



El ciberfeminismo positivo y la educación

Positive cyberfeminism and education

Diego Gavilán Martín

Universidad de Alicante, España
diego.gavilan@ua.es

Lluisa Aitana Sauleda Martínez

Universidad de Alicante, España
lasm@alu.ua.es

Recepción: 16/09/2019

Aceptación: 20/12/2019

Resumen

La partida se juega hoy día en los sectores tecnológicos porque son los que más valor añadido producen, los más demandados y los que marcarán la agenda de las empresas, instituciones y naciones más poderosas del mundo. ¿Qué papel juega la mujer en este nuevo mundo? ¿Será capaz de intervenir y liderar este proceso imparable tecnológico? En este estudio se realiza un análisis de la evolución del ciberfeminismo, las teorías que lo sustentan y sus distintas vertientes. Las brechas digitales muestran que los poderes fácticos se trasladan al mundo tecnológico en el que la mujer, de momento, sigue teniendo un rol secundario. El ciberfeminismo se rebela contra esta situación, quiere empoderar a la mujer con las fortalezas de la tecnología para que lidere este nuevo mundo y elimine las antiguas barreras y dicotomías de sexo, género, raza o poder económico. Se destaca el papel de la educación para construir un feminismo educativo tecnológico basado en la igualdad con los aportes de lo que hemos denominado ciberfeminismo positivo.

Palabras claves: Ciberfeminismo, Educación, Tecnologías de la información y de la comunicación, Internet, Mujer.

Abstract

The game is played today in the technological sectors because they are the ones that produce the most added value today, the most demanded and the ones that will determine the agenda of the most powerful companies, institutions and nations in the world. What role do women play in this new world? Will she be able to intervene and lead this unstoppable technological process? This study analyses the evolution of cyberfeminism, the theories behind it and its different aspects. The digital gaps show that the factual powers are transferred to the technological world in which women, at the moment, still have a secondary role. Cyberfeminism rebels against this situation want to empower female with the strengths of technology to lead this new world and eliminate the old barriers and dichotomies of sex, gender, race or economic

power. It highlights the role of education to build educational feminism based on technology equality with the contributions of what we have called positive cyberfeminism.

Keywords: Cyberfeminism, Education, Information and communication technologies, Internet, Women.

Introducción

Hoy en día vivimos una realidad social cotidiana envuelta y gobernada por los instrumentos tecnológicos. Nuestra forma de comunicarnos, de interactuar y de relacionarnos ha cambiado. La información y la comunicación se han convertido en elementos esenciales de la sociedad postmoderna, creándose un mundo nuevo que se basa fundamentalmente en la accesibilidad a la información abierta. De esta manera, surge la "Sociedad de la Información" que se caracteriza por la rapidez y la instantaneidad (Zafra, R. 2010) y cuyos elementos más importantes son los aparatos electrónicos o las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) (Castells, M. 2005).

Internet, como proyección de lo social y como esfera de consumo en estado puro (García, A. 2007), nos muestra las tendencias, temores y deseos de los usuarios que se convierten mayoritariamente en consumidores de ideas enlatadas, sucesos, dramas y pequeñas historias superficiales que generan una red contaminante de mensajes absurdos, eróticos, burlescos y hasta violentos.

Por otra parte, es incuestionable negar que las TIC han proporcionado un gran número de comodidades, posibilidades y avances tecnológicos y que hemos aprendido a convivir en un mundo diferente lleno de oportunidades para el desarrollo personal y comunitario; sin embargo, este desarrollo tecnológico, social y cultural también ha traído consigo riesgos digitales (Zafra, R. 2005; 2010). En este contexto, han ocurrido una serie de fenómenos como la transformación de las identidades tradicionales mientras que otras aún perviven, como es el caso del sistema patriarcal y la dominación masculina (Bourdieu, P. 2000; García, A. y Núñez, S. 2008).

Igualmente, la imagen personal ha adquirido especial importancia, ya que nos valoramos a través de los ojos de los demás, y con ello el mundo virtual corpóreo se convierte en protagonista de nuestras vidas (Gobierno Vasco, 2013); es decir, nos encontramos inmersos en "un escaparate virtual y social" donde el sello de calidad es la imagen física.

Otra problemática de la sociedad de la información es que la presencia de la mujer en el ámbito de las tecnologías ha sido y aún es inferior a la de los hombres, tanto cuantitativa como cualitativamente, por influencia de la cultura patriarcal; las mujeres jóvenes aparecen en menor medida que los hombres en este ámbito y las mujeres mayores se sienten inseguras sobre la manera en que hay utilizarlas, o las hacen sentir incapaces de formar equipos con otras mujeres

que utilizan las tecnologías; en otras palabras, no se le permite adaptarse a las condiciones de la nueva cultura digital (Wilding, F. 2004).

