A.

Ciberviolencias machistas en las TRICS*

Por Ana Lidia Fernández-Layos Fernández

*Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación.

1.

Introducción a las ciberviolencias machistas. Contexto y datos

1.1

CONTEXTO

La extensión de internet y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han creado un nuevo espacio que ha permitido avances en el acceso al conocimiento, la participación social y nuevas formas de convivencia y relaciones al tiempo que ha puesto en contacto y acercado a personas de todo el mundo.

El espacio digital refleja las estructuras económicas, políticas y sociales construidas sobre la base de patrones patriarcales de dominación masculina, misoginia, infravaloración de las mujeres y discriminación por razón de sexo. Es por ello por lo que las violencias *online* están siendo vividas en mayor medida por mujeres¹. En el contexto *online*, se han generado nuevas formas de violencia contra las

mujeres y las niñas: las ciberviolencias machistas.

Las ciberviolencias machistas son una realidad relativamente nueva que afecta a un enorme número de mujeres de todas las edades, produciendo graves daños psíquicos, emocionales, económicos y físicos. Adoptan diferentes formas y comportamientos que van cambiando según avanzan las tecnologías.

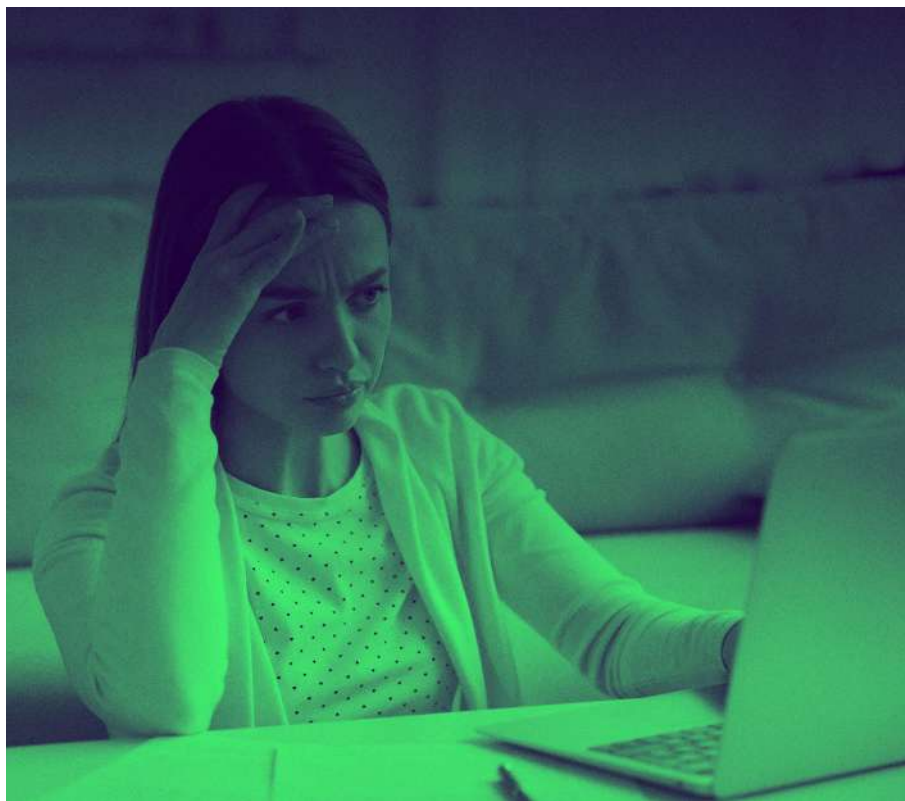
Las ciberviolencias machistas implican la transmisión de mensajes *online* a través de texto, audio, imágenes y/o vídeos que atentan contra la dignidad de las mujeres y las niñas con el fin de causarles un daño en la autoimagen y en su reputación o imagen pública.

El acoso machista *online* contra las mujeres es cualitativa y cuantitativamente diferente a otros tipos de acoso, ya que está marcado por la intención del acosador de denigrar al objetivo en función del sexo, es decir, por ser mujer y considerarla inferior y merecedora de la violencia.

1. VII Informe sobre Cibercriminalidad en España del Ministerio del Interior de 2019, que analiza la distribución global de victimizaciones registradas por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad por ámbito y sexo.

Las mujeres sufren las formas más graves de ciberacoso de manera multidimensional y con las mayores repercusiones debido a los siguientes factores:

Los contenidos, las imágenes y las estructuras en internet están sesgadas y condicionadas por patrones machistas, androcéntricos y heterocéntricos y, por tanto, se plasman en sus políticas y prácticas de selección de información, publicidad y censura, así como posibilidades de bloqueo y denuncia. El estudio publicado por el Parlamento Europeo en 2018 sobre **Ciberviolencia y Discurso de Odio Online Contra las Mujeres** señala que «la desigualdad de género en el sector tecnológico también repercute en las plataformas y los algoritmos, que no son inmunes a los sesgos de género y pueden contribuir a crear 'tecno culturas' tóxicas, donde el anonimato, la mentalidad de acoso y la permanencia de datos dañinos *online* llevan a las mujeres a ser revictimizadas constantemente».



Las formas de comunicación y relación hacia las mujeres y sobre las mujeres son machistas.

Las mujeres son más intimidadas, acosadas e insultadas por su apariencia, sexualizadas, y con más críticas a los contenidos que crean y comparten en redes con el objetivo de intimidarlas y expulsarlas. Estas acciones las realizan tanto hombres como mujeres debido a la socialización misógina que cosifica e infravalora a las mujeres y las chicas.

El uso de nuevos instrumentos de comunicación y difusión de la información más rápidos y efectivos como los dispositivos móviles, redes sociales, servicios de mensajería instantánea y la geolocalización han facilitado nuevas dinámicas *online* de control, intimidación, chantaje y acoso contra todas las personas, y mayoritariamente contra las mujeres y las niñas.

Estas ciberviolencias contra las mujeres y las niñas por motivos machistas se producen de forma **individual y colectiva, a veces espontáneamente debido a la socialización y cultura imperante, y también de forma organizada a través de lo que se denomina troleo machista**. Esta práctica nociva incluye la apología de discurso de odio y de discurso peligroso contra las mujeres. El protocolo adicional del Consejo Europeo a la Convención Sobre Delitos Cibernéticos, el único instrumento legalmente vinculante en este campo, define el discurso de odio sexista como «expresiones que difunden, incitan, promueven o justifican el odio basado en el sexo».

Las personas agresoras pueden cometer estos delitos a distancia, sin contacto físico, a través de perfiles anónimos y por medio de una pantalla de forma que:

- En el caso de las acciones espontáneas, frecuentemente no conectan con el sufrimiento que pueden causar y menosprecian las consecuencias que pueden suponer en la víctima.
- Cuando las actuaciones son organizadas y buscan el sufrimiento de las víctimas, pueden causar graves impactos en las mujeres sin exponerse directamente.



Los medios *online* se caracterizan por su rápida difusión y su gran alcance, así como por su capacidad de anonimato, lo cual **aumenta la gravedad y huella que dejan en las víctimas así como la impunidad de las personas agresoras y la dificultad para probar las agresiones**.

En un mismo acto de violencia **se pueden combinar varias de las agresiones machistas offline y online**, que pueden extenderse durante un largo período de tiempo, de la que además pueden ser testigos miles de personas, lo que incrementa el impacto de las mismas sobre las víctimas.

Los mecanismos legislativos existentes no están lo suficientemente actualizados y en concordancia con la realidad de las nuevas formas de violencia machista *online*.



Las ciberviolencias machistas y sus manifestaciones van muy por delante de la legislación

1.2

LAS CIBERVIOLENCIAS
MACHISTAS EN CIFRAS

Aunque se cuenta con estudios e investigaciones que ofrecen cada vez más información sobre la realidad actual de las ciberviolencias machistas, aún es necesario mejorar la recogida de datos, ya que en algunos contextos no se está realizando de forma sistemática o completa. Esto se debe a los siguientes factores:

- Muchas de las mujeres afectadas no identifican lo que les ocurre como un caso de ciberdiscriminación o violencia machista *online*.



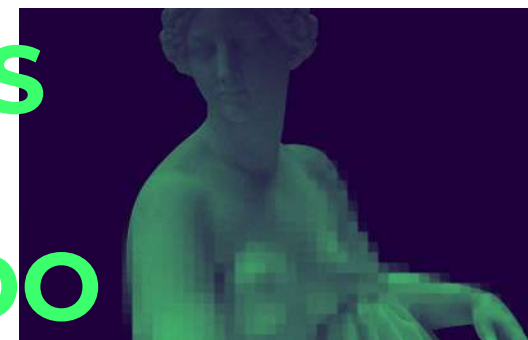
- No existen los mecanismos necesarios para registrar los datos sistemáticamente.
- La mayoría de las mujeres afectadas deciden no comunicarlo o no actuar por miedo, vergüenza o por la percepción de que serán culpadas y el agresor quedará impune.



Los datos publicados más recientes son los siguientes:

- En el mundo, ONU estimaba en 2015 que un 73 % de las mujeres ya se ha visto expuesta o ha experimentado algún tipo de violencia en línea².
- Según datos de 2020, el 52 % de las mujeres jóvenes y niñas ha sufrido abusos en línea, como el envío de imágenes, vídeos o mensajes privados sin consentimiento, mensajes de odio y humillantes o acoso sexual, y el 64 % de las mujeres conocía a alguien que los había sufrido³.
- En 2018, el 90 % de las víctimas de la distribución digital no consentida de imágenes íntimas son mujeres⁴.
- Una de cada cinco usuarias de internet vive en países donde el acoso y el abuso de las mujeres en línea es extremadamente improbable de ser castigado⁵.
- Las investigaciones indican que el 28 % de las mujeres que fueron objeto de violencia basada en las TIC han reducido deliberadamente su presencia en línea⁶.

DATOS EN EL MUNDO



2. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Informe final del Grupo de Trabajo de la Comisión de Banda Ancha sobre Género, septiembre de 2015. Consultado en: <http://en.unesco.org/sites/default/files/highlightdocument-english.pdf>
3. Encuesta World Wide Web Foundation, realizada en 2020 en ciento ochenta países.
4. Consejo de Derechos Humanos de la Asamblea General de las Naciones Unidas. Informe de la Relatora Especial sobre la violencia contra la mujer, sus causas y consecuencias acerca de la violencia en línea contra las mujeres y las niñas desde la perspectiva de los derechos humanos. 18 de junio de 2018. Consultado en: <http://acoso.online/wp-content/uploads/2018/10/G1818461.pdf>
5. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Informe final del Grupo de Trabajo de la Comisión de Banda Ancha sobre Género, septiembre de 2015. Consultado en: <http://en.unesco.org/sites/default/files/highlightdocument-english.pdf>
6. Consejo de Derechos Humanos de la Asamblea General de las Naciones Unidas. Informe de la Relatora Especial sobre la violencia contra la mujer, sus causas y consecuencias acerca de la violencia en línea contra las mujeres y las niñas desde la perspectiva de los derechos humanos. 18 de junio de 2018. Consultado en: <http://acoso.online/wp-content/uploads/2018/10/G1818461.pdf>

DATOS EN EUROPA

En la Unión Europea, una de cada diez mujeres declara haber experimentado acoso en el ciberespacio desde los quince años de edad. Entre las adolescentes y jóvenes de entre dieciocho y veintinueve años, esta proporción se eleva a una de cada cinco⁷.

En 2021, se ha realizado el estudio **Lucha contra la violencia de género: la ciber-violencia - Evaluación** del valor añadido europeo (EAVA), que tiene por objeto respaldar el derecho del Parlamento Europeo a solicitar la actuación legislativa de la Comisión Europea. Una de sus conclusiones es que entre el 4 y el 7 % de las mujeres de la UE-27 han sufrido ciberacoso durante los últimos doce meses⁸.

