

ANA CORREA



CIBER FEMÍ NISMO

LA HORA DE LA ACCIÓN

La violencia digital,
los sesgos de la inteligencia artificial
y la batalla por construir tecnologías
que no silencien a las mujeres

 Planeta

Ana Correa

Ciberfeminismo

LA HORA DE LA ACCIÓN

La violencia digital, los sesgos de la inteligencia artificial
y la batalla por construir tecnologías
que no silencien a las mujeres

 Planeta

El sueño de la igualdad digital y cómo empezó todo

Antes de convertirse en una categoría central del pensamiento contemporáneo, el ciberespacio fue, ante todo, una intuición literaria. En los márgenes de la ciencia ficción, William Gibson imaginó un territorio que aún no existía del todo: un espacio intangible, hecho de datos y conexiones, donde la experiencia humana comenzaba a desplegarse de otra manera. En su relato, *Johnny Mnemonic*, asoma por primera vez esa idea; en *Neuromancer* toma forma definitiva, cuando lo define como «una alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores legítimos en todas las naciones». Esa alucinación se volvió real. Y como todo espacio real, no tardó en reproducir las jerarquías del mundo que la construyó.

Desde entonces, aquello que nació como ficción dejó de serlo. El término se expandió, fue apropiado por la teoría social, la informática y la filosofía, y pasó a nombrar un espacio tan real como invisible: el entramado de interacciones humanas mediadas por tecnologías digitales, donde hoy se juegan aspectos decisivos de la vida social, política, económica y cultural de las personas.

El ciberespacio es un entorno profundamente asimétrico: las reglas que determinan qué se ve, qué circula y qué se silencia

las definen un puñado de corporaciones —Meta, Alphabet, XCorp, los grandes laboratorios de inteligencia artificial—, cuyos intereses comerciales no necesariamente (ni por lejos) coinciden con el bien público ni con los derechos de quienes los habitan.

Los marcos legales de ciberseguridad nacionales han tendido a definir al ciberespacio desde una perspectiva técnica y de seguridad: como infraestructura y como red de sistemas conectados, como flujo de datos. En ese intento de ordenar y proteger sistemas, dejaron en segundo plano algo igual de importante: las dimensiones sociales, culturales y políticas de lo que ocurre ahí. Quiénes habitan esos entornos, con qué desigualdades estructurales llegan a ellos y qué consecuencias tiene su diseño sobre distintos grupos sociales son preguntas que los estándares técnicos, por definición, no se formulan.

Desde las ciencias sociales, en cambio, el ciberespacio se concibe como un entorno global e interconectado que habilita la creación, almacenamiento, modificación y circulación de información, al mismo tiempo que sostiene relaciones sociales, económicas, culturales y políticas. En esta línea, Castells habla de la «sociedad red» y el «espacio de flujos» como rasgos centrales de nuestra época,¹ mientras que autores como Vaidhyathan² subrayan cómo la tecnología y la sociedad se coconstituyen, influyéndose mutuamente.

Organismos internacionales incorporaron, con distintos énfasis, estos aportes de las ciencias sociales, cada uno desde su propio enfoque. La Organización para la Cooperación y el

1. Castells, M. (1996): *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. I. La sociedad red*. Alianza.

2. Vaidhyathan, S. (2011): *The Googlization of everything: (and why we should worry)*. University of California Press.

Desarrollo Económicos (OCDE) define el ciberespacio como un entramado que abarca la infraestructura física (redes y servidores), el *software* y las aplicaciones, los datos en circulación y los usuarios. Un entorno sociotécnico, modelado por interacciones humanas, relaciones de poder y dinámicas culturales. La UNESCO avanza un paso más y lo concibe también como un espacio de producción simbólica y cultural, donde se construyen subjetividades, se intercambian significados y se configuran normas —formales e informales— que orientan los comportamientos. Las plataformas digitales y las redes sociales ejemplifican con claridad esta dinámica: sus algoritmos median las interacciones, jerarquizan contenidos, visibilizan determinadas voces y relegan otras.

Género, poder y ciberfeminismo

Históricamente, el desarrollo del entorno digital estuvo atravesado por desigualdades de género. Desde sus orígenes, las redes telemáticas estuvieron dominadas principalmente por hombres, construyendo una hegemonía en el diseño y en el liderazgo de estas tecnologías.³ Esa hegemonía dejó una herencia cultural concreta, visible en el sexismo de los primeros videojuegos y en la industria de la pornografía *online*, dos territorios que modelaron los usos y las normas implícitas del ciberespacio antes de que la mayoría de la población siquiera tuviera acceso a él. La filósofa y teórica feminista contemporánea ítalo-australiana Rosi Braidotti identifica en este proceso la emergencia del ciberfeminismo

3. Dery, M. (1998): *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Siruela.

como una corriente crítica que necesita «fomentar una cultura de júbilo y afirmación», exigiendo que las mujeres «emprendan la danza en el ciberespacio» para evitar que los «vaqueros del ciberespacio reproduzcan el mismo poder masculino unívoco bajo la máscara de la multiplicidad». ⁴ Este ciberfeminismo visibiliza y confronta el androcentrismo de la cultura digital desde una postura afirmativa que renuncia a la tecnofobia y adopta un enfoque más entusiasta con la tecnología, reconociendo cómo tecnología y cuerpo se entrelazan en la postmodernidad.