Una de las variables asociadas con el género es la edad, pero también existen otras como la educación, la clase social, la raza y la etnia. Así, aunque los hombres y las mujeres parecen tener las mismas habilidades en TIC, estudios cualitativos de la última década (por ejemplo, Brock, A., Kvasny, L. y Hales, K. 2010) han demostrado que las mujeres participan más en foros y blogs en línea que los hombres y que los hombres utilizan la tecnología informática como un pasatiempo diario. Además, es más probable que las personas de grupos sociales más desfavorecidos no estén familiarizadas con las herramientas de las TIC y que tengan menos posibilidades de tener una conexión a Internet en casa. Mientras todo esto ocurre, las competencias TIC cada vez son más valoradas en el mercado laboral, habiéndose convertido en un requisito para casi todos los puestos de trabajo.

Las problemáticas y situaciones señaladas nos hacen reflexionar en torno a una intervención pedagógica marcada con la filosofía ciberfeminista positiva que no se centre solo en proclamar el potencial emancipador y liberador de internet ni en entender las nuevas tecnologías como una amenaza determinista tecnocéntrica (Lanier, J., 2011; Wacjman, J., 2006), sino que promueva el empoderamiento de las mujeres en la Red y que utilicen las nuevas tecnologías para transformar. En este enfoque, la Red debe ser un espacio acogedor, de libertad y útil para las mujeres, donde se redefina su relación con la tecnología, se promuevan cibercomunidades de mujeres, pero donde también se favorezca la reconstrucción autónoma de identidades que trasciendan las categorías de género.

En base a la realidad expuesta, este estudio de carácter teórico analiza las posibles relaciones entre el ciberfeminismo y la educación. La discusión se realiza teniendo como base la primera, segunda y tercera brecha digital que dificultan y limitan la incorporación y participación competente de las mujeres en el mundo digital.

Ser un usuario competente de las TIC demuestra la habilidad para utilizar los dispositivos tecnológicos en la vida personal y profesional; asimismo, es probable que un uso avanzado de las tecnologías implique un mayor nivel de compromiso social; en suma, las competencias TIC pueden afectar al potencial de una persona para aumentar o disminuir sus posibilidades de ascenso en la vida.

Finalmente, para concluir el estudio, se aboga por plantear propuestas coeducativas para gestionar una alfabetización digital igualitaria.

2. ¿Cómo surge y qué es el ciberfeminismo?

El ciberfeminismo es un movimiento histórico transnacional que surge por una lucha a favor de la libertad de las mujeres; por ello, el feminismo se vincula con el *cyber* que intenta dirigir, controlar y gobernar en y desde Internet (Wilding, F., 2004). En esta participación social la

mujer intenta empoderarse para producir espacios de subversión ante una sociedad heteronormada (Ortiz, P. 2018).

El término *ciberfeminismo* surge por la fusión de "ciberespacio" y "feminismo" y es utilizado por primera vez, en la década de los 90, por Sadie Plant y el grupo de artistas australianas VNS Matrix formado por Julianne Pierce, Francesca da Rimini, Josephine Starrs y Virginia Barrat, conectado con el net.art., para describir el trabajo de las feministas interesadas en la teoría, la crítica y la explotación de las tecnologías de Internet y del ciberespacio.

El nacimiento del ciberfeminismo viene propiciado por la expansión de las tecnologías de la información y comunicación y por la influencia de la tercera ola feminista, especialmente de Donna Haraway, quien en su *Manifiesto Science, technology and socialist-feminis in the late twenty century*, al que se conoce como "Manifiesto Cyborg", de 1991, propone a las mujeres la aceptación de una nueva identidad definida como *cyborg*, símbolo de un "futuro después del género". Haraway habla de un ser mitad máquina y mitad humano como una forma de luchar contra la dominación; el *cyborg* acaba con la naturaleza femenina, unificadora de identidades.

El *cyborg* no depende del género y nace de la consecuencia de la difuminación de las fronteras entre lo real e imaginario, lo humano, lo animal y la máquina, entre lo natural y lo artificial, entre lo físico y lo no material. En definitiva, los límites entre la inteligencia humana y la artificial se vuelven cada vez más imprecisas y se abren nuevos horizontes más allá de los géneros (Haraway, D. 1984; 2006).

Los géneros y las sexualidades disidentes también se han nutrido de la resignificación de conceptos normativos como sexo y género mediante el universo *cyborg* en tanto híbridos orgullosos de su condición y cuerpos disidentes que se apropian del ciberespacio para visibilizar sus luchas, cuyos orígenes se sitúan en el mismo sistema patriarcal que oprime a las mujeres (Salido, E. 2017).

Más adelante, Sadie Plant (1994), directora de la Unidad de Investigación de la Cultura Cibernética de la Universidad de Warwick en Gran Bretaña, describe el trabajo de las feministas interesadas en teorizar, criticar y explotar Internet y el ciberespacio para construir una cultura cibernética con una inclinación feminista. Su preocupación era subvertir el androcentrismo percibido de las nuevas tecnologías; de esta manera, se acuña el término *ciberfeminismo* proponiendo que el ciberespacio debe ser un entorno donde los humanos en conexión con las tecnologías de la información encuentren nuevas formas de construir el sujeto y la identidad humana.