CIFRAS EN ESPAÑA

EN 2018:

Hubo un **aumento de denuncias por ciberacoso en chicas menores** de dieciocho años de un **18,7 %** frente al año anterior⁹.

EN 2019:

El 24 % de las chicas de once a diecisiete años había recibido mensajes de contenido sexual o sexting (envío y visionado de mensajes sexuales, eróticos o pornográficos)¹⁰.

En la actual situación de pandemia, a raíz de la COVID-19, se ha producido un incremento de la participación *online* y de las ciberviolencias. Según diversos medios de comunicación, publicaciones en redes sociales y expertas en derechos de las mujeres¹¹.

7. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Informe final del Grupo de Trabajo de la Comisión de Banda Ancha sobre Género, septiembre de 2015. Consultado en: <http://en.unesco.org/sites/default/files/highlightdocumentenglish.pdf>
8. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/662621/EPRS_STU\(2021\)662621_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/662621/EPRS_STU(2021)662621_EN.pdf)
9. Según datos recogidos en el INE en su Estadística de Violencia Doméstica y de Género, 2018.
10. https://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/emakunde_covid19/eu_def/adjuntos/2020.07.la_igualdad_en_epoca_de_pandemia.pdf (página 30).
11. <https://observatorioviolencia.org/la-violencia-de-genero-en-tiempos-de-pandemia-mas-alla-de-la-violencia-domestica/>

EN 2020,

Un estudio de la Federación de Mujeres Progresistas plantea que:

- El 48 % de las mujeres que ha vivido ciberviolencias machistas tiene entre veinticinco y cuarenta y cinco años.
- Si se autodefinen como feministas en redes, aumenta el riesgo de sufrir ciberacoso en un 71 %.
- Un 63 % percibe la red social Twitter como la más violenta, extremándose aún más la violencia por formas interseccionales de discriminación como la raza, la orientación sexual, la identidad y expresión de género.

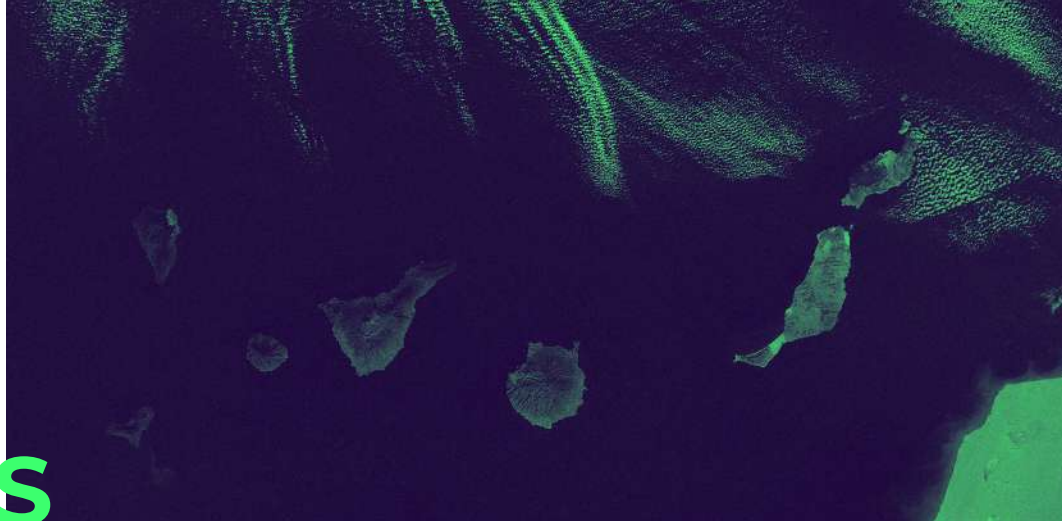


EN 2021¹²:

- Una de las formas de violencia contra las mujeres que más afecta a la adolescencia es el acoso sexual *online*.
- Las situaciones de acoso sexual *online* fuera de la relación de pareja, que un mayor porcentaje de chicas ha vivido una vez o más, son las relacionadas con mostrar (48 %) o pedir fotografías sexuales (43,9 %) y se sitúa en el 23,4 % respecto a recibir peticiones de cibersexo *online*.
- Han aumentado las conductas de riesgo de protección con nuevas tecnologías y las conductas de riesgo de victimización, entre las cuales cabe incluir los encuentros con personas desconocidas o permitir acceder a imágenes u otro tipo de información personal que pueda utilizarse para coaccionarles, en 2020: aceptar como amigo o amiga en la red a una persona desconocida (el 71,7 %), quedar con un chico o una chica que se ha conocido a través de internet (el 32,9 %), colgar una foto suya que su padre su madre no autorizarían (el 29,4 %), hablar de sexo con alguien que ha conocido a través de internet (el 24,5 %), colgar una foto suya sexual (el 13,3 %), usar webcam al comunicarse con desconocidos (9,9 %) y colgar una foto sexual de su pareja (5,2 %).
- Algunas situaciones de ciberacoso machista ocurren sin que haya intención consciente: hacer o continuar una broma, compartir contenidos sin pensar, aunque no se conozca a las víctimas.
- Las ciberviolencias machistas son dirigidas a mujeres y niñas y realizadas mayoritariamente por hombres, aunque también por mujeres debido a creencias sexistas.

12. https://observatorioviolencia.org/wp-content/uploads/Estudio_ViolenciaEnLaAdolescencia.pdf

DATOS EN CANARIAS



No existen datos de toda la CC. AA. de Canarias. Se cuenta con un estudio reciente en Gran Canaria. Según las más de trescientas participantes en la encuesta *online* realizada por mujeres mayores de edad residentes en Gran Canaria en diciembre 2021:

- Seis de cada diez mujeres dicen encontrarse con situaciones y contenidos machistas en internet con frecuencia o con bastante frecuencia.
- Los tipos de situaciones o contenidos machistas que se encuentran en internet de forma frecuente son:
 - **Imposiciones del canon de belleza (figura de la mujer)**, especialmente mostrar a la mujer simplemente como un objeto sexual.
 - **Discurso o apología del odio machista**, destacando el insultar por defender o manifestar ideas feministas.
 - **Apartarse de la normatividad sexual femenina**, como acosar de forma reiterada a una mujer por mostrar fotos provocativas en redes sociales.
- **Cinco de cada diez mujeres han vivido al menos una situación de ciberviolencia machista sexual.**
- **El 37 % de las mujeres encuestadas ha experimentado en primera persona alguna situación de ciberviolencia machista en el contexto de su pareja o expareja. Y el 50 % ha vivido o conoce a una mujer en el entorno cercano que la ha sufrido.**
- Entre las situaciones, las más destacadas son:
 - Que las (ex)parejas cojan el móvil para controlar las llamadas y WhatsApp.
 - Inspeccionar los contactos.
 - Que varias veces hayan utilizado las redes sociales para controlar lo que hacían o con quién estaban.

13. Proyecto de investigación coordinado por Opciónate y financiado por la Consejería de Igualdad del Cabildo de Gran Canaria. <https://opcionate.com/es/estudio-ciberviolencias-machistas-gran-canaria/>

2.

Ciberviolencias machistas

Hemos elegido el término ciberviolencias machistas o violencia machista *online* o digital porque incluye la motivación e ideología machista de las personas agresoras (hombres o mujeres) y el entorno *online* en el que se llevan a cabo.

2.1

DEFINICIONES Y

TIPOS DE CIBERVIOLENCIAS

MACHISTAS

Existen múltiples formas de catalogar las ciberviolencias machistas. En el siguiente cuadro, pueden ver todas las definiciones que hemos identificado, divididas en:

1. Ciberacoso sexista;
2. Ciberacoso sexual, si tienen un componente sexual principalmente;
3. Ciberabuso psicológico o de control.

Es importante que tengamos en cuenta que todas incluyen acciones de acoso sexista si se producen contra las mujeres y las niñas por el hecho de serlo. Además, una gran mayoría tiene implicaciones de índole sexual.

Todas las tipologías que se describen a continuación constituyen un **CIBERACOSO**: conjunto de comportamientos agresivos e intencionales mediante los cuales una persona, un conjunto de ellas o una organización usan las

TRIC (teléfonos móviles, email, chats, redes sociales, blogs y páginas web) para acosar deliberada y reiteradamente a una o más personas. Dichos comportamientos incluyen: amenazas y falsas acusaciones, suplantación de la identidad, usurpación de datos personales, daños al ordenador de la víctima, vigilancia de las actividades de la víctima, uso de información privada para chantajearla, entre otros.

El ciberacoso puede ser además una forma de invasión en el mundo de la vida de la víctima de forma repetida, disruptiva y sin consentimiento, utilizando las posibilidades que ofrece internet.

Estas actividades pueden tener un importante componente emotivo como la ira, los celos, la envidia o la motivación machista cuando tienen lugar entre personas que tienen o han tenido alguna relación, se trata de una persona conocida o defiende la igualdad y el feminismo.

Ciberviolencias machistas realizadas por parte de personas o grupos

CIBERACOSO SEXISTA (I)

BODY SHAMING.

Avergonzar el cuerpo, burlarse o insultar la apariencia.

- Con comentarios sobre su apariencia física o vestimenta.
- Inscribiendo a mujeres en webs o aplicaciones donde se les puntúa por su físico y difundiendo.

CAPTACIÓN.

Atraer y contactar online para provocar situaciones de violencia.

- Anuncios fraudulentos, de oportunidades de empleo o de citas para obtener sus datos o imágenes.

CYBERBULLYING.

Ciberacoso en el ámbito escolar.

- Hacer correr rumores *online* sobre comportamientos reprochables de la víctima.
- Divulgar imágenes o vídeos sin permiso o montajes con imágenes de la víctima.

CIBERHOSTIGAMIENTO.

Ciberacoso continuado en el tiempo.

Ataque reiterado dirigido hacia una mujer en el caso machista, por una o más personas, con el objetivo de humillarla o causarle angustia y miedo, publicando o enviando comentarios ofensivos o amenazantes.

CYBERMOBS.

Ataques coordinados.

Uso de la fuerza numérica. Es la denuncia de una cuenta por parte de varias personas coordinadas con el fin de cerrar la cuenta de la víctima o restarle visibilidad.

- Provocar a la víctima en webs vigiladas para que reaccione, se la bloquee y se la excluya del chat o comunidad virtual.
- Poner comentarios que hagan dudar de la veracidad de los contenidos que comparte la víctima.

DISCURSO O APOLOGÍA DE ODIO CONTRA LAS MUJERES.

Expresiones escritas, verbales o visuales de discriminación, acoso, amenazas o violencia.

Cualquier discurso que trivializa, glorifica o incita a la violencia contra las mujeres es discurso de odio.

FLAMEAR.

Mensajes hostiles o insultantes.

Los flares o mensajes hostiles buscan crear acusaciones, mensajes enfadados o insultantes. Son habituales y sirven para generar un ambiente hostil para las mujeres, personas LGTBIQ+ y las minorías culturales para que abandonen espacios *online*.

CIBERACOSO SEXISTA (II)

NETWORK MOBBING (ACOSO LABORAL EN RED).

Información falsa para afectar a la reputación. Se produce en el ámbito laboral y suele afectar el desarrollo profesional de las trabajadoras digitales: los acosadores vierten a través de la red informaciones falsas con la intención de dañar la imagen profesional de la víctima.

PHISHING.

Mensajes engañosos para infectar dispositivos con un software espía y poder vigilar o robar sus comunicaciones o información.

SEALIONING.

Cuestionar a través de preguntas y comentarios los contenidos para provocar a la interlocutora.

Tipo concreto de hostigamiento o troleo que en forma de comentario educado busca la provocación y la desacreditación.

SLUTSHAMING.

