

SÓLO PARA PARTICIPANTES
Fecha: 5 y 6 de noviembre de 2001

ORIGINAL: ESPAÑOL

Comisión Económica para América Latina y el Caribe - CEPAL
Universidad de Sao Paulo - Núcleo de Estudios de Mulher e Relações Sociais de Género

Conselho Nacional dos Direitos de la Mulher
Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas para la Mujer - UNIFEM
Agencia de Cooperación Técnica Alemana - GTZ

**Reunión de Expertos sobre Globalización, Cambio Tecnológico
y Equidad de Género**

Sao Paulo, Brasil, 5 y 6 de noviembre de 2001

**Las nuevas tecnologías de información y las
mujeres: reflexiones necesarias
(Versión preliminar)**

Este documento ha sido preparado por Gloria Bonder, Consultora del Proyecto CEPAL-GTZ "Institucionalización del enfoque de género en la CEPAL y Ministerios Sectoriales" de la Unidad Mujer y Desarrollo de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Las opiniones expresadas en este documento, que no ha sido sometido a revisión editorial, son de la exclusiva responsabilidad de la autora y pueden no coincidir con las de la Organización.

INDICE

Puntuaciones introductorias	3
Usuarios de Internet en América Latina: ¿cuántas y qué Mujeres?	7
Huellas de género en el espacio virtual: supuestos y realidades	10
Seduciones y alienación en los videojuegos. Primeros pasos en la educación tecnológica	16
Internet y algo más: Acercamientos a la cybercultura	19
Cyberespacio y cybercultura en tono de género.....	22
Potencialidades y límites de la educación para la alfabetización informática.....	31
Recorridos y destellos	37

Indice de Cuadros

Cuadro 1	Usuarios de Internet en América Latina por cada 1.000 habitantes (1994-2000).....	8
----------	--	---

Puntuaciones introductorias

Revolución tecnológica, revolución informática, era digital, sociedad de la información, economía informacional; todas estas nociones se han instalado con gran rapidez y sugestiva facilidad en los más diversos discursos y ámbitos de la sociedad, generando el conocido fenómeno de familiaridad y “naturalidad”, condición y efecto de los procesos de producción de consenso de un determinado orden socio – simbólico.

Aunque muchos no sepan con exactitud a qué se refieren estas nociones, cuáles son sus alcances, las diferencias entre sí, y menos aún, la incidencia que están teniendo y las que se pueden avizorar hacia adelante, han logrado concentrar un enorme poder simbólico e imaginario para representar **el gran cambio epocal**, la emergencia de una nueva etapa en la civilización y en las posibilidades de la especie humana. Podría decirse que están ocupando el lugar dejado por las grandes metanarrativas de la modernidad, recreando, casi como en un retorno de lo reprimido, las aspiraciones de progreso ilimitado, el valor de la razón encarnada en la ciencia y la tecnología, el ideal de universalismo, igualdad y hasta de justicia.

De esta mirada totalizadora no escapa la mayoría de sus fanáticos, ni sus detractores. En todos los casos, se afirma que estamos emprendiendo una profunda e inédita transformación en todos los niveles de lo que entendemos por realidad, en la que los avances tecnológicos ocupan el lugar central. Se acuerda que las nuevas tecnologías de información están produciendo cambios acelerados en las formas de producción, en el mercado de trabajo, en los hábitos de consumo, la educación, la economía, la política, el cuidado de la salud, la espiritualidad, el entretenimiento y las relaciones sociales, hasta las más íntimas

Existen visiones positivas, algunas incluso abiertamente triunfalistas, que resaltan la posibilidad democratizadora y las virtudes emancipatorias de Internet. Le adjudican la capacidad de satisfacer el viejo y frustrado anhelo de una participación ciudadana amplia y activa, de facilitar la movilización política, darles voz a los grupos marginados, fortalecer la sociedad civil a través de las ONG y asegurar mayores niveles de transparencia, eficiencia y representatividad de los gobiernos al vincularlos electrónicamente con la sociedad. Facilita enormemente la comunicación el desarrollo de una conciencia global, al exponer a las personas a culturas y modos de vida diferentes, y es un campo de experimentación de vínculos e identidades y de creación de utopías.