Que las nuevas tecnologías reproducen estereotipos de género no es ningún secreto; en todo caso, es un tema que muchos prefieren esquivar o, simplemente, dejar fuera de escena. Sin embargo, algunas autoras eligieron detenerse donde otros apartaban la vista y se entusiasmaron (y nos entusiasmaron) con la promesa de un ciberfeminismo incipiente. En la década del ochenta y los noventa, cuando internet comenzaba a perfilarse como otro territorio de dominio masculino, surgieron preguntas que todavía resuenan como ¿podría la tecnología servir para hackear los códigos del patriarcado? Algunas teóricas, como Sherry Turkle, llegaron a explorar la posibilidad de que el anonimato en línea pudiera permitir construir identidades más allá de las determinaciones del cuerpo sexuado —una ilusión potente que el tiempo se encargó de desmentir.

Para entender por qué esas preguntas tenían sentido, conviene detenerse un momento en el paisaje cultural que las rodeaba. Los videojuegos, uno de los primeros espacios masivos de socialización digital, estaban diseñados casi exclusivamente por y para

4. Braidotti, R. (2004): «El ciberfeminismo con una diferencia», en *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. Editado por Amalia Fischer Pfeiffer. Gedisa, pp. 128-129.

varones. Los personajes femeninos, cuando aparecían, cumplían roles secundarios o decorativos: la princesa que había que rescatar, el premio al final del nivel, el cuerpo hipersexualizado que decoraba la pantalla de carga. *Donkey Kong* (1981) y *Super Mario Bros.* (1985) instalaron la fórmula de la damisela en apuros como estructura narrativa central. *Tomb Raider* (1996) introdujo una protagonista femenina, Lara Croft, pero con proporciones físicas imposibles que respondían más a la fantasía masculina que a cualquier intención de representación real. La industria no solo producía entretenimiento: también definía normas, modelos de género y una idea muy concreta de quién era el sujeto legítimo del mundo digital y quién era su objeto.

Esa lógica trascendió a los videojuegos. La pornografía *online*, que creció exponencialmente con la expansión de internet en los años noventa, también contribuyó a configurar un ciberespacio donde el cuerpo femenino era ante todo un recurso. Los primeros foros, chats y comunidades virtuales replicaron dinámicas de acoso que ya existían *offline*, pero con una característica nueva: el anonimato amplificaba la impunidad. Una forma de violencia que la tecnología, lejos de resolver, aceleró.

A esas inquietudes respondió, en parte, Donna Haraway en su célebre ensayo *A Cyborg Manifesto*,⁵ donde escribió: «A fines del siglo XX, nuestra época, una época mítica, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo». Para Haraway, somos cyborgs, y en esa figura —a medio camino entre lo humano y lo tecnológico— imaginó también al ciudadano ideal de un mundo capaz de ir más allá del orden

5. Haraway, D. (1991): «A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century», en *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. Routledge.

patriarcal. La metáfora era potente: si el cuerpo biológico había sido históricamente el territorio donde se inscribían las desigualdades de género, quizá la fusión con la máquina permitiría escapar de esa trampa.

A lo largo de la década del noventa, el ciberfeminismo se expandió a escala global, incorporando colectivos, teóricas y artistas que exploraron nuevas formas de habitar la tecnología. Entre ellas, VNS Matrix, un grupo de cuatro mujeres que en 1992 se autodefinió como ciberfeminista y escribió su propio *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* en diálogo con Haraway, pero con un tono más disruptivo y provocador, que además desafiaba explícitamente la cultura tecnomasculina dominante. También se destacaron figuras como Linda Dement, quien utilizó videojuegos para crear identidades femeninas alternativas; Sadie Plant, que trabajó en la recuperación del legado de las mujeres en la historia de la tecnología —con especial énfasis en Ada Lovelace, en su libro *Zeros and Ones*—, y Lynn Hershman Leeson, pionera en trasladar identidades al entorno digital a través de su alter ego Roberta Breitmore, que luego devino en CybeRoberta, una figura que incorporaba cámaras oculares para volcar la experiencia del mundo físico al espacio en línea.

Toda utopía tiene un límite y la realidad volvió a demostrarlo. Internet no solo no borró el género sino, tal como era previsible, reprodujo las desigualdades con nuevas herramientas. Las promesas del ciberfeminismo chocaron con la comprobación de que el ciberespacio no era un territorio virgen, sino un espacio construido sobre los mismos cimientos culturales que el mundo *offline*. No fue hasta entrado el siglo XXI que las mujeres comenzaron a habitar activamente esta nueva cancha no neutral y muchas veces inclinada del ciberespacio, introduciendo dinámicas propias, a veces de manera consciente y otras sin proponérselo.

Como antes en la tierra, el agua o el aire, también en este territorio emergente hubo mujeres dispuestas a apropiárselo y a resistir y a transformar sus reglas de juego.