Tildar de puta a mujeres y niñas para culpar y constreñir a las mujeres que perciben con comportamientos fuera de los roles tradicionales de género o sexualmente activas.

ATAQUE A SERVIDORES Y GOOGLE BOMBING PARA SILENCIAR PERFILES FEMINISTAS .

Hacer que un sitio web ocupe un lugar destacado en los resultados de los motores de búsqueda de la web para términos de búsqueda irrelevantes, no relacionados o fuera del tema.

TROLEO DE GÉNERO.

Las actuales campañas de acoso en línea contra las mujeres, especialmente las mujeres con éxito, pretenden silenciar su expresión mediante la intimidación y el acoso e impedir que estas participen plenamente en el nuevo escenario público que es internet. A través de esta práctica, las ideas de las mujeres no se toman en serio o se dejan de lado y se ignoran, con el resultado de que las contribuciones intelectuales de las mujeres al discurso público se desprecian, se descartan y se borran. Suelen realizar insultos relacionados con la apariencia física y la sexualidad de las mujeres: coños, zorras, putas, feas, gordas y viejas, entre otras. Incluyen amenazas de violación y de muerte que resultan alarmantes cuando publican información que revela información personal que han obtenido ilícitamente para mostrar que han visto a la mujer en la vida real, lo que aumenta la credibilidad de las amenazas. El temor de muchas mujeres que son objeto de campañas de acoso en línea es que pueda resultar en violencia en la vida real.

Emplean una variedad de tácticas al mismo tiempo, como hackear una página de Wikipedia sobre el objetivo o hacerse pasar por una mujer con el fin de adoptar opiniones horribles que luego se atribuyen a ella. También pueden publicar imágenes gráficas pornográficas con Photoshop que implican a la víctima o buscar a los familiares, amigos y seguidores de la víctima para acosarlos también. Son capaces de reunir a muchos otros que comparten sus convicciones para que se sumen a la causa, dando lugar a un gran número que se dedica a atacar a la persona designada. Sus efectos culminan impidiendo que las mujeres sean vistas como expertas, que se las considere autoridades en temas tradicionalmente dominados por los hombres, e incluso que accedan en igualdad de condiciones a puestos laborales.

CIBERACOSO SEXISTA (III)**Otros términos relevantes:****INCEL:**

Abreviatura de celibato involuntario (en inglés), subcultura de hombres heterosexuales que dicen ser incapaces de mantener relaciones sexuales porque las mujeres los rechazan, son demasiado exigentes o están en situación de ventaja por leyes que ellos consideran discriminatorias (como la Ley Integral de Violencia de Género). Se caracterizan por el resentimiento, la misoginia y la apología de la violencia contra las mujeres, que en algunos casos ha resultado en acciones violentas e incluso asesinatos terroristas.

MANOSFERA:

Promueven creencias antifeministas y sexistas y culpan a las mujeres, y en concreto a las feministas, de todos los males sociales. Se dedican sistemáticamente a los ataques *online* a mujeres y al colectivo LGTBIQ+. El mensaje es: no queremos que te comuniques, que seas visible con mensajes de igualdad o con otros cánones de belleza o comportamiento fuera de los estereotipados para las mujeres o que te posiciones en el espacio público porque es nuestro. Para evitarlo, organizan ataques masivos.

MGTOW:

Siglas de *Men Going Their Own Way* (hombres que siguen su propio camino). Movimiento de varones que quieren evitar cualquier relación afectiva con las mujeres, ya que consideran que son abusivas y basadas en el interés. Surgió y se expande a través de sitios web y redes sociales que forman lo que se conoce como manosfera (de man, hombre).

CIBERACOSO SEXUAL**CYBERFLASHING**

Enviar imágenes sexuales no solicitadas.

GROOMING

Pederastia online

- Hacerse pasar por personas conocidas para ganarse la confianza de menores para obtener sexo *online* o presencial a través del soborno y la amenaza.

HAPPY SLAPPING

Grabar y difundir *online* una agresión física, verbal o sexual en ocasiones de amigas o amigos, ocasional o planificada y para obtener popularidad y divertirse.

PORNOGRAFÍA NO CONSENTIDA

Imágenes o vídeos sexuales son obtenidos y/o difundidos sin consentimiento.

PORNOGRAFÍA DE VENGANZA

Exponer contenidos sexuales de la víctima obtenidos con su consentimiento, normalmente pareja o expareja, para vengarse.

SEXTING COERCITIVO

Presionar a otra persona para que envíe imágenes íntimas o sexuales o enviarle imágenes sexuales que no quiere recibir.

SEXPREADING

Compartir imágenes íntimas de alguien sin su consentimiento.

SEXTORSIÓN

Chantaje que se efectúa con la amenaza de difundir material privado para lograr un beneficio.

SUGAR DADDY

Relación sexual transaccional entre hombres mayores y chicas (*sugar baby*) mucho más jóvenes a las que les facilitan regalos y dinero a cambio de estar en relación con él.



CIBERABUSO PSICOLÓGICO Y DE CONTROL**DOXING**

Hacer públicos en internet datos sin consentimiento con el fin de perjudicar y exponer a la víctima.

Publicar su número de teléfono, dirección, lugar de trabajo o el colegio de sus hijos e hijas, etc. El objetivo no es otro que intimidar, causar miedo y temor a la víctima, incluso sobre su propia integridad física o de personas allegadas.

GASLIGHTING

Manipulación emocional para hacer dudar a la víctima de su propia percepción, juicio o memoria de lo ocurrido.

PIRATERÍA O HACKING

Vinculado con la suplantación de identidad y con el tracking.

Uso de la tecnología de forma ilegal y no autorizada para adquirir y/o alterar información personal o calumniar y denigrar a la víctima.

Keylogger.

Es un tipo de software malicioso que puede estar instalado en equipos públicos y busca interceptar y registrar la información de cada tecla que se pulse sin que su usuaria/o lo note; es una manera común de robar contraseñas.

SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD

Crear un perfil falso para usurpar la identidad de la víctima y generar información fraudulenta sobre ella, enviar mensajes ofensivos en su nombre, etc.

- Dar de alta a la víctima en un sitio web donde se le puede ridiculizar o darse de alta con su mail en webs de contactos.
- Crear perfil falso y compartir intimidades, ofrecer sexo en nombre de ella...
- En su nombre, hacer comentarios ofensivos en chats para despertar reacciones negativas.

TRACKING

Rastrear localización o información para controlar.

- Se lleva a cabo frecuentemente entre parejas y exparejas.
- Asaltar mail o WhatsApp de la víctima accediendo a sus mensajes e impidiendo que los pueda leer a veces respondiendo, suplantando su identidad.
- Uso de apps ocultas instaladas en el móvil de la pareja con el fin de espiar y controlarla.

CIBERABUSO PSICOLÓGICO Y DE CONTROL**CENSURA MACHISTA Y SESGOS EN CONTENIDOS E IMÁGENES**

Algunas redes sociales y empresas censuran:

- Fotos de mujeres o de partes de cuerpos de las mujeres (ejemplo: pezones).
- Campañas publicitarias que tratan temas que interesan especialmente a las mujeres: menstruación, talleres sobre lactancia, bragas para el posparto o educación sexual¹⁴ no pueden ser publicitadas en Facebook e Instagram.
- Campañas educativas con contenidos sexuales no son autorizadas en Twitter¹⁵.

DIFUSIÓN DE IMÁGENES ESTEREOTIPADAS, SEXUALIZADAS Y DE VIOLENCIA HACIA LAS MUJERES Y LAS NIÑAS**Pornografía:**

- Reproduce conductas machistas en las que se cosifica a las mujeres.

Publicidad:

- Aparece su cuerpo como reclamo para vender, como objeto sexual. Se la presenta como «reina de la casa», dejando patente su rol protagonista en el ámbito doméstico¹⁶.



14. <https://smoda.elpais.com/belleza/bienestar/facebook-veta-anuncios-salud-sexual-femenina-meno-pausa-endometriosis-suelo-pelvico/?prm=ep-app-articulo>

15. <https://smoda.elpais.com/placeres/por-que-el-culo-de-las-celebrities-si-pero-la-educacion-sexual-no/>

16. <https://imaginabienestar.com/2020/05/29/anuncios-machistas-como-desempoderan-mujeres/>

2.2

EFFECTOS Y CONSECUENCIAS DE LAS CIBERVIOLENCIAS MACHISTAS

Un efecto directo de las ciberviolencias machistas es la **limitación de las mujeres y niñas en la participación social plena, igualitaria y segura en el espacio online y presencial y un serio impacto en su propia salud física y psicológica**. Así, el Informe de Amnistía Internacional de 2018, #ToxicTwitter, destaca que las consecuencias psicológicas de las violencias *online* están repercutiendo en la salud mental de las mujeres, quienes mencionan «estrés, ansiedad, ataques de pánico, impotencia y pérdida de confianza en sí mismas, problemas para dormir y una sensación general de pérdida de poder.

Un 41 % de las mujeres entrevistadas refirió sentir que su integridad física peligraba». Este informe también denuncia la infravaloración que se le está dando a la ciberviolencia y a las consecuencias directas que tiene sobre sus víctimas y, como consecuencia, a la falta de investigaciones existentes al respecto. Por otro lado, el informe (In) seguras *online*, de 2020, plantea que de las 14 000 mujeres encuestadas, una de cada cuatro (19 %) declara que ha tenido que limitar el uso de las redes sociales o abandonarlo por completo como consecuencia del acoso .



EFFECTOS CONDUCTUALES	• Cambios en sus hábitos de uso de internet. • Aislamiento. • Autocensura en su participación <i>online</i>. • Cambios en sus hábitos y rutinas por problemas de atención y concentración. • Descuido de su salud. • Conductas suicidas/autolesiones.
EFFECTOS EMOCIONALES	• Vergüenza. • Miedo, sentirse intimidada. • Tristeza. • Ira, irritabilidad, enfado. • Ansiedad, nerviosismo. • Estrés emocional. • Sintomatología depresiva (de intensidad moderada a severa). • Pérdida de interés en las cosas. • Baja autoestima y/o pérdida de confianza en sí misma. • Inseguridad. • Desconfianza hacia otras personas. • Frustración. • Sentimientos de indefensión o impotencia. • Angustia emocional (preocupación excesiva por la posibilidad de que en el futuro pueda ocurrirnos algo que tememos y sobre lo que no tenemos control). • No poder dejar de pensar en el incidente. • Hostilidad. • Sensación de inseguridad en la escuela. • Disminución de la motivación para asistir a clase. • Ansiedad social y/o fobia social (persistente e irracional cuando se relaciona por miedo a ser evaluada o juzgada). • Ideas suicidas, intentos de suicidio.
EFFECTOS FÍSICOS	• Dolor de cabeza. • Dolor abdominal recurrente. • Trastornos del sueño (insomnio, pesadillas, etc.). • Cambio brusco de peso. • Trastornos de la alimentación. • Problemas de piel. • Uso y/o abuso de alcohol, tabaco y marihuana. • Somatizaciones (presencia de síntomas físicos que no tienen un origen físico identificable).
EFFECTOS SOCIALES	• Absentismo y/o deterioro del rendimiento académico. • Dificultades de relación con las y los compañeros. • Exclusión social, escarnio público. • Aislamiento, pérdida de la confianza de sus amigos. • Deterioro de la reputación social.

3.