Como en todo momento de cambio tecnológico tampoco faltan quienes denuncian sus peligros y efectos negativos, con más o menos extremismo. Según estos críticos, sólo serviría para hacer crecer la sociedad de consumo, generar desempleo, aumentar el control social de nuestra vida privada, producir homogeneización cultural, discriminación y, en las voces más antagónicas, se llega a afirmar que induce a prácticas inmorales de diversa especie. Nos aliena en juegos de poca trascendencia y de esta forma nos aparta de percibir y reaccionar frente a los verdaderos problemas de la sociedad, las cuestiones que realmente importan en este nuevo siglo: la pobreza, la desigualdad, la enorme concentración de poder económico, la corrupción, la violencia.

Por cierto que, al interior de estas dos grandes tendencias que hemos marcado, existen muchos matices diferentes. Pero lo que deseamos destacar es que, en cualquiera de los dos casos, Internet opera como un símbolo del futuro de la sociedad, incluso como **el futuro**.¹

¹ El rol de simbolizar el futuro ha ido migrando de una tecnología a otra. Seguramente cuando las personas abordan estos temas están proyectando sus propios miedos y esperanzas respecto del futuro.

Pareciera que quienes logren ocupar algún lugar, aunque sea mínimo, en ese espacio virtual, logran por una lógica asociativa entrar en el espacio social y al estar incluidos, tienen al menos la posibilidad de sumarse hacia algún camino conducente al futuro. De quienes no lo hagan solo cabe esperar que actúen como guardianes de valores civilizatorios en peligro de extinción, o como marginados desechados y desechables.

Sin embargo, como dice Shuler², aunque Internet sea una plataforma para el cambio, no se sabe realmente todavía que tipo de cambios traerá. Si bien es innegable que su desarrollo y expansión ha sido vertiginosa no ha ido acompañada de suficientes estudios ni reflexiones que nos permitan entender cabalmente que está ocurriendo en la relación entre esta tecnología, las personas que la utilizan, las que no y el cambio social.

Abundan los discursos que sobresimplifican este vínculo, deslizándose hacia un determinismo reduccionista de carácter tecnológico o socio cultural³. En ambas posiciones no se les reconoce ningún papel activo a los usuarios ni a los mismos diseñadores de aparatos y sistemas, y se le adjudica a la tecnología un papel omnímodo en el mundo actual.

Esta postura está bien reflejada en una revista influyente sobre los efectos sociales de la tecnología electrónica. *Wired* usa como epígrafe la famosa cita de Marshall McLuhan⁴, “El medio es el mensaje”, para afirmar que: “El medio o proceso de nuestro tiempo- la tecnología electrónica – está reformando y reestructurando los patrones de interdependencia social y todos los aspectos de nuestra vida personal. Nos está forzando a reconsiderar y reevaluar prácticamente todo pensamiento, cada acción y cada institución que hayamos considerado como hechos dados. Su educación, su gobierno, su familia, su vecindario, su trabajo, su relación con los “otros”, están cambiando dramáticamente”.

Otros pensadores, siguiendo las ideas de Anthony Giddens sobre el carácter reflexivo de la vida social, en la cual la estructura de las acciones está creada y recreada por las mismas acciones que la constituyen, se inclinan a evaluar esta tecnología con categorías más complejas y flexibles.

Hakken, por ejemplo, sugiere el esquema de Tecnología – Actor - Red para describir los procesos que ocurren en la tecnología de información y la sociedad.⁵ Así se combina el elemento humano y tecnológico (*hardware/software*) formando una red que conecta todas las acciones. En esta red, la distinción entre humanos y máquinas es menos importante que diferenciar lo que el llama actantes y actores. Los primeros simplemente son indiferentes a la informática o la consumen de manera pasiva, mientras que los segundos, son capaces de elaborar estrategias cooperativas y participar de distintas formas y en diversos niveles, dentro de esta red transformándola.

¿Qué posibilidades ofrece la red para asumir una u otra posición? Según Shuler, a comienzos de los ‘90 el 1.5% de los sitios *web* eran comerciales, en el 2000 más del 60% tienen un fin

² Shuler Douglas, *Computer Professionals for Social Responsibility*, Seattle Community Network, 2000, mimeo.