El ciberfeminismo inicialmente se trataba de simples alianzas estratégicas entre las tecnologías, en su sentido amplio, y las mujeres, en su sentido más limitado (Amaro, A., 2012) y hacía referencia a la difusión de mensajes más que al mensaje en sí mismo, pero el concepto evoluciona, deja de reducirse a esta idea y va más allá convirtiéndose en una ideología creada por los usuarios en el mundo virtual. Es un movimiento planteado y gestionado por usuarios de los medios virtuales con una tendencia al feminismo, en otras palabras, es el feminismo en las

plataformas virtuales. Surgió como una comunidad constituida por una gran cantidad de redes de mujeres que intercambiaban sus ideas, que lanzaban propuestas, campañas, etc.; las ciberfeministas creían que la globalización de la comunicación podía garantizar la presencia, la influencia y el poder de las mujeres, y minimizar al mismo tiempo las terribles consecuencias del machismo.

El ciberfeminismo defiende que los medios electrónicos deben ofrecer a las mujeres una oportunidad para crear nuevos lenguajes, programas, plataformas, imágenes e identidades multisubjetivas en el ciberespacio y que estas pueden recodificar y reprogramar las tecnologías de la información para ayudar a cambiar la situación femenina. Esta postura catalogada como *utopismo cibernético* (Roig, B. 2009) declara que el ciberespacio es una dimensión libre donde el género no importa, donde la persona puede ser lo que quiera, sin tener en cuenta su edad, sexo, raza o posición económica. El ciberespacio, según el ciberfeminismo, debe ser un lugar libre de viejas relaciones, exento de desequilibrios, libre de las jerarquías tradicionalmente establecidas en la sociedad, cuyas prácticas económicas, políticas y culturales son sexistas.

Dentro del ciberfeminismo existen otras posturas con intereses más específicos como el *ciberpunk*; este concepto engloba a las mujeres jóvenes con un alto grado de conocimiento y uso de Internet. Igualmente, existen movimientos asociados con las *cybergrrls* y todas sus vertientes: las *webgrrls*, las *badgrrls*, las *geekgirls*, etc. Muchas de las *cybergrrls* crean sus propias páginas web con una intención irónica, apasionada y agresiva contra los estereotipos usuales que la sociedad asigna a las mujeres (Braidotti, R. 2003), pero esta actitud se lleva a cabo generalmente de una manera acrítica, motivo por el cual no ha logrado desestabilizar los estereotipos.

El *cybergrrl-ism* afirma que las mujeres están en guerra, que no son pacifistas, sino guerrilleras, chicas disturbio (*riot girl*), son chicas malas, enfadadas y que emplean la ironía y la parodia para expresar sus tesis agresivas.

Faith Wilding (2004) amplía el concepto del *ciberfeminismo* y sostiene que este no se reduce solo al ciberespacio puesto que lo más importante son los dominios donde se crean las nuevas tecnologías. Estos espacios están poblados y dominados por hombres y por mentalidades masculinas en los cuales les resulta difícil entrar a las mujeres; por ello amplía el espacio objetivo del ciberespacio no solo a la Red sino a otros ámbitos como el arte o la industria, territorios en los que tradicionalmente también se excluye a la mujer.

La *ciber life* de Faith Wilding rememora a *Second Life* (www.secondlife.com), la comunidad de realidad virtual más madura y estudiada en educación (Warburton, F. 2009), fundada en 2003 por Philip Rosedale, que levantó tantas expectativas porque creaba un mundo paralelo y porque era el proyecto virtualizado más ambicioso que se había realizado hasta entonces. Se trata de una ciudad virtual 3D en la que los residentes "viven" en ella a través de su avatar e interaccionan en tiempo real (Smart, J., Cascio, J. y Paffendorf, J. 2007).

Por su parte, Warburton (2009) afirma que el mundo virtual proporciona una experiencia dentro de un entorno tecnológico que le da al usuario una fuerte sensación de estar allí. Estos entornos virtuales multiusuario comparten sus orígenes con los juegos en línea multijugador más conocidos como *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Street Fighter* o *World of Warcraft*, sagas que se han convertido en juegos de culto para sus millones de seguidores.

La diferencia entre los mundos virtuales (MUVes) y los videojuegos multijugador en línea (MMO) es que en los primeros no hay una narración predeterminada y la interacción ocurre en un sistema abierto que da libertad al jugador y en el que puede crear objetos, relaciones interpersonales, transacciones monetarias y que por ello ha generado gran interés en la comunidad educativa como espacio experiencial y de estudio.