Cómo prevenir e identificar las ciberviolencias machistas y actuar

3.1

¿CÓMO PREVENIR

LAS CIBERVIOLENCIAS

MACHISTAS? ^{17 18}



Conoce tus derechos:

- **Intimidad** frente a los dispositivos digitales, de videovigilancia y de grabación de sonidos y sistemas de geolocalización.
- **Protección de datos de las y los menores en internet**, contar con el consentimiento del/de la menor y de sus representantes legales.
- **Neutralidad de internet.** Los proveedores de servicios de internet deberán ser transparentes en su oferta de servicios y no discriminar a la ciudadanía.
- **Rectificación en internet** cuando difundan contenidos contra el honor y la intimidad.
- **Seguridad digital** en las comunicaciones a través de internet.
- **Olvido** en búsquedas en internet, servicios de redes sociales y equivalente cuando haya datos inexactos, no pertinentes o no actualizados.
- **Libertad de expresión** sin controles del Estado o de las empresas.

Algunas de las redes sociales suscribieron un Código de Conducta promovido por la Comisión Europea contra la incitación del odio en internet en 2016, entre cuyos compromisos está: **claridad y eficacia en el examen de notificaciones que inciten al odio, rapidez en la retirada para que se produzca en menos de veinticuatro horas, deshabilitación del acceso e invitación a denunciar estos comportamientos.**

17. <https://femtechnet.org/csov/do-better/>

18. <https://biblioteca.uoc.edu/es/actualidad/noticia/Violencia-de-genero-en-internet-tipos-mitos-y-contenidos-para-prevenirla/>

Conoce tus deberes:

- Respeto ético y jurídico a los derechos de otras personas en el ámbito digital: privacidad, propiedad intelectual, la libertad de expresión responsable, etc.
- Seguridad en el uso de internet para garantizar la privacidad.
- Ley de Protección de Datos: uso adecuado de información personal de otras/os.
- Ley de Propiedad Intelectual en cuanto al uso y posible aprovechamiento de los contenidos digitales cuando no somos las o los autores/as.
- Transparencia como principio esencial en internet.
- Reportar o notificar a la autoridad (con la mayor brevedad) en caso de delitos.



Ponte al día con la ciberseguridad:

- **Protege tu configuración de privacidad:** borra huellas de los buscadores, asegura la privacidad material audiovisual volcado en la red, oculta información privada/personal, usa contraseñas seguras.
- **Navega con seguridad:** antivirus/antiespías.
- **Seguridad en redes sociales:** **Protege todas las contraseñas y dispositivo móvil** mediante una contraseña segura y varíalas cada cierto tiempo, **encripta fotos y vídeos íntimos** para evitar que caigan en manos equivocadas. Existen aplicaciones que pueden ayudar en esta tarea.



Formación y concienciación en igualdad de género y ciberseguridad

Es necesario extender la alfabetización digital a toda la población enseñando a prevenir los riesgos de las nuevas tecnologías así como a conocer qué prácticas constituyen ciberdelitos. Con el creciente uso de internet y las redes sociales, las y los adolescentes han aumentado también determinadas conductas que pueden dar lugar a un potencial acosador.

El tiempo dedicado a participar en redes sociales, navegar y ver vídeos y hacer descargas a través de internet ha aumentado en España en la última década. Es clave aumentar la concienciación sobre la responsabilidad propia en la elección y difusión de contenidos, el autocuidado y la seguridad, la convivencia corresponsable *online*, la ciudadanía digital democrática, el uso adecuado de internet, la pornografía e implicar a las familias para favorecer la comunicación con sus hijos/as sobre lo que hacen y les sucede en internet y las redes sociales.

Autodefensa y apoyo colectivo:

Algunas de las estrategias de autodefensa para contrarrestar las agresiones machistas online incluyen:

- Buscar un espacio seguro donde poder contar lo que ocurre.
- Producir respuestas que pongan en evidencia a los agresores.
- Denunciar los perfiles en las redes sociales.
- Crear mecanismos de bloqueo masivo compartiendo listas de cuentas bloqueadas por ciberviolentos machistas.

Algunas iniciativas de autodefensa:

- **Alerta machitroll:** identificarlo y verificar si es rescatable o incurable.
- **Block Bot:** app en Twitter que bloquea acosadores conocidos y *trolls* en Twitter para ti.
- **Trolldor:** lista de *trolls* abierta a cualquier usuaria de Twitter.
- **Wiki de feminismo geek:** proyecto colaborativo donde se documentan incidentes machistas *online* y *offline* en comunidades aficionadas a la tecnología.
- **ByeFelipe:** cuenta de Instagram que comparte comentarios abusivos de hombres que se vuelven hostiles al ser rechazados.



3.2

¿CÓMO

IDENTIFICAR

LAS CIBERVIOLENCIAS

MACHISTAS?

Los **indicios** que se identifican en los casos de ciberviolencias machistas son similares a los de la violencia machista presencial: **control** (en este caso de redes sociales, móvil, a través de geolocalización), **amenazas** (a través de redes sociales o chat como WhatsApp o en videojuegos), **dominio, aislamiento** (solicitar que se retire y cancele sus cuentas de redes sociales o borre contactos), manipulación emocional (*gaslighting* o hacer como que en realidad no está ocurriendo nada y son imaginaciones de la víctima), **desvalorización, humillación, amenazas y sobornos, cosificación y sexualización a la vez que responsabilización y promoción de vergüenza y sentimiento de culpa a las mujeres o chicas afectadas.**

La mayoría de las mujeres y chicas que han sido objeto de violencias machistas en el espacio *online* perciben algunos de estos indicios y el impacto que las acciones tienen sobre ellas: malestar, enfado, tristeza, vergüenza, pero no siempre le ponen nombre o identifican como ciberviolencia machista, ya que en muchos casos se encuentra *normalizada* o no recibe apoyos, sino un entorno que le quita importancia y/o les plantea a las afectadas que están paranoicas, se victimizan, están *demasiado sensibles* o se les llama radicales feminazis o histéricas. Es por ello de especial relevancia crear comunidades *online* de asesoría y apoyo, dar a conocer ampliamente las tipologías existentes, las nuevas formas de ciberviolencias que surgen y los mecanismos en redes sociales y referencias legislativas para combatirlas.

3.3

CÓMO ACTUAR FRENTE A LAS CIBERVIOLENCIAS MACHISTAS?

Existen problemas, de orden práctico, que dificultan una efectiva persecución de las ciberviolencias machistas y son¹⁹:

- Desconocimiento por el escaso número de denuncias.
- Minimización de los hechos por parte de los responsables en intervenir.
- Insuficientes investigaciones policiales y judiciales.
- Dificultades para acreditar la motivación odiosa o discriminatoria del delito.
- Poca formación en igualdad de las instituciones implicadas: cuerpo judicial, funcionarios judiciales, forenses, Policía, seguridad privada, etc.



- Desamparo: omisión por parte de actores con poder regulatorio: desinterés y menosprecio por parte de autoridades, intermediarios de internet, instituciones o comunidades que pueden regular, solucionar o sancionar la violencia *online*.
- Dificultades inherentes al escenario redes sociales: problemas de jurisdicción, territorialidad, identificación y obtención de datos de los agresores, etc.

La gravedad de la situación, el enfoque deficiente que se da a la cuestión y la necesidad de cambios en la respuesta dada por los Estados se pusieron de manifiesto en el Consejo de Derechos Humanos de las Naciones Unidas en 2018. También el I Pacto de Estado en materia de Violencia de Género de España de 2017 ya reconocía la necesidad de «Ampliar las disposiciones preventivas, procesales, punitivas y protectoras de la Ley de 2004 contra la violencia de género, así como del resto del ordenamiento jurídico para abarcar, con las adaptaciones necesarias, todas las formas de violencia contra las mujeres».

Prevé la necesaria modificación de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género para visibilizar otras formas de violencia de género, recogiendo preceptos relativos a la sensibilización, formación de agentes, educación, protocolos, planes de colaboración, recogida y difusión de datos, realización de estudios para evaluar las causas, la incidencia y la percepción social. En esta línea, la Comisión Europea anunció en diciembre de 2021 que realizará mejoras legislativas para prevenir y abordar adecuadamente las ciberviolencias machistas.

19. El discurso del odio en las redes sociales, 2017. Injuve. www.injuve.es

Algunas de las razones por las que existe un número muy reducido de denuncias son:

- Temor a represalias del agresor/acosador.
- Vergüenza.
- Miedo a no ser comprendidas.
- Creerse de algún modo responsables de haber provocado la agresión.
- En el caso de jóvenes, por miedo a que sus padres les impidan seguir usando el móvil o internet para poner fin al acoso.
- Debido a las experiencias de otras mujeres, creen que serán revictimizadas, culpadas y habrá impunidad para los agresores.

Si eres la víctima, no olvides:

- **No tienes la culpa: el culpable es siempre el agresor.**
- **Busca apoyo de iguales y adultos.**
- **Guarda pruebas.** Registra los incidentes (hora, lugar, evento). Guarda copias de todas las comunicaciones. Aunque el deseo inmediato sea borrar la comunicación y tratar de olvidarla, el mantenimiento de registros es crucial. Haz capturas de pantalla y haz una copia de seguridad de las pruebas en una memoria USB o un disco duro externo. Necesitarás copias electrónicas, ya que la codificación que acompaña a todas las comunicaciones cibernéticas es la única forma de verificar la autenticidad. Usa servicios de certificación o testigo *online* (eGarante) porque una captura de pantalla podría no ser admitida como prueba.

- **Deja claro que no quieres que se pongan en contacto contigo.** Advértele de que cualquier contacto posterior dará lugar a una denuncia policial. La comunicación puede detenerse ahí mismo. Escribe una vez y documéntala.
- **Denuncia, bloquea o filtra los correos electrónicos.** Aprende a activar las funciones de filtrado y bloqueo. Puedes filtrar una determinada dirección de correo electrónico para que vaya directamente a la papelera o a una carpeta que especifiques. Esto significa que no necesitas leer los correos, pero siguen estando disponibles como prueba. Gmail tiene un mecanismo de denuncia si un acosador está utilizando el servicio de correo electrónico.



- **Bloquea las cuentas de los ciberacosadores.** Muévete rápido para bloquear al acosador. Mucha gente no actúa porque cree que está exagerando, pero la repetición de los ataques puede paralizarte.

- **Bloquea a los trolls de los blogs y las salas de chat.** Consulta las instrucciones para hacerlo. Si tienes un blog o un sitio web y alguien publica comentarios acosadores continuamente, puedes bloquearlo mediante un bloqueo de dirección IP. Los proveedores de blogs como WordPress ofrecen widgets instalables. Consulta con el proveedor de tu sitio web. Anula las publicaciones abusivas, pero no las elimines. Son parte de las pruebas que querrás aportar a la Policía o al proveedor de internet. Si estás recibiendo llamadas telefónicas de acoso, grábalas como prueba.

- **Denuncia a los ciberacosadores ante los servicios, como Facebook, Twitter, entre otros.**

- **Ponte en contacto con el proveedor de internet del acosador.** La mayoría de los ISP prohíben el uso de sus servicios con fines abusivos. Un ISP puede intervenir a menudo poniéndose

en contacto directamente con el acosador o cerrando la cuenta. Documenta este contacto.

- **Pide a un amigo que modere los comentarios abusivos.** Guarda tu energía para lo que es importante y haz que amiga/os de confianza moderen la basura.

- **Acude a las autoridades.** Si el acoso implica a grupos de odio, amenazas de muerte o daños corporales y/o la publicación de tu ubicación o información de contacto, debes ponerte en contacto con las autoridades de inmediato. Cuantas más pruebas hayas reunido, más rápido podrán actuar.

- **Busca apoyo emocional.** Cuéntale a tu familia y/o amigas/os. Su apoyo para afrontarlo es fundamental durante el acoso y en el período posterior.

- **Informa a tu empleador/a si es necesario.** Si crees que esta persona puede acosarte en el lugar de trabajo, es importante que lo notifiques a tu empleador/a. Es más probable que tu jefa/e te respalde si recibe comunicaciones del acosador y puede mitigar el daño profesional y aportar pruebas.