³ Los primeros, herederos del racionalismo científico tradicional conciben la tecnología como un producto de procesos de investigación y desarrollo en el campo científico, relativamente autónomos de fuerzas sociales, económicas y políticas. Estos productos se introducen luego en la sociedad y tienen importantes efectos, tanto positivos como negativos. Desde el determinismo cultural o social se remarca el carácter socialmente construido de los productos tecnológicos, su estrecha vinculación con circunstancias históricas y sociales y su articulación con relaciones de poder.

⁴ M. McLuhan, *The medium is the message*, New York: Random House, 1967.

⁵ P. Hakken: *Cyborgs@space? And ethnographer looks to the future*, NY, Routledge, 1999.

económico. Al respecto, esta frase es totalmente elocuente, “interactividad” es otro nombre para el *shopping*”.⁶

La infraestructura del futuro podría concentrarse en el entretenimiento y dentro de ella, en los géneros que producen más rendimiento como el sexo, violencia, efectos especiales, y dedicar poca atención a los servicios que educan, inspiran, o ayudan a las comunidades a conectarse y actuar en conjunto.

También en el terreno de la participación ciudadana, las evidencias encontradas en países con democracias establecidas, sobre todo en los primeros años de Internet, no permiten ser excesivamente optimistas, al menos en el sentido de esperar que Internet transforme automáticamente la masa de gente en activista político. La *web* llega a los que ya están sensibilizados y comprometidos, refuerza sus capacidades, pero no llega fluidamente a las personas que otras formas de comunicación política tampoco logra alcanzar.⁷

Cabe abrir otra interrogación sobre otro supuesto de amplia circulación respecto de Internet y que tiene que ver con su papel rector o privilegiado en la sociedad del conocimiento. Por el momento, y en general, parece más sensato decir que transmite información en mayor medida que conocimiento, alentando la cultura del dato por sobre la reflexión o la innovación. Se la ha comparado a un basural electrónico, ruidoso e invasivo, donde no es fácil descubrir las perlas de información inteligente y útil que, por supuesto, existen y deberían ser muchas más.

Es bien sabido que los beneficios de esta tecnología están distribuidos injustamente. El concepto de brecha digital, la distinción entre tecno pobres y tecno ricos, nos habla de desigualdades de entrada que son profundas, de compleja solución y que dependen de un conjunto de factores. Entre ellos de la estructura de oportunidades ligada a las iniciativas públicas y privadas en cada país en relación con la disponibilidad y universalidad de la educación tecnológica, la inversión en ciencia y tecnología, los costos de los servicios y la regulación de las telecomunicación. También de actitudes culturales relativas al uso de las computadoras y de la información que circula en la red. En este aspecto, no podemos obviar la importancia del conocimiento del idioma inglés (un estudio de 1 billón de páginas web encontró que el 87% son en inglés)⁸. También los recursos económicos y educativos de las personas para el manejo de la informática. Por último, pero no menos importante, las trabas que pone esta tecnología para que personas de toda condición social, establezcan un vínculo amigable, seguro y sobre todo, significativo, en función de sus problemas, necesidades y expectativas.

Todo lo dicho nos lleva a adherir a la sugerencia de Kramarae respecto de la necesidad de mantener un optimismo cauto⁹ sobre Internet y su potencialidad futura.

No se trata de estar a favor o en contra sino de mantener abierto el debate de ideas, si es que realmente se quiere “tutelar su carga innovadora”¹⁰.

⁶ Christine Tamblyno

⁷ Norris Pipa, “The Worldwide Digital Divide: Information Poverty, the Internet and Development” presentado en *Annual Meeting of the Political Studies Association of the UK*, Abril 2000.

⁸ Ver www.inktomi.com

⁹ Cheris Kramarae & Maureen Ebeen, *Women and Information Technologies: Creating a Cyberspace of Our Own*, 1993.

¹⁰ Tomás Maldonado, *Crítica de la Razón Informática*, Paidós, Buenos Aires, 1998.

Este es el espíritu que guía esta presentación. Por ello nos proponemos recorrer algunas de las distintas dimensiones de este fenómeno complejo que es la relación entre género e Internet, deteniéndonos tanto en la descripción de los problemas como en los debates teóricos y políticos que está suscitando, la base de información que se está recogiendo y las estrategias que se están impulsando y las que estimamos relevantes a futuro.