El mundo virtual de Second Life tiene múltiples usos potenciales en la enseñanza como espacio para reunirse con estudiantes, crear clases, laboratorios, edificios y objetos que pueden usarse para aprender e interactuar. Esta "nueva vida digital" requiere una curva de aprendizaje y por eso los expertos recomiendan comenzar con actividades básicas de forma que los estudiantes se vayan familiarizando con el mundo virtual (Baker, S., Wentz, R. y Woods, M. 2009).

El avatar de Second Life podría conectar con el cybor, que en el caso del ciberfeminismo no tiene lado masculino, ya que se trata únicamente de la unión de la máquina con la mujer. La masculinidad desaparece en este nuevo paradigma ultra-feminista porque el hombre es la causa y consecuencia de la dominación de la mujer. Vemos, por tanto, que el ciberfeminismo apela a una reconstrucción totalmente diferente de la realidad introduciendo un nuevo ente: el cybor con el fin de eliminar el falocentrismo tecnológico que ubica a la mujer en una situación de subordinación frente a lo masculino en el mundo de las tecnologías, Internet u de la realidad virtual (Cixous, H. 1995).

En Second Life, la plataforma multiusuario virtual más madura utilizada en educación, el prototipo de hombres y mujeres está basado en un modelo de belleza ideal y vanguardista. Las mujeres tienen una carga erótica sexual que demuestra poder y liberación y reproduce un rol de mujer moderna, autónoma, liberada, sensual y libre. El propio mundo virtual favorece esta noción porque los avatares se cruzan entre ellos y solo interactúan en determinadas circunstancias. La mujer se convierte en un objeto de atracción y deseo que no está al alcance de cualquiera; por tanto, reproduce la imaginería medieval y renacentista de la mujer de la alta sociedad idealizada e inalcanzable para el hombre corriente.

Este prototipo de mujer "aislada, distante y erótica" conecta con un cyborg que se coloca en un espacio de seguridad en el que marca distancias y establece sus propias reglas alejadas de las relaciones de poder clásicas.

¿Es este el prototipo de mujer del ciberfeminismo? ¿Esta es la mujer que el ciberfeminismo quiere formar en su lucha contra el sistema falocentrista que no reconoce sus aportes y contribuciones a la tecnología y a la Red?

Esta percepción feminista nos recuerda también aquella de las Amazonas de la mitología griega que describe Herodoto, mujeres guerreras que gobernaban a su pueblo. Ellas eran antagonistas de los griegos. Reinas como Antíope, Hipólita o el caso de Helena que se atrevió a desafiar al mismísimo Aquiles. Este modelo de mujer guerrera y seductora es un antecedente prototípico de la mujer del ciberfeminismo y es también uno de los rasgos de valentía y fortaleza que han aparecido últimamente en los anuncios de algunas marcas deportivas conocidas (Roque, M. A., 2017).

Un ciberfeminismo que deconstruye el pensamiento lineal que también está relacionando con los movimientos artísticos contemporáneos rupturistas del siglo XX, que son capaces de otorgar nuevos significados y establecer espacios tridimensionales que van más allá de la realidad física y que tan bien escenificados están en películas de culto como Blade Runner, Terminator, Robocop, Matrix o Distrito 9. Tal como indica García (2007), las identidades polimorfas, fluidas y la ausencia de género son características del *Bitch Mutant Manifesto* (realizado por el grupo VNS Matrix).

El ciberfeminismo, por tanto, conecta muy bien con el lenguaje artístico provocador de las performance feministas de los 80, las películas de ficción de la década de los 80 y 90 y más recientemente con los videojuegos Online.

El enfoque actual del ciberfeminismo se centra, teóricamente, en que las mujeres se conviertan en usuarias y productoras integrales de las nuevas tecnologías, independientemente de sus formas y motivos de uso. El mundo debe asegurar que ellas sean parte del futuro, ya que pueden empoderarse mediante el acceso a Internet si se sienten cómodas y hablan con fluidez sobre el uso de las tecnologías; pero no solo cuenta el número de mujeres que hacen uso de Internet, sino que el cambio debe centrarse en el contenido, en la información que se comparte, en los esfuerzos por proporcionar las tecnologías con equidad y por incluir a los grupos marginados, en el análisis de la ideología feminista, en el pensamiento y en la actualización y difusión de los conocimientos (Rai, G. 2017).

Como colofón, podemos señalar que todas las definiciones y conceptos que se engloban dentro del ciberfeminismo pueden ayudar a tomar una mayor concienciación sobre la necesidad de establecer una relación más equitativa entre los género y las TIC, pero también pueden contribuir a que el ciberespacio se convierta en un lugar de liberación, donde, como decía Bañón (2001), no se vuelva a subordinar a las subordinadas/os con nuevas formas de poder.

3. Brechas digitales de género

En este nuevo contexto social, caracterizado por el valor/poder de la información y la dependencia de las TIC, se ha creado un mundo virtual con *brechas digitales* de género. Este término se utiliza desde los años noventa, década en la que se llevaron a cabo las primeras

investigaciones sobre el acceso a las competencias TIC, tras una amplia difusión de Internet (Livingstone, S. y Helsper, E. 2007).