- **Limpia el daño.** Si las búsquedas en internet revelan que el acosador ha publicado información sobre ti, echa un vistazo a Cómo borrar cosas de internet para obtener más información. Pasos clave:

- Solicitar que los sitios web retiren la información.
- Contactar con Google para que elimine la información.
- Reconstruir una reputación *online* positiva para enterrar los resultados de búsqueda negativos.
- Denunciar las infracciones legales a los motores de búsqueda.
- Presentar un caso legal por difamación.

* Si eres familia, amigo/a...

- Escucha a la víctima, deja que exprese lo que siente.
- Evita culpar y transmite confianza y apoyo.
- Ayuda en la búsqueda de recursos de apoyo para la protección y/o denuncia.



4.

Recursos para profesorado y alumnado



Webs interesantes para profesionales:

- **¿Cómo documentar de forma empática y segura los casos de violencia de género en internet? Una guía práctica basada en la difusión de material íntimo sin consentimiento.**
<https://acoso.online/wp-content/uploads/2020/09/documentacion-difusion-de-imagenes.pdf>.
- **#AprendeCiberseguridad**, campaña divulgativa a través de las redes sociales y la web corporativa de INCIBE, con el objetivo de acercar la ciberseguridad a la sociedad mediante vídeos explicativos y diferentes recursos relacionados con términos específicos de este sector.
<https://www.incibe.es/aprendeciberseguridad>.



Vídeos interesantes para profesionales:

- **Asturias. Doc. Ciberviolencia machista.** El uso masivo de las nuevas tecnologías ha creado una nueva forma de violencia de género: la ciberviolencia. Expertos explican las causas, las consecuencias y dan las soluciones ante esta problemática.
https://www.rtpa.es/video:asturias.doc_551615852547.html.
- **Webinar: Una aproximación a las ciberviolencias machistas. Opciónate.**
<https://opcionate.com/es/project/webinar-ciberviolencias-machistas>.
- **Webinar Buenas Prácticas:** Una aproximación a la ciberviolencia contra las mujeres y las niñas. Opciónate.
<https://opcionate.com/es/project/webinar-buenas-practicas-una-aproximacion-a-la-ciberviolencia-contra-las-mujeres-y-las-ninas>.



Influencers contra las ciberviolencias machistas:

Cada vez más ilustradoras, blogueras, instagramers y youtubers han encontrado en la red un espacio para visibilizar la discriminación por cuestiones de género y las ciberviolencias machistas tienen una gran potencia comunicativa, mucho humor y desparpajo, hablan de igual a igual y sus mensajes llegan mejor al público. Estos contenidos pueden servir como materiales para las y los docentes en sus sesiones formativas con el alumnado, pueden seleccionar unos u otros en función del grupo objetivo y de las edades del mismo.

Algunas referencias son:

- **Eres una caca**
<https://www.youtube.com/watch?v=dsuNT0ATAiE>

Perfil de una *instagramer* con más de 164 000 seguidoras/es que cuelga vídeos en los que una caca de plastilina en *stop motion* evidencia actitudes machistas y pone en ridículo a los *trolls* y haters en internet.

- **Queer Avengers**
<https://www.youtube.com/watch?v=4mcgk23D3n4>

con más de 2700 personas suscritas a su canal de YouTube, dos chicas, a veces una chica y un chico, hablan desde este perfil de temas como salir del armario o las relaciones tóxicas con vídeos divulgativos.

- **La psicowoman**
https://www.youtube.com/watch?v=L_I5F6aB9cg

Ciberviolencias en la juventud española: preguntamos a jóvenes. Esta sexóloga da la vuelta a muchos mitos que hay detrás de discursos machistas, homófobos y transfobos a través videoencuestas y relatos divulgativos. Lo hace en Instagram, Facebook y YouTube.

- **Feminista ilustrada**
<https://feministailustrada.com/>

Feminista ilustrada nace en 2015 con el objetivo de visibilizar la violencia machista y sensibilizar a la población para que combatamos esta violencia en conjunto y desde el día a día.

- **Lola Vendetta**
<https://lolavendetta.com/>

Personaje de cómic en la defensa de la revolución femenina y la apuesta por una nueva masculinidad.

- **Masculinidad subversiva**
<https://www.instagram.com/masculinidadsubversiva/?hl=es>

- **Saldremos mejores**
<https://www.youtube.com/watch?v=nPanlXOeT7s>

La VIOLENCIA MACHISTA es la mayor LACRA SOCIAL.

- **Buenismo Bien, cadena SER, sección feminista: perspectiva desde los hombres**
<https://www.youtube.com/watch?v=oVozoByczkU>



5.

Líneas de trabajo en el aula

Crear grupo de ciberactivistas:

Para motivar el cambio positivo en la prevención y actuación frente a las ciberviolencias machistas entre las y los jóvenes, lo más efectivo es que los mensajes y medios por utilizar los diseñen personas de la misma generación, que hablen el mismo lenguaje y conozcan bien los instrumentos *online* actuales.

Las acciones que se pueden realizar son las siguientes:

1. **Formación y sensibilización vivencial y participativa** sobre sus prácticas en internet, reflexión sobre las oportunidades y riesgos del espacio virtual, ejemplos de ciberviolencias en general y machistas que hayan vivido o visto en su entorno formas de abordarlo y recursos de apoyo existentes.
2. **Creación participativa de campañas de comunicación en redes sociales, materiales visuales, vídeos comerciales, tiktoks o retos** en los que se promueva una cultura de convivencia en el espacio *online* en un marco de seguridad, libre de estereotipos y violencias. Las campañas o proyectos pueden contar con perfiles de Twitter, Instagram o Facebook en los que se hable de estos temas, se denuncien y visibilicen comportamientos



violentos, materiales e *influencers* interesantes y comprometidas/os y donde se reflejen ideas positivas y propuestas para que haya tolerancia cero ante la discriminación y las violencias machistas, le quiten todo atractivo y poder y den respuestas inteligentes a los ataques en las redes. Los mensajes clave, *hashtags* e instrumentos los definirán las y los jóvenes. En este marco se pueden trabajar con ejemplos de los usos positivos de internet, análisis de las distintas formas de discriminación y violencias machistas, formas de relaciones entre mujeres y hombres más sanas, mitos del amor romántico tóxicos y masculinidades alternativas igualitarias, atractivas, positivas y enriquecedoras: deserotizar al malo, al chulo, y promocionar chicos que se comportan siguiendo modelos de masculinidad no violentos que tienen éxito en sus relaciones personales, desmontar estereotipos que sexualizan, revictimizan, culpan y cosifican a las mujeres, etc.

Para ello se pueden ver vídeos, participar en webs interactivas y visualizar contenidos de influencers contra las ciberviolencias machistas y debatir las ideas y contenidos que se plantean. Se ofrecen algunos ejemplos a continuación:



Vídeos interesantes para jóvenes:

- **Si controla tus redes sociales. Si quiere saber dónde estás en todo momento. Si te reclama solo para él. NO es amor.**

En las redes, la violencia de género afecta a las personas más jóvenes. Desde el primer indicio, DENÚNCIALO. Gobierno de España.

<https://twitter.com/i/status/1330974653196582913>.

- **Campaña Parar el Ciberacoso está en tu mano.**

Instituto Navarro de igualdad.

<https://www.youtube.com/watch?v=HENLc45X0lc>.

- **Opciónate. Campaña Ciberpasaporte por un mundo mejor.**

Vídeos elaborados con participación de jóvenes de tres IES de Gran Canaria.

<https://www.youtube.com/watch?v=HZ-De3XLgD3s&t=5s>.

https://opcionate.com/es/ciberpasaporte_para_un_cibermundo_mejor/.

- **Pantallas Amigas.**

Cuenta con una gran variedad de recursos audiovisuales.

<https://www.pantallasamigas.net/10-formas-violencia-genero-digital/>.



Webs interactivas para trabajar en el aula:

- **¿Seguro que no es acoso?**

Vamos a ver si eres capaz de identificarlo

Quiz

<https://ponteentumiperfil.plan-international.es/quiz>.

- **Ciberpasaporte por un cibermundo mejor**

Formulario online.

https://opcionate.com/es/ciberpasaporte_para_un_cibermundo_mejor/.





B.

**Ciberviolencias
machistas en
el mundo de
los videojuegos**

Por Nira Santana Rodríguez

6.

Ciberviolencias machistas en el mundo de los videojuegos

En las numerosas guías consultadas para la realización del presente documento, no se ha observado la incorporación del acoso y/o discriminación por razón de género en las partidas multijugador/a *online* como una forma de ciberviolencia machista. El ámbito de los videojuegos y las relaciones desiguales, discriminatorias y de acoso hacia las mujeres en este contexto no es atendido o valorado como una forma de violencia de género que se inserta en el espacio virtual.

Si analizamos las manifestaciones de las ciberviolencias machistas incluidas en el punto dos de la presente Guía, sin lugar a duda podemos decir que en el espacio de las partidas de videojuegos *online* se dan este tipo de situaciones referenciadas:

Ciberacoso sexista:

BODY SHAMING:

Avergonzar el cuerpo, burlarse o insultar la apariencia, especialmente en el caso de las streamers.

CAPTACIÓN:

Atraer y contactar en las partidas multijugador/a *online* para provocar situaciones de violencia.

DISCURSO O APOLOGÍA DE ODIO CONTRA LAS MUJERES:

Expresiones escritas, verbales o visuales de discriminación, acoso, amenazas o violencia durante las partidas *online*.

FLAMEAR:

Mensajes hostiles o insultantes de forma escrita o a través del chat de voz.

NETWORK MOBBING (ACOSO LABORAL EN RED):

información falsa para afectar a la reputación de una profesional que trabaje en el ámbito del desarrollo de videojuegos o en la competición de deportes electrónicos.

SEALIONING:

cuestionar a través de preguntas y comentarios los contenidos para provocar a la interlocutora, particularmente en el caso de las streamers.

TROLEO DE GÉNERO:

campañas de acoso en línea hacia mujeres, especialmente con éxito o repercusión pública, con el fin de intimidarlas y silenciarlas.

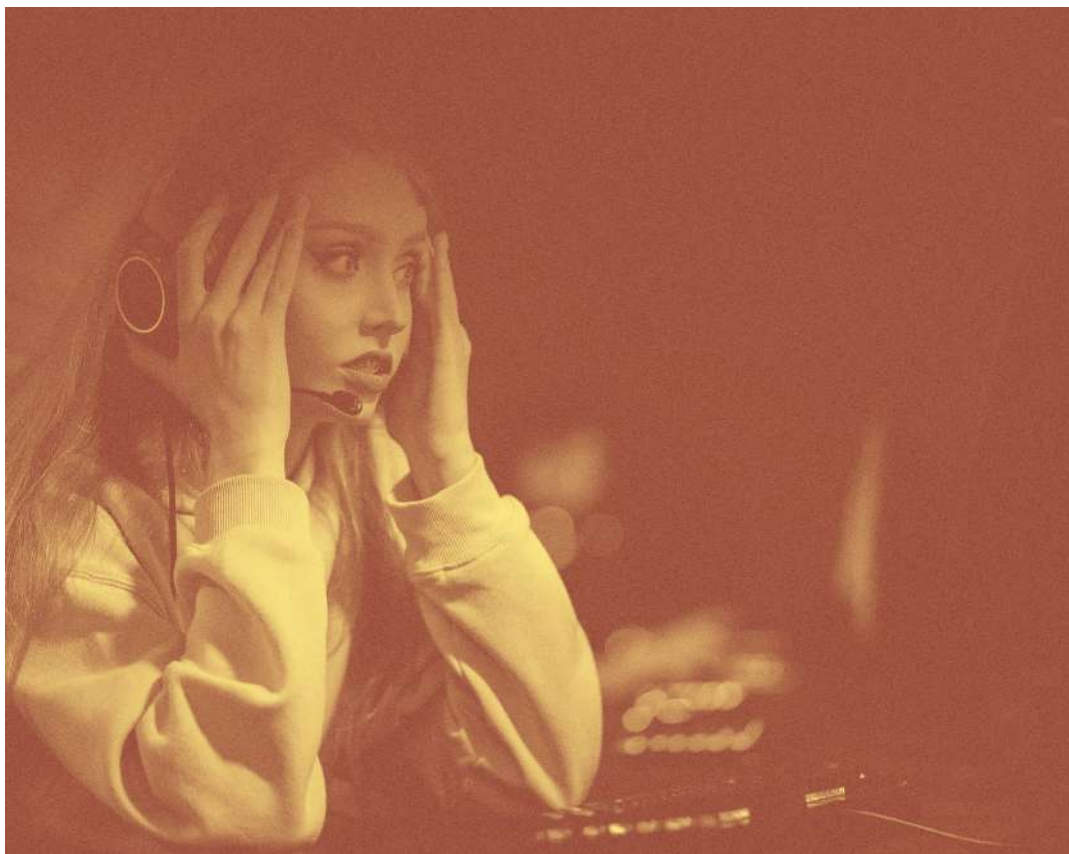
Ciberacoso sexual

CYBERFLASHING:

Enviar imágenes sexuales no solicitadas a través de servicios de mensajería instantánea como Discord.