Cibermundo, cibernujetos y realidades híbridas

El filósofo Andrés Merejo propone pensar el cibermundo como un espacio paralelo al físico, pero no desligado de él, sino compuesto por cibercomunidades, ciberculturas y cibernujetos.⁶ Estas son, en definitiva, las personas que habitan tanto el mundo físico como el digital.

La noción de *cibernujeto* implica reconocer que quien agrede en línea es una persona con estrategias concretas, con acceso a herramientas específicas y con objetivos conscientes o no de control. En ese sentido, el cibermundo no es un espacio en el que uno pueda actuar sin consecuencias ni efectos sobre los otros: es un sistema atravesado por relaciones de poder, donde el control adopta formas nuevas. La vigilancia digital, el acoso *online* y la exposición no consentida de datos personales son expresiones de ese control; subproductos de su lógica.

Howard Rheingold, investigador y escritor estadounidense, autor de *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, introduce otro concepto útil para este análisis: el de «multitudes inteligentes», grupos que la tecnología permite coordinar de manera ágil y descentralizada. Esa capacidad de coordinación puede tener fines constructivos, pero también destructivos. Las campañas de acoso masivo —el *dogpiling*, el *doxing* coordinado, las oleadas de *trolling*

6. Merejo, A. (2007): *La República Dominicana en el ciberespacio de la internet: Ensayo filosófico cibercultural y cibernsocial (1995-2007)*. Búho.

que reciben mujeres y disidencias por expresarse en público—son, precisamente, eso: multitudes que actúan en enjambre, con una eficiencia que ningún agresor individual podría alcanzar. No hace falta una organización formal ni un líder visible. Basta con que alguien con audiencia apunte a un objetivo para que cientos o miles de cuentas se movilicen casi en simultáneo.

Por todo esto que menciono, es problemático escindir las conductas digitales de la persona «real». No existe una violencia meramente «virtual»: en la medida en que produce efectos sobre terceros, adquiere consecuencias sociales y políticas concretas. Las acciones en línea forman parte de la trama más amplia de la vida social y política, y tienen consecuencias reales, medibles, judicializables.

Hasta aquí, las herramientas conceptuales para entender el ciberespacio han venido, principalmente, de la sociología, la filosofía, la ciberseguridad y los estudios culturales. Pero para comprender cómo opera la violencia en los entornos digitales necesitamos hacer pie en otros territorios, uno de los cuales es el del derecho y las regulaciones que —con mayor o menor eficacia, con mayor o menor retraso— intentan darle nombre legal a lo que ocurre. En ese cruce resultan muy útiles los trabajos del penalista y criminólogo José R. Agustina Sanllehí, catedrático de la Universitat Abat Oliba CEU de Barcelona, y de Paz Lloría García, profesora titular de Derecho penal en la Universitat de València y codirectora del Máster en Derecho y Violencia de Género de esa misma institución. Ambos han pensado con rigor y originalidad la intersección entre tecnología, violencia y derecho penal, y sus trabajos han sido particularmente inspiradores para desarrollar las ideas de este libro.

Agustina sostiene que el ciberespacio es, desde el punto de vista criminológico, un entorno especialmente victimogénico

porque favorece el anonimato del agresor, promueve la impulsividad y la pérdida del sentido de la intimidad en la víctima y multiplica los efectos adversos de cualquier agresión. A esto se suma lo que caracteriza como un «contexto panicógeno»: un terreno propicio para la generación de inseguridad y miedo colectivos, capaces de derivar en decisiones perjudiciales. Este «pánico moral digital» no debería subestimarse: aun cuando los riesgos percibidos puedan exceder a los reales, sus consecuencias sociales y políticas son plenamente tangibles.

Lloria García, por su parte, estudió en profundidad cómo la irrupción del entorno virtual y el llamado «cambio de paradigma de la intimidad a la extimidad» —esa tendencia a exponer en las redes lo que antes se reservaba al ámbito privado— ha generado formas de control y violencia que el derecho penal todavía está aprendiendo a nombrar, y mucho más a sancionar. «Se ha incrementado el control machista en el escenario tecnológico», advirtió en una de sus conferencias, aunque con una distinción que conviene subrayar: el problema es el uso que se hace de ella dentro de una cultura que no ha abandonado sus lógicas de dominación.

Lo que Agustina y Lloría señalan es algo que los capítulos siguientes van a mostrar una y otra vez en casos concretos: que la violencia digital no es una novedad que el derecho tiene que aprender a incorporar, sino que es la violencia de siempre, acelerada y amplificadas por nuevas herramientas, y que el derecho tiene que ponerse a la altura.

El ciberespacio, que para algunas podría ser el territorio donde el género dejaría de importar, se ha convertido en el lugar donde aprendimos con qué precisión y con qué velocidad puede reproducirse la desigualdad cuando se le dan nuevas herramientas. Lo que sigue en este libro es un intento de entender cómo

llegamos hasta aquí y qué podemos hacer antes de que se vuelva irreversible.

Pero antes de hablar de lo que se puede hacer, hay que entender lo que pasó. Y eso empieza con un *hashtag*.