Hasta ahora los principales estudios se centran básicamente en dos brechas digitales de género. La primera se refiere al acceso a las TIC, que se entiende como un problema de equipamiento estructural, por lo que la responsabilidad le corresponde al capital económico de cada país, generando una brecha transnacional donde las mujeres de países menos desarrollados -tecnológicamente hablando- están más excluidas del espacio tecnológico que los hombres (Merchán, I. 2014; Observatorio e-Igualdad, 2011). En cuanto a la segunda brecha digital de género, que ha sido el centro de estudio de diversas investigaciones, se refiere a la desigualdad entre mujeres y hombres en la intensidad, las competencias y las capacidades en el uso de las TIC, lo que dificulta la integración de las mujeres en el mundo tecnológico. En esta brecha, uno de los principales desafíos es la democratización tecnológica que aparentemente se ha superado en los países occidentales (Merchán, I. 2014; Observatorio e-Igualdad, 2011; Van Deursen, A. y Van Dijk, J. 2009); no obstante, los mayores problemas se centran en el uso, apropiación y en los procesos de exclusión y precarización que dejan a amplios sectores de la población fuera de las redes de una educación de calidad, de la producción y apropiación de conocimientos valiosos y de ser considerados "empleados dignos" (Alva de la Selva, A., 2015), produciéndose la llamada "desigualdad por desconexión" (Reygadas, L., 2008).

Profundizando en el análisis de la segunda brecha digital, se han detectado otras relaciones complejas en la vida virtual que requieren un análisis más profundo y cualitativo (Vitores, A. y Gil-Juarez, A. 2016), por lo que nuevas investigaciones hablan de una tercera brecha digital de género entendida como las diferentes formas de usabilidad por sexo, apoyando patrones de relación de larga data y poderes asimétricos de la tradición patriarcal (Gobierno Vasco, 2013). Un claro ejemplo de este hecho es que la mayoría de los productores de vídeos siguen siendo hombres, mientras que las principales protagonistas de las redes sociales son las mujeres. Esta brecha digital está estrechamente relacionada con la educación porque no se define por las limitaciones de acceso a las TIC sino por los usos se les da; es decir que está determinada por la calidad de su utilización. También implica la clasificación de las personas en aquellas que se convierten en proconsumidoras y en las que son simples consumidoras de las tecnologías (Cabero, J., 2015). Para mitigar esta problemática, habría que adoptar medidas de carácter pedagógico orientadas a promover, en las alumnas, la adquisición de competencias digitales para crear y construir mensajes y nuevos contenidos, y esta formación básica la deben brindar los centros escolares (Cabero, J., Marín, V. y Lorente, M. C., 2012; Ramírez, E., Cañedo, I. y Clemente, M., 2012).

En este punto, hay que destacar la importancia de la primera socialización tecnológica de la persona por estar directamente relacionada con la brecha digital. Como sucede en el "mundo real", los primeros roles de género se aprenden con los juegos, en este caso, los videojuegos, que hoy en día tienen tanta influencia en la rutina de los adolescentes. Estos instrumentos de

juego, que se caracterizan mayoritariamente por el sexismo y por la prevalencia de una cultura masculina, coadyuvan a la construcción de perfiles marcadamente masculinos y femeninos con roles prototípicos que finalmente influyen en todos los aspectos de su vida, desde sus relaciones con los otros hasta la elección de su carrera profesional (Vitores, A. y Gil-Juárez, A. 2016), e incluso influye en cómo se sienten. En la educación formal, en los países occidentales, ya no es posible hablar de una ausencia de formación tecnológica, pero se ha puesto en debate el análisis de cómo se transmite el conocimiento y qué tipos de mensajes se envían a las niñas y a los niños a través del currículo oculto, camuflado en una aparente igualdad.

4. Propuestas para una confluencia entre el ciberfeminismo y la educación

La situación descrita en los apartados anteriores nos hace ver que nos enfrentamos a un problema estructural, y como sostienen Merchán (2014) y Castaño, Martín y Martínez (2011), superarlo es complicado si esta problemática no se aborda desde todas las instituciones sociales y especialmente desde la educación.

El sistema educativo actual ha cedido el protagonismo al mundo digital. La competencia digital exige la necesidad de dotar a los estudiantes de habilidades para procesar y obtener información de forma crítica, en combinación con otras competencias como transformar la información y crear nuevos conocimientos. En base a esta concepción, la Red podría entenderse como un elemento esencial e insustituible para aprender y para comunicarse (Anta, J. L., y Peinado, M., 2010). Este contexto nos exige plantear y promover un diálogo entre el ciberfeminismo y la educación que permita, especialmente a las alumnas, una participación en comunidades de aprendizaje y que les capacite para resolver problemas, tomar decisiones e implicarse responsablemente en la construcción de un mundo sostenible y habitable. El centro educativo, como segundo contexto socializador donde se construye y deconstruye la subjetividad de la persona, es el espacio ideal para construir un feminismo educativo tecnológico. En consecuencia, algunas propuestas en esta línea son:

- Es necesario crear una manera diferente de educación tecnológica que elimine el androcentrismo y el machismo; es decir, una alfabetización digital sostenible que no sea entendida exclusivamente como una transferencia de conocimientos técnicos básicos para el uso de las TIC -aunque esenciales para nuestra vida cotidiana - sino que sea una estrategia para combatir el sexismo en la Red y la ciberviolencia (Díaz-Aguado, M. J. y Carbajal, M. I., 2011).