GROOMING:

Pederastia *online*: por medio de los canales de comunicación del juego, hacerse pasar por personas conocidas para ganarse la confianza de menores para obtener sexo *online* o presencial a través del soborno y la amenaza.



Otras formas de ciberacoso sexual como la pornografía no consentida, pornografía de venganza, *sexting* coercitivo, *sexpredding* o sextorsión, son manifestaciones de las ciberviolencias machistas que se han descrito en el contexto del *Gamergate* (un hito sobre el acoso por razón de género en el ámbito del videojuego) que ha afectado y sigue afectando a un gran número de mujeres que trabajan en el sector. En el mismo contexto, podemos incluir las formas del ciberabuso psicológico y de control del citado punto dos, así como el ciberabuso psicológico y de control.

Por otro lado, y en relación con la difusión de **imágenes estereotipadas, sexualizadas y de violencia hacia las mujeres y niñas**, las representaciones 3D y 2D que aparecen en muchos videojuegos también reproducen imágenes que cosifican a las mujeres, las utilizan como reclamos para vender o las sitúan como personajes secundarios, apéndices de los protagonistas o como seres vulnerables y frágiles a los que hay que proteger y salvar.

Debido a la escasez de datos, recursos y guías para abordar esta problemática específica, hemos destinado un apartado en profundidad para recoger sus particularidades en el contexto de las partidas *online*, instando a quienes investigan sobre estas cuestiones a incorporar el mundo de los videojuegos en los futuros documentos que se elaboren al respecto.

7.

Acoso y/o discriminación por razón de género en las partidas multijugador/a online

7.1

¿QUÉ ES?

El acoso y/o discriminación por razón de género en las partidas multijugador/a *online* se caracteriza por insultar o acosar a una chica mientras juega a videojuegos haciendo alusión a comportamientos que se consideran «inadecuados» en ellas y más propias del sexo masculino, como el simple hecho de jugar a videojuegos. Además, dichos insultos, especialmente hacia las *streamers*²⁰, pueden referirse también a su físico, aludiendo a aspectos que no encajan en los cánones de belleza imperantes o, en el lado opuesto, cosificando, fragmentando u objetualizando a aquellas jugadoras cuyos cuerpos consideran socialmente deseables bajo el paraguas del canon establecido.

7.2

ALGUNOS

ANTECEDENTES

Y DATOS

DE INTERÉS

El acoso *online* se ha vuelto desde hace años el estándar para todas aquellas mujeres que trabajan en la industria del videojuego y de los *e-Sports* que simplemente consumen el producto en su vertiente multijugador o que se atreven a hacer cualquier comentario sobre videojuegos en internet. Vivimos en una corriente en la que se le resta importancia al acoso *online* por producirse detrás de una pantalla a la vez que se niega la discriminación por razón de género, lo que provoca una situación de sexismo donde a los hombres se les recompensa por esas actitudes mientras que las mujeres son marginadas y silenciadas.

(Amores, 2018, p. 16)

20. **Streamer:** se denomina así a la persona que juega a un videojuego o lo comenta a través de alguna plataforma pública.

En 2014, la industria de los videojuegos es testigo de uno de los momentos más vergonzosos para el sector. Bautizado como *Gamergate*, fue el detonante de un triste episodio de acoso machista *online* donde no solo se compartió información privada de mujeres relacionadas con la industria de los videojuegos, sino que se dieron situaciones de acoso, insultos e incluso amenazas de muerte. Además, cualquier mujer que se atreviera a apoyar a sus compañeras era también subsumida por este terrible tsunami.

Un hito que, por otro lado, desató el #MeToo del sector y nos proporcionó las claves para entender y combatir el sexismo que opera también en este ámbito.

En España, un claro exponente de que aún persisten estas dinámicas machistas en la industria fue lo que rodeó la organización del evento Gaming Ladies²¹. Impulsado por la periodista especializada en videojuegos Marina Amores, el Gaming Ladies es un encuentro exclusivo para mujeres cis y transgénero interesadas, estudiantes y/o profesionales del sector de videojuegos, donde las

participantes pueden compartir experiencias, inquietudes y proyectos en un espacio seguro.

Tras el anuncio de su segunda edición, y en las primeras veinticuatro horas, el Twitter de Marina comenzó a inundarse de amenazas y ataques por parte de hombres que consideraban que el no incluirlos era marginarlos sin entender el sexismo que opera en este tipo de eventos, es decir, masculinizados, protagonizados por hombres y con actividades pensadas para ellos, donde además ellas no solo no son interpeladas, sino que son acosadas sexualmente, discriminadas o reciben un tratamiento condescendiente por parte de los hombres.

Si hablamos de los últimos informes con perspectiva de género en España, el **Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos**, publicado en 2017²², dedicaba un capítulo referido a las mujeres en el sector del videojuego. Dicho capítulo, además de concluir que existe la necesidad de seguir investigando las situaciones de desigualdad presentes aún en el sector, señalaba cómo el hecho de que ellas reciban más



insultos que los compañeros de juego al mostrar un *nick* o avatar femenino evidencia que hay un problema urgente que hay que afrontar.

En el ámbito autonómico, y en 2020, tiene lugar en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria la presentación de la investigación **Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector**²³, basada en el testimonio de cientos de adolescentes provenientes de centros educativos de *Canarias*. A continuación, se señalan algunas de las conclusiones más relevantes:

21. Amores, M. (s. f.). Gaming Ladies. Recuperado 24 de enero de 2022, de <https://gamingladiesbcn.wordpress.com>.

22. DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento. (2018). **Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017**.

23. Santana Rodríguez, N. (2020) '**Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector**'. Investigación financiada por la Cátedra Telefónica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria con la colaboración de Fundación CajaCanarias y La Caixa.

En relación con la presencia de mujeres en plataformas de juego *online*, cuatro de cada diez chicas aseguraban que no suelen observar la presencia de otras jugadoras en las partidas.

Por otra parte, y respecto a si habían sufrido insultos o amenazas por razón de género en primera persona y durante partidas *online*, el 36,4% lo afirmaba, y un 22,6% reconoce haberlo presenciado. En ambos casos, «puta» y «vete a fregar», «cocinar» o «limpiar» son los insultos y frases más referidas por las participantes en la investigación. Para protegerse de esta situación, un 15,1 % de las chicas encuestadas expresaban haber silenciado el micrófono; dos de cada diez chicas habían recurrido al uso de un *nickname* masculino o ambiguo para esconder su condición de mujeres (17,5%); e incluso un 1,3% de las encuestadas afirma haber utilizado moduladores de voz para no ser reconocidas como chicas. Todas estas situaciones de acoso y discriminación que viven cada día han provocado que una de cada diez mujeres haya pensado en la posibilidad de dejar de jugar. De hecho, es significativo que siete de cada diez participantes en las encuestas fueran hombres. Muchas chicas han dejado de jugar y es un reto conocer cuáles han

sido las razones y circunstancias que las han alejado de los videojuegos, y si estas tienen que ver con las situaciones de discriminación y acoso referidas.

Paralelamente, preguntados los chicos por la misma cuestión, reconocieron haber sido testigos de este tipo de acoso en un 34%. Además, y consultados sobre su propia reacción al observar insultos dirigidos hacia otras jugadoras, casi la mitad de los encuestados aseguraron

haber recriminado dichos insultos al jugador que los había proferido (43,6%). Sin embargo, el 29,1% no había intervenido y el 10,9% asegura haberse reído de tales insultos, agravando la situación.

Por último, es interesante destacar que más del 70 % de las y los adolescentes participantes en la investigación señalaron la necesidad de eliminar insultos, amenazas, acoso y discriminación del mundo de los videojuegos.



En el marco de las acciones que se pueden llevar a cabo en el contexto educativo, es importante conocer cuáles fueron las medidas o propuestas aportadas por el alumnado: implicación de las plataformas de juego para que articulen códigos de conducta y expulsen de la partida/juego a aquellos jugadores con comportamientos inadecuados y sexistas; concienciación y charlas de sensibilización para la comunidad sobre buen comportamiento y no discriminación sexista; medidas para fomentar la participación de mujeres y darles mayor visibilidad como jugadoras y desarrolladoras de videojuegos; reportar o denunciar en la plataforma estos casos; expulsión temporal y prohibir palabras en el chat.

7.3

CÓMO IMPACTA

EN LA VIDA

OFFLINE

Lo que ocurre en la vida *online* no solo tiene que ver con la *offline*, sino que impacta en esta última. Es decir, lo que sucede en el espacio virtual tiene repercusiones directas en quienes lo viven de forma real al otro lado de la pantalla. En este sentido, es fundamental tener en cuenta el dolor que puede suponer para una chica el uso de calificativos discriminatorios e insultantes así como la humillación pública que implica para ella que este hecho tenga lugar en un espacio donde todo queda expuesto. Además, si dicha exposición pública es dañina, el hecho de que sus amistades, personas conocidas o desconocidas no digan nada, o compartan y/o participen de las burlas, insultos o acoso agrava las consecuencias para las mujeres que lo sufren.

Por otro lado, es importante no buscar el origen o como comenzó la situación de acoso. Muchos chicos, cuando comienzan por primera vez a jugar a un determinado videojuego, no son, ni mucho menos, expertos en el mismo, sino que requieren de un aprendizaje del cual formarán parte los errores. E incluso, sabiendo jugar a dicho videojuego, cometerán errores. Se entiende que todo ello forma parte de la diversión y de la dificultad que entrañan nuevos niveles o retos por superar. Sin embargo, cuando se trata de ellas, los chicos no solo son más exigentes con sus errores, sino que los exageran o son utilizados para reforzar la falsa idea de que «los videojuegos no son cosa de chicas».

7.4

SIGNOS O MANIFESTACIONES

Una chica está jugando una partida multijugador/a online y...

- Se siente presionada porque tiene que hacer el doble de esfuerzo para que la reconozcan igual que sus compañeros de partida. Sus errores son exagerados frente a los cometidos por ellos.
- Si juega bien e incluso gana, sus compañeros lo atribuyen a la suerte y no a sus habilidades en el juego.
- Se siente más segura jugando con amigos que frente a desconocidos por miedo a ser acosada, discriminada o insultada por ser chica.
- En más de una ocasión, ha sufrido insultos o comentarios sexistas tales como:
 - ¿Una chica jugando?
 - ¿Por qué no te vas a cocinar?
 - Vete a fregar.
 - ¿Eres una chica? Este no es tu sitio.
 - Esto es cosa de chicos.
 - No tienes ni idea de jugar.
 - Insultos sexistas: puta, zorra, guarra...
- Intentan ligar con ella mientras juega.
- Es tratada con paternalismo y como si no supiera jugar. Aun cuando ella tiene más experiencia que sus compañeros, estos le ofrecen ayuda que no ha pedido ni necesita.
- Está cansada de *mutear*²⁴, bloquear a jugadores frecuentemente o enviar reportes.
- El acoso y la discriminación por razón de género están tan presentes en su experiencia de juego que decide utilizar un personaje y un *nickname*²⁵ ambiguo o masculino que no delate su género. Además, no utiliza el chat de voz o usa moduladores de voz para que esta parezca masculina.
- Como consecuencia del acoso y discriminación por razón de género que sufre, ha disminuido su frecuencia de juego o incluso ha dejado de jugar *online*.

24. Mutear: silenciar a una persona en un juego *online* porque no para de hablar, insultar, poner música o hacer ruidos por el micrófono.

25. Nickname: nombre o apodo utilizado para ser identificado/a en los juegos *online*.

Un chico con actitudes machistas está jugando una partida multijugador/a online y...

- Tanto él como sus compañeros cometen errores durante la partida, pero si una chica comete un error, este es exagerado e incluso puede llegar a responsabilizarla de que hayan perdido la partida.
- Le sorprende que una chica juegue y más aún que juegue igual o mejor que él.
- No valora los méritos de sus compañeras y, si juegan bien o incluso ganan, se molesta o atribuye el éxito a la suerte y no a sus habilidades en el juego.
- Tiene claro que nunca insultaría o haría un comentario sexista a una amiga, pero sí lo hace con desconocidas sin valorar que sus palabras afectan a las chicas en la vida real, durante y después de finalizar el juego.
- Los insultos o comentarios que profiere a las chicas tienen un carácter sexista, solo son destinados a ellas por ser mujeres:
 - ¿Una chica jugando?
 - ¿Por qué no te vas a cocinar?
 - Vete a fregar.
 - ¿Eres una chica? Este no es tu sitio.
 - Esto es cosa de chicos.
 - No tienes ni idea de jugar.
 - Insultos sexistas: puta, zorra, guarra...



- Aunque sabe que el objetivo de quienes entran a jugar *online* es jugar, aprovecha para ligar con chicas mientras juegan. Incluso insiste o se enfada ante la negativa de las mismas.
- Sin saber si ella ha jugado otras veces, sobrentiende que no sabe jugar y toma una actitud paternalista, ofreciendo ayuda que nadie le ha pedido y que además no es necesaria.
- Su actitud hostil y machista con las chicas le ha costado algún bloqueo o *baneo*²⁶ durante las partidas.

Siente que los videojuegos son cosa de chicos y manifiesta hostilidad cuando ve jugar a una chica.

26. **Banear:** bloquear o prohibir el acceso a un servidor *online* de videojuegos.

8.

Cómo prevenir e identificar el acoso y/o discriminación por razón de género en las partidas multijugador/a online y actuar

Es probable que, como persona adulta que forma parte del profesorado del centro educativo o como familiar del alumnado, quizás no estés al día en lo que a redes sociales y videojuegos se refiere. Sin embargo, está en nuestras manos bucear y permear en el uso de la tecnología que consumen. El contexto educativo es un espacio propicio para escuchar al alumnado, obteniendo la información que necesitamos para trabajar en el aula por un mundo virtual más igualitario y libre de ciberviolencias machistas:

1. Las plataformas de juego y los videojuegos que utilizan cambian constantemente. No siempre podemos estar al día, pero preguntando con frecuencia y naturalidad podemos conocer cuáles usan.
2. Los medios digitales especializados en videojuegos pueden ayudarnos a estar al día sobre la actualidad de los productos y sus contenidos.
3. Aprovecha la información que ya has recabado para profundizar en el aula con el alumnado. Preguntando podrás hacer que te expliquen en qué consisten y cuál es su experiencia respecto al juego o como interactúan en las diferentes plataformas o comunidades de juego.
4. Cuando el alumnado te cuente su experiencia, trata de no juzgar y mantén una escucha activa en todo momento. Recuerda que, en una primera sesión, tu papel puede ser simplemente el de escuchar y recabar información. Esto te va a permitir elaborar una propuesta para una segunda sesión en la que podrás intervenir sobre aquellos aspectos que te preocupan y deseas abordar.
5. Tus conocimientos previos para la prevención de la violencia de género te ayudarán a conectar aquello que te cuentan sobre narrativas o personajes sexistas en los videojuegos y utilizar esta información para trabajar los roles y estereotipos de género. Además, y respecto al acoso *online* en las partidas multijugador/a, si detectas que se relacionan de una manera desigual, también puedes trabajar las manifestaciones de la violencia de género, así como sus consecuencias, propuestas de cambio para quienes la están ejerciendo y recursos de apoyo para quienes lo están sufriendo.
6. Recuerda que aquí no solo importan los conocimientos o la formación que tengas respecto a la violencia de género, sino tu actitud de rechazo frente a la misma y tu disposición para ayudar a tu alumnado. Eres un referente y lo que aprenden no solo deriva de lo que dices, sino de lo que



haces. Tu respuesta frente a la violencia de género es importante y la contundencia que muestres rechazando bromas, chistes o burlas sexistas en clase.

7. Es posible que, abordando estas cuestiones en el aula, consigas que algunas de tus alumnas compartan situaciones de violencia vividas. Si no te encuentras con conocimientos o herramientas para abordar esta situación, recurre a personas expertas en la materia. Lo importante es que puedas ofrecerles apoyo y alternativas que pueden venir de ti o ser facilitadas a través de tu intermediación.

8.1

CONSEJOS PARA TRABAJAR CON TU ALUMNADO

Plantéales las siguientes cuestiones, promueve el debate y recoge las dudas y respuestas al respecto:

Eres un chico con actitudes machistas, quieres cambiar, estás jugando a una partida multijugador/a online y...

- Los errores forman parte del aprendizaje de un juego y de las dificultades que nos presenta cada nuevo nivel a superar. No seas más duro con los errores de las chicas de lo que serías contigo o con tus compañeros.

- Sabes que a veces no tienes el día y las partidas no salen como esperas. También sabes que no siempre, aunque nos esforcemos, se nos dan bien algunos juegos o superar un nivel determinado. Ni todos los juegos son iguales, ni todos los días nos salen redondos, y eso ocurre siendo chica o chico, es indiferente. El género no determina tus habilidades o tu estado a la hora de jugar. Alégrate cuando una chica gane y valora sus habilidades como lo harías con un compañero. Deja a un lado el prejuicio de que, si tú ganas, es porque «eres bueno» y si, lo hacen ellas, «es suerte».
- Seguro que has jugado en comunidades muy tóxicas. Entrás para disfrutar, pero los insultos y el ciberacoso dificultan tu experiencia de juego y que puedas disfrutarla. Ponte en el lugar de ellas, no contribuyas a esa toxicidad y elimina de tu vocabulario los comentarios sexistas, los insultos y el acoso por razón de género.

- Cuando un compañero de partida comete un error... ¿lo mandas a fregar o cocinar? No hagas comentarios a las chicas que jamás harías a los chicos. Esa es una clave para identificar que estás teniendo una actitud sexista.
- Ya sabes que hay otros contextos para ligar, pero si lo haces durante una partida *online*, **para** ante la primera negativa o incluso si no te contestan. No insistas.
- Cuando una chica inicia una partida, no la infantilices ni las ayudes en un tono paternalista, como si no supiera jugar. Ofrece tu ayuda cuando la necesite o espera que te la pida.
- Si no es la primera vez que una chica te bloquea/banea durante una partida, quizás es hora de que revises tu actitud. De manera consciente o no, hay algo que está fallando y probablemente sean tus prejuicios. Revisalos y promueve un cambio positivo en ti para que el machismo no te acompañe cuando estás jugando.
- Es probable que en muchas partidas estés rodeado de chicos, pero recuerda que nosotras también jugamos y queremos ser igual de bien recibidas que cualquier chico que entra a jugar.

Eres una chica que está jugando una partida multijugador/a online y...

No tendríamos que darte ningún consejo si los chicos siguieran los consejos anteriores, pero, mientras tanto...

- Recuerda que juegas para divertirte y pasar un buen rato. Los errores forman parte del juego, del aprendizaje, y las dificultades que nos presentan los nuevos niveles. No necesitas demostrar tus habilidades a nadie. Simplemente diviértete.
- Disfruta cuando ganes una partida y atribuye el mérito a tu esfuerzo y habilidades. ¡Empodérate!
- Jugar con tus amigos está bien, pero si no pueden jugar y tienes ganas de iniciar una partida *online*, no dejes que el miedo a jugar con desconocidos te bloquee.
- Bloquea o reporta aquellos casos en los que te hacen comentarios sexistas, te insultan o acosan por ser una chica.
- Si te gusta este mundo a nivel profesional, no dejes que estas situaciones te desanimen. La industria de los videojuegos y de los *e-Sports* también es para ti y te espera.
- Vamos a seguir trabajando para que puedas jugar tranquila y libre de ciberviolencias machistas. Mientras lo conseguimos, no dejes que el machismo gane la partida y disfruta jugando.



Es posible que, entre tu alumnado, tengas algunos chicos que juegan en equipos de e-Sports

Si es así, puedes dar estos consejos en clase para que sus relaciones en el contexto de las partidas sean más sanas e igualitarias:

- Si en tu equipo no hay chicas, anímalas a entrar (RRSS, amistades...).
- Nada de chistes machistas, fotos de rolletes o mucho menos pornografía en el grupo de WhatsApp del equipo.
- Reporta/denuncia los casos de acoso por razón de género en las partidas *online*.
- Sabes que no eres perfecto, que te equivocas muchas veces. No seas más duro con ellas de lo que serías contigo o con un compañero. Y, sobre todo, revisa tus prejuicios y comportamientos sexistas. No caigas en reproducir frases como «vamos a perder por culpa de ella», «vete a fregar», decir «se nota que eres una chica» cuando comete los mismos errores que tus compañeros y tú, etc.
- Cuando entran en tu equipo, no las infantilices ni las ayudes en un tono paternalista, como si no supieran nada. Ofrece tu ayuda cuando la necesiten y luego espera que te la pidan.
- Tampoco ayuda intentar ligar con tu *compi* y ser un pesado.
- Si vas a convocar algún evento o subir algo a redes sociales, hazlas visibles. Eso hará que se sientan valoradas y que otras se animen a entrar en el equipo.
- Si hay que intervenir en público (presencial o *streaming*), anímalas a representar al equipo.

9

Recursos para profesorado y alumnado

9.1

LIBROS

- Amores, M. (2018). *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait Games.
- Amores, Marina; y Muriel, Daniel. (2021). *Un mes en Tinder siendo mujer gamer*. Applehead Team.
- DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento. (2018). [Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017](#).
- DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento. (2021). [Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2020](#).
- Santana Rodríguez, N. (2020). '[Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector](#)'. Investigación financiada por la Cátedra Telefónica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria con la colaboración de Fundación CajaCanarias y La Caixa.
- Santana Rodríguez, N. (2021). '[Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género](#)'. Concejalía de Políticas de Igualdad del M. I. Ayuntamiento de Telde. Financiado con cargo a los créditos recibidos del Ministerio de Igualdad, Secretaría de Estado de Igualdad y contra la Violencia de Género.
- (2007). [Estudio La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos](#). Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales y Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España. [Guía didáctica](#).



9.2

DOCUMENTALES
Y VÍDEOS

- Documental '[Mujeres + Videojuegos](#)', por Marina Amores.
- Documental '[Hombres + Videojuegos](#)', por Marina Amores.
- Serie documental '[Nerfeadas](#)', por Marina Amores.
- Vídeo de la campaña '[La violencia de género no es un juego. Dale Play a la Igualdad](#)', por Nira Santana Rodríguez.