- La educación puede aportar a la deconstrucción de los constructos androcéntricos, que sitúan al hombre como actor principal y sujeto de referencia en la Red y en el mundo digital, formando a los niños/as y jóvenes a través de nuevas experiencias que desmitifiquen las

imposiciones del sistema patriarcal; para ello es fundamental cambiar la forma en que se transmiten la información y la formación.

- La educación puede ser un elemento clave para erradicar el sexismo y promover la concienciación a través de un uso racional, positivo, constructivo y productivo de las tecnologías, que se entiende como la capacitación tecnológica de los jóvenes con el fin de obtener recursos para revertir las situaciones de desigualdad en la vida cotidiana y para identificar y atajar la ciberviolencia. En suma, es un mecanismo para la construcción de la igualdad social, con el objetivo de eliminar los patrones culturales y sociales que determinan la posición de inferioridad de las mujeres (Instituto Andaluz de la Mujer, 2005). La educación es una poderosa estrategia orientada a la democratización de los derechos tecnológicos desde los diferentes niveles educativos, con el fin de garantizar la plena participación de la mujer en Internet; permitiendo prevenir, al mismo tiempo, situaciones de riesgo y la creación de brechas digitales de género (Díaz-Aguado, M. J. y Carvajal, M. I. 2011; Zafra, R. 2005). En esta propuesta educativa se plantea la necesidad de utilizar una estrategia ciberfeminista positiva que consiste en utilizarlas TIC como herramienta educativa de liderazgo, de ciudadanía y de cambio social (Zafra, R. 2005).

- Asimismo, como harían las ciberfeministas, esta alfabetización digital sostenible y crítica buscaría el desmantelamiento y desmitificación del vínculo ideológico del poder hegemónico tecnológico. Por tanto, como punto de partida, se propone que las prácticas educativas se planteen como prácticas coeducativas, es decir promoviendo una pedagogía que despierte el pensamiento crítico y una ciudadanía democrática y la construcción de los derechos civiles.

- La educación puede promover una alfabetización digital donde las habilidades tecnológicas se adquieran no solo como destrezas técnicas sino como recursos digitales que permitan desarrollar competencias y actitudes para resolver problemas de la vida cotidiana. Estas habilidades son también sociales y cognitivas y emocionales; por ejemplo, el autoconocimiento, la empatía, la comunicación asertiva, las relaciones interpersonales, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y problemas, el pensamiento creativo y crítico, la gestión de emociones y sentimientos, y la gestión de la tensión y el estrés.

En base a lo expuesto, se puede decir que la educación es una poderosa herramienta que puede contribuir a una alfabetización digital crítica que utilice los aportes positivos del ciberfeminismo. Para ello, se ha de partir de una pedagogía coeducativa que utilice las competencias digitales para desmantelar la brecha digital de género y para prevenir la ciberviolencia. Esta propuesta coeducativa busca la coexistencia de los adolescentes en el

ciberespacio de una manera más sana (Donoso, T., Rubio, M. J. y Vilà, R. 2019), natural y respetuosa con los demás géneros e identidades.

5. A manera de conclusión

En el siglo XXI, todo parece estar mediado por los medios digitales, por ejemplo, la ciencia, la socialización, la salud, el trabajo, la recreación, la educación, etc. La nueva era tecnológica y la Red de alta velocidad son capaces de transformar la realidad y de crear un nuevo sistema basado en la fluidez y transmisión de la información; esta situación exige examinar la situación de la mujer en el mundo de las tecnologías.

El ciberfeminismo es una corriente compleja y encierra posturas distintas que están en una fase de construcción y de debate, y puede contribuir, en alianza con la educación, a promover el desarrollo y liderazgo tecnológico de la mujer.

La microelectrónica y la biotecnología se conforman como la base del cyborg que recodifica el cuerpo humano, un nuevo mundo donde las fronteras entre lo real y lo imaginario, la mente y la máquina, el presente y el futuro se confunden, difuminan y terminan por desaparecer. "Un entorno donde no tienen sentido las dualidades, sino las relaciones entrelazadas de las redes" (Haraway, D. 1991,180).

En este nuevo mundo tecnológico se ha demostrado que persisten desigualdades y brechas. Más allá de la existencia de posturas esencialistas, el ciberfeminismo positivo debe partir de la base de promover un uso y dominio de la Red por las mujeres, no solo accediendo a ella sino creando nuevas oportunidades para alcanzar objetivos igualitarios en el ámbito personal, económico, social y político (Ryan, B. 2013). Esto significa que debe buscar una nueva vía para atajar el planteamiento tiranizado por la lógica de la dominación masculina de la tecnología donde las mujeres participan solo a través de la palabra, quedándose en un plano de marginalidad; por tanto, es importante reorientar este nuevo espacio de comunicación vertiginosa y de poder (Anta, J. L., Peinado, M. y García, A. 2012). Esta perspectiva nos permite plantear una forma de vincular propuestas educativas con el ciberfeminismo, por ejemplo a través de la creación de entornos colaborativos Online que contribuyan a resolver problemas, a construir proyectos y lograr una sociedad más igualitaria; en suma, aún queda mucho por investigar y descubrir respecto a las relaciones entre el ciberfeminismo y la educación.

Las adolescentes viven en un mundo virtual que es considerado principalmente como un espacio masculino y los comportamientos y actitudes estereotipadas que se revelan en la Red se convierten en un reflejo virtual y simbólico del sistema patriarcal.

Se puede confirmar, por tanto, que existe una socialización digital de género imbuida en un imaginario colectivo tecnológico a favor del perfil masculino blanco que ama las tecnologías y los videojuegos construyéndose una masculinidad hegemónica similar a la alta masculinidad

descrita por Connell (1997), y esto lleva a que las mujeres se vean a sí mismas como agentes escasamente activas y con capacidades inferiores en el espacio cibernético. Si la mujer quiere expandir su presencia en la Red y negociar asuntos de diferencia a través de fronteras educacionales, raciales, nacionales, etc., debe buscar alianzas con diversos grupos de mujeres y hombres a través de las denominadas *tecnologías globales*.

Bibliografía

- Albiar, María Isabel, Piqueras, José Antonio, Mateu-Martínez, Ornela, Carballo, José Luis, Orgilés Mireia y Espada Pedro. 2012. Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Health and Addictions: Salud y Drogas*, vol. 12, Nº 1: 61-82.
- Alva de la Selva, A. 2015. Los nuevos rostros de la desigualdad del siglo XXI: la brecha digital. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, Nº 223, 265-286.
- Amaro, Ángel. 2012. Feminismos trans/fronterizos y disidentes: indignaciones antipatriarcales. *Feminismo/s*, vol. jun. 2012, Nº 19: 89-111.
- Anta, José Luis y Peinado, Matilde. 2010. "Ciberfeminismo y educación". En *Investigaciones multidisciplinares en género: II Congreso Universitario Nacional Investigación y Género*, Sevilla.
- Anta, José Luis, Peinado, Matilde, García, Almudena. 2012. Cyborg y educación, un debate feminista inconcluso. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 14: 85-97.
- Bañón, Sonia. 2001. Reflexiones en torno al Ciberfeminismo. *Asparkia: Investigación Feminista*, 12: 35-51.
- Baker, Suzanne, Wentz, Ryan K. y Woods, Madison. 2009. Using virtual worlds in education: Second Life® as an educational tool. *Teaching of Psychology*, vol. 36, Nº 1: 59-64.
- Bourdieu, Pierre. 2000. *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Braidotti, Rosi. 2003. "Cyberfeminism with a difference". En *Futures of critical theory: Dreams of difference*. Compilado por Michael Peters, Mark Olssen y Colin Lankshear. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, INC.
- Brock, André, Kvasny, Lynette y Hales, Kayla. 2010. Cultural appropriations of technical capital: Black women, weblogs, and the digital divide. *Information, Communication & Society*, vol. 13, Nº 7: 1040-1059.
- Cabero, Julio. 2015. "La tecnología como eje de cohesión y participación en la ciudad y en la ciudadanía". En *Ciudad y educación: antecedentes y nuevas perspectivas*. Compilado por Antonio Monclús y Carmen Sabán. Madrid: Síntesis.
- Cabero, Julio, Marín, Verónica y Llorente, María del Carmen. 2012. *Desarrollar la competencia digital. Educación mediática a lo largo de toda la vida*. Sevilla: Eduforma.
- Castaño, Cecilia, Martín, Juan y Martínez, Luis. 2011. La brecha digital de género en España y Europa: medición con indicadores compuestos. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas (REIS)*, vol. 136, Nº 1: 127-140.
- Castells, Manuel. 2005. *La era de la Información*. Madrid: Alianza.
- Cixous, Hélène. 1995. *La risa de la medusa*. Barcelona, Anthropos.
- Connell, Robert. 1997. *La organización social de la masculinidad*. Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales.
- Da Rimini, Francesca, Starrs, Josephine, Pierce, Julianne and Barrat Virginia. 1991. *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*.
- Díaz-Aguado, María José y Carvajal, María Isabel. 2011. *Igualdad y prevención de la violencia de género en la adolescencia*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad.
- Donoso, Trinidad, Rubio, María José y Vilà, Ruth. 2019. Factores asociados a la cibervictimización en adolescentes españoles de 12-14 años. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, vol. 19, Nº 1: 11-21.
- Galloway, Alex. 1998. A report on cyberfeminism. Sadie Plant relative to VNS Matrix. *Switch: Electronic Gender: Art at the Interstice [Online]*.
- García, Almudena. 2007. Cyborgs, mujeres y debates. El ciberfeminismo como teoría crítica. *BARATARIA. Revista Castellano-Manchega de Ciencias sociales*, 8: 13-26.
- García, Antonio y Nuñez, Sonia. 2008. Apuntes sobre la identidad virtual de género. *Feminismo/s*, 11: 41-48.
- Gobierno Vasco. 2013. *La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales. Una aproximación cualitativa al uso que hacen las redes sociales las y los jóvenes en la CAPV*. Gazteiz, Colección Gazteak, nº 7.
- Haraway, Donna. 1984. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Haraway, Donna. 1991. *Simions, Cyborgs and Women*, New York: Free Association Books.