9.3.

WEBS

- Women in Games España | [womeningameses.com](#)
Organización que ayuda, promueve y visibiliza a las mujeres de la industria del videojuego.
- FemDevs | [femdevs.es](#)
Asociación sin ánimo de lucro que tiene como objetivo promover el interés, la participación y la presencia de las mujeres en la cultura del desarrollo de videojuegos.
- Todas gamers | [todasgamers.com](#)
Un grupo de chicas que juega a videojuegos y que comparte información sobre su pasión.
- Marina Amores (Blissy) | [marinaamores.com](#)
Comunicadora audiovisual especialista en videojuegos, impulsora de diferentes documentales sobre la situación de las mujeres en la industria de los videojuegos y de la publicación

¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género y Un mes en Tinder siendo mujer gamer, entre otros.

- Campaña #MyNameMyGame [mygamemyname.com/es](#)
Campaña internacional impulsada por la organización Wonder Women Tech (WWT) y a la que se suma Movistar Riders, que pretende poner fin a las agresiones verbales y el acoso hacia las mujeres en el mundo de los videojuegos.
- Seguridad al jugar *online* | [onlinesafety.feministfrequency.com/es/](#)
Medidas de seguridad para proteger la seguridad y privacidad al jugar *online* recomendadas por Feminist Frequency.
- A-Fregar | [a-fregar.tumblr.com](#)
Iniciativa web que «nace para dar voz a todas las mujeres jugadoras que en algún momento se topan o se han topado con comentarios totalmente fuera de lugar y que quieren mostrar, juntas, que no es un problema individual, sino de todos».

- Pantallas Amigas

[pantallasamigas.net](#)

Iniciativa que promueve un uso seguro y saludable de internet, redes sociales, móviles y videojuegos. Incluye guías, decálogos y tips sobre los códigos PEGI, elección y disfrute de videojuegos en familia, control parental en las videoconsolas, claves para prevenir la adicción a los videojuegos en adolescentes, etc.

9.4.

OTROS RECURSOS
DE INTERÉS

- [Arsgames](#) (guías de lectura, kit de juegos feministas, recursos tecnológicos educativos, libros y revistas, etc.).
- [Hecate Comms](#) (videojuegos, marketing e igualdad).
- '[Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género](#)' (incluye un listado de juegos gratuitos con perspectiva de género).

10

Líneas de trabajo en el aula

***Importante:**

Antes de comenzar las actividades, recuerda que muchos chicos te dirán que ellos también han sufrido ciberacoso e insultos durante una partida de videojuegos online. Efectivamente, y sobre todo en aquellas comunidades más tóxicas, ellos también han vivido estas situaciones.

No obstante, recuérdales que, además de todos esos insultos que han recibido, las mujeres se enfrentan a un doble acoso, el ciberacoso que ellos también sufren más el acoso por razón de género. A ellos nadie les va a decir en estos contextos ni en ningún otro «vete a fregar o cocinar», «este no es tu lugar», «eres chica y por tu culpa vamos a perder la partida», «puta», «guarra», etc. Estos últimos son comentarios e insultos que tienen que ver con el género y el machismo aún presente en nuestra sociedad.

1. Anima a tu alumnado a visitar el perfil de YouTube de un streamer de videojuegos y pídele que compare los comentarios del foro con los del perfil de una streamer. ¿Existe alguna diferencia respecto los comentarios que se hacen hacia ellas, en relación con los que observas hacia los chicos? Una vez que han detectado las diferencias en el tratamiento, vamos a pedirles a los chicos que reflexionen sobre cómo pueden sentirse ellas frente a estos comentarios. Si en clase tenemos una chica streamer, sería un buen momento para que ella contara su experiencia.
2. Pregunta a las chicas que juegan *online* si han vivido alguna situación de acoso y discriminación durante las partidas. Es importante dejar que expresen su testimonio sin ser cortadas o juzgadas. También podemos preguntar cómo se han sentido y qué han hecho para frenar esta situación. De esta forma, ayudamos a elaborar estrategias compartidas.
3. Pregunta a los chicos que juegan *online* si han presenciado alguna situación de acoso y discriminación por razón de género durante las partidas. Posteriormente, animarlos a contar cómo han actuado frente a este tipo de situación y refuerza a los chicos que hayan denunciado o rechacen este tipo de casos.
4. En pequeños grupos, anima al alumnado a elaborar un listado de estrategias para combatir el acoso por razón de género en las partidas multijugador *online*.
5. Ve con tu alumnado esta campaña internacional '[My Game My Name](#)', impulsada por la organización Wonder Women Tech (WWT). Tras verla y comentarla, anima a los chicos a que jueguen con un nickname femenino por un día y escriban cuál ha sido su experiencia, para posteriormente compartirla en grupo.

11

Recursos de apoyo



- **Teléfono 016.**
- App Libres.
- Web de recursos de apoyo y prevención en casos de violencia <https://wrap.igualdad.gob.es/recursos-vdg/search/SearchForm.action>.
- Web del Grupo de Delitos Telemáticos de las Guardia Civil (GDT) <https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/pinformar.php>.
- Web de la Brigada de Investigación Tecnológica de la Policía Nacional (B.C.I.T.) https://www.policia.es/_es/tupolicia_conocenos_estructura_dao_cgpoliciajudicial_bcit.php#.
- Agencia Española de Protección de Datos <https://www.aepd.es/canal-prioritario/>.
- Oficina de Seguridad del Cibernauta <http://www.osi.es>.
- Instituto Nacional de Ciberseguridad (INTECO) <http://www.inteco.es>.
- Fundación ANAR, Ayuda a Niños y Adolescentes: 900202010.
- La Asociación Stop Violencia de Género Digital da una respuesta integral a las víctimas de delitos informáticos como el ciberacoso en redes sociales. <https://stopviolencia-degenerodigital.com>.
- El **Kit de primeros auxilios digitales** es un recurso gratuito para ayudar a quienes brindan respuesta rápida, entrenadores en seguridad digital y activistas con intereses técnicos para protegerse mejor a sí mismas/os contra los tipos más comunes de emergencias digitales. <https://digitalfirstaid.org/es/index.html>.
- **Cibermujeres** es un currículo de seguridad digital con enfoque holístico y perspectiva de género que tiene el fin de brindar experiencias de aprendizaje para defensoras de derechos humanos que trabajan en entornos de alto riesgo. <https://cyber-women.com/es/DISC>.
- **En el proyecto DeStalk** colaboran la comunidad de seguridad TI, organizaciones de investigación, educativas y de la sociedad civil y autoridades gubernamentales con el fin de rastrear nuevas formas de ciberviolencia de género en las relaciones de pareja. <https://www.work-with-perpetrators.eu/projects/destalk-es>.
- **Punto de información jurídica sobre delitos de odio por razón de género:** delitosdeodio@fmujeres-progresistas.org.

12

Bibliografía

- Amores, Marina. **¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género.** Anait Games. 2018.
- De Diego Baciero, Alejandra; G. Franco, Marta; y Zugasti Hervás, Irene. **¿Cómo clasificar las diferentes violencias machistas online?** Un estudio para el proyecto Equal. Generalitat de Cataluña. 2020. <https://equal-landing.s3-eu-west-1.amazonaws.com/assets/estudioEqual+esp.pdf>.
- DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento. **Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017.** 2018.
- María José Díaz-Aguado, dirección; Rosario Martínez Arias, metodología; Javier Martín Babarro, ejecución técnica; Laia Falcón, antecedentes y documentación. **La situación de la violencia contra las mujeres en la adolescencia en España.** Delegación del Gobierno contra la Violencia de Género. 2020. https://violenciagenero.igualdad.gob.es/violenciaEnCifras/estudios/investigaciones/2021/pdfs/Estudio_ViolenciaEnLaAdolescencia.pdf.
- Estébanez, Ianire. **La ciberviolencia hacia las adolescentes en las redes sociales.** Instituto Andaluz de la Mujer. Consejería de Igualdad y Políticas Sociales. 2018. <https://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/guia-ciberviolencia-adolescentes.pdf>.
- Federación de Mujeres Progresistas. **¿Qué sabemos sobre la violencia de género en la adolescencia y juventud?** Actividad para secundaria, bachillerato y formación profesional. http://www.fundacionmujeres.es/becassoledadcazorla/documents/view/que_sabemos_sobre_la_violencia_de_genero_en_la_adolescencia_y_juventud_fichas_didacticas.html.

- Fundación Mujeres. **Guía informativa sobre ciberviolencias y delitos de odio por razón de género.** Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. 2020. <https://fmujeresprogresistas.org/wp-content/uploads/2020/12/Guia-Ciberacoso-FMP-2020.pdf>.
- Instituto Andaluz de la Mujer. **Guía Didáctica. La ciberviolencia hacia las adolescentes en las redes sociales.** 2018. https://www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer/images/FONDO_DOCUMENTAL/COEDUCACION/Guia-ciberviolencia.pdf.pdf.
- Instituto Andaluz de la Mujer. **Redes sociales en perspectiva de género. Guía para conocer y contrarrestar las violencias de género online.** 2017. <https://donestech.net/files/redessociales.pdf>.
- Instituto Andaluz de la Mujer. **Protocolo detección e intervención y atención a víctimas de ciberdelincuencia de género.** <https://violenciagenero.org/recurso/publicacion/protocolo-de-teccion-e-intervencion-atencion-victimas-ciberdelincuencia-genero>.
- Ministerio de Interior. **Estudio sobre la criminalidad en España.** 2019. <http://www.interior.gob.es/documents/10180/9814700/Estudio+sobre+la+Cibercriminalidad+en+Espa%C3%B1a+2019.pdf/24bd3afb-5a8e-4767-9126-c6c3c256982b>.
- Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales y Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España. **Estudio La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos.** 2007. [Guía didáctica](#).
- RTVE. **Los adolescentes siguen sufriendo ciberacoso durante el confinamiento.** Mayo 2020. <https://www.rtve.es/noticias/20200514/adolescentes-siguen-sufriendo-ciberbullying-durante-confinamiento/2013896.shtml>.
- **Observatorio de violencia.** Org. Abril 2020. <https://observatorioviolencia.org/la-violencia-de-genero-en-tiempos-de-pandemia-mas-alla-de-la-violencia-domestica>,
- Opciónate, mejora tu vida mejora el mundo. **Mapeo sobre ciberviolencias machistas. Cabildo de Gran Canaria,** 2021. Ana Lidia Fernández- Layos y Natividad Fernández. <https://opcionate.com/es/estudio-ciberviolencias-machistas-gran-canaria>.
- Opciónate, mejora tu vida mejora el mundo. **Informe de la investigación: Ciberviolencias machistas: un análisis de la realidad actual en Gran Canaria.** Cabildo de Gran Canaria, 2021 -2022. Ana Lidia Fernández-Layos y María Sánchez. <https://opcionate.com/es/estudio-ciberviolencias-machistas-gran-canaria>.
- Pérez Martínez, Ana; y Ortigosa Blanch, Reyes. **Una aproximación al cyberbullying Ciberacoso: La tutela penal de la intimidad, la integridad y la libertad sexual en internet.** 2010.
- Santana Rodríguez, N. **'Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector'.** Investigación financiada por la Cátedra Telefónica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria con la colaboración de Fundación CajaCanarias y La Caixa. 2020.
- Santana Rodríguez, N. **'Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género'.** Concejalía de Políticas de Igualdad del M. I. Ayuntamiento de Telde. Financiado con cargo a los créditos recibidos del Ministerio de Igualdad, Secretaría de Estado de Igualdad y contra la Violencia de Género. 2021.

Coordinado desde el

Programa de Área de Igualdad y Educación Sexual