- Haraway, Donna. 2006. A cyborg manifiesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century. En *The international handbook of virtual learning environments*. Compilado por Joel Weiss. Dordrecht: Springer.
- Instituto Andaluz de la Mujer. 2005. *Violencia y sexismo en los videojuegos*. Andalucía: Artefinal Studio.
- Lanier, Jaron. 2011. *Contra el rebaño digital: un manifiesto*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Linares, Estibaliz. 2016. Giving cyberfeminism and coeducative proposals for a longstanding problem. Paper presentado en la Education and Development Conference, 5 al 7 de marzo, en Bangkok, Tailandia.
- Livingstone, Sonia y Helsper, Ellen. 2007. Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, vol. 9, Nº 4: 671-696.
- Merchán, Iker. 2014. *The gender digital divide. La brecha digital de género*. Bilbao: UPV. EHU.
- Observatorio e-Igualdad. 2011. *La brecha digital de género en España: Análisis multinivel (España, Europa, Comunidades Autónomas)*. Madrid: UCM.
- Ortiz, Paola. 2018. *Debates alrededor del ciberfeminismo: cyborg y ciberrrrr-ism*, Tesis de Licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana, Quito.
- Plant, Sadie. 1994. *Cybernetic hookers*. Adelaide Festival Artist's Week, reprinted in Australian Network for Art and Technology Newsletter (April-May).
- Ramírez, Elena, Cañedo, Isabel y Clemente, María. 2012. Las actitudes y creencias de los profesores de secundaria sobre el uso de Internet en sus clases. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, 38: 147-155.
- Raj, Gayatri. 2017. Changing perceptions and meaning of Cyberfeminism. *International Research Journal of Multidisciplinary Studies*, vol. 3, Nº 4: 1-10.
- Reygadas, Luis. 2008. "Tres matrices generadoras de desigualdades". En *Pobreza urbana, desigualdad y exclusión social en la ciudad del siglo XXI*. Compilado por Patricia Ramírez y Alicia Ziccardi. México: Siglo XXI.
- Ryan, Bárbara. 2013. *Feminism and the women's movement: Dynamics of change in social movement ideology and activism*. Routledge.
- Roig, Arturo. 2009. Democracia y utopía. *Agora Philosophica. Revista Marplatense de Filosofía*, vol. 10, Nº 19-20: 176-210.
- Roque, María Ángeles. 2017. Las amazonas, la contribución de un mito griego al imaginario patriarcal. *Quaderns de la Mediterrània*, 24: 187-193.
- Salido, Elena. 2017. Ciberfeminismo: disidencias corporales y género itinerante. *REVELL*, vol. 3, Nº 17: 47-75.
- Smart, John, Cascio, Jamais y Paffendorf, Jerry. 2007. *Metaverse roadmap: pathways to the 3D web*. <http://www.metaverseroadmap.org/overview>
- Van Deursen, Alexander y Van Dijk, Jan. 2009. Using the Internet: Skill related problems in users' online behavior. *Interacting with Computers*, vol. 21, Nº 5-6: 393-402.
- Vitores, Anna, & Gil-Juárez, Adriana. 2016. The trouble with 'women in computing': a critical examination of the deployment of research on the gender gap in computer science. *Journal of Gender Studies*, vol. 25, Nº 6: 666-680.
- Wajcman, Judy. 2006. *El tecnofeminismo*. Madrid: Cátedra.
- Warburton, Steven. 2009. Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *British journal of educational technology*, vol. 40, Nº 3: 414-426.
- Wilding, Faith. 2004. ¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo? *Lectora: Revista de Dones i Textualitat*, 10: 141-151.
- Zafra, Remedios. 2005. *Netianas, N(h)acer mujer en Internet*. Madrid: Lengua de trapo.
- Zafra, Remedios. 2010. *Un cuarto propio conectado. (Ciber) espacio y (auto) gestión del yo*. Madrid: Fórcol.