Usuarios de Internet en América Latina: ¿cuántas y qué mujeres?

Hacia fines de 1995 había unos nueve millones de usuarios de Internet en todo el mundo. En el 2000 se habría llegado a los trescientos cincuenta millones. Las previsiones conservadoras informan que en el período 2005-2007, se alcanzarán los dos mil millones, como mínimo.¹¹

Aunque se reconozca que esta población de internautas sólo alcanza la tercera parte de la del planeta, la tasa de penetración, al menos en los países desarrollados, es altísima (entre un 25 al 30%). Pero también la diferencia con el resto del mundo es enorme (en las naciones pobres es de menos del 3%).

Ello confirma que la brecha digital es una realidad persistente pero a la vez está en constante cambio. Sectores que estaban desconectados se van sumando con gran rapidez, especialmente los grupos minoritarios de los territorios desarrollados (negros y latinos en USA).

La información disponible sobre la cantidad de usuarios de Internet en América Latina no es homogénea y presenta diferencias según la fuente y la metodología usada. Mientras que *Interfase*, una consultora uruguaya, consigna 10 millones de internautas en 1999, *Jupiter Communication* informa para el mismo año acerca de 9 millones.

Según esta última, el índice de crecimiento de usuarios de la red en los países de América Central y América del Sur es el más elevado del mundo, superando incluso a los países europeos y algunos asiáticos. Entre los países de América Latina con mayor cantidad de usuarios en 1999, encontramos a México, Argentina, Brasil, Chile y Colombia (cuadro I).

Aunque estos datos parecen espectaculares, es preciso recordar que en relación al total de la población de la Región, sólo el 1,8% usaba Internet en 1999.¹²

Para el 2003 se estima que América Latina contará con unos 30 millones de internautas, lo que representa una tasa de crecimiento cercana al 41% anual. Nuevamente, si tenemos en cuenta la población total de la región, la cifra pronosticada, si bien impactante, sólo alcanza al 6.8%.¹³

¹¹ M. Castells, "Internet y la sociedad red", 2001 www.iigov.org/iigov/pnud/bibliote/documentos/tema6

¹² Un estudio del portal *Starmedia* sobre el perfil de usuario latinoamericano típico, reveló que éste tiene una edad promedio de 29 años. El 76% trabaja y el 83% posee una tarjeta de crédito, lo que indicaría un nivel económico de medio a alto. Más del 70% llevan conectados a la red alrededor de 12 meses y utilizan unas 9,7 horas *on line* por semana. Otro estudio aparecido en www.districtocomercial.com confirma algunos de estos datos y complementa la información sosteniendo que el 51% son varones entre 15 a 39 años; se conectan al menos una hora al día; poseen altos ingresos (un 60% tiene renta familiar superior a 20 salarios mínimos) e intención de comprar productos a través de la red.

¹³ *Data Corp* afirma que el total de equipos de computación existentes en la región es menor a los que existen sólo en Finlandia.

Cuadro I
Usuarios de Internet en América Latina por cada 1.000 Hab. (1994-2000)

	1994	1995	1996	1997	2000
México	0.25	0.51	1.25	3.20	19.90
Argentina	0.13	0.53	1.23	2.64	26.12
Brasil	0.018	0.44	1.78	5.23	30.66
Chile	0.75	2.17	4.42	10.68	54.14
Colombia	0.11	0.21	0.88	2.32	17.13
Perú	0.024	0.12	0.74	1.91	16.84
Venezuela	0.088	0.19	0.44	1.72	23.01
Mundial	3.18	6.03	10.28	16.91	53.01

Fuente: Internet Industry Almanac. Egil Juliussen and Karen Petska-Juliussen, march 1998.

Las últimas estimaciones en USA indican que el número de usuarios de Internet es 92 millones¹⁴ y destacan el notable avance de las mujeres. Mientras que en 1999 representaban el 46 % del total de usuarios, en el 2000 llegaban al 50,4% y según las previsiones, para el 2002 estarían sobrepasando a los varones.¹⁵ Es posible conjeturar que esta misma tendencia se repetirá en otros países como ya se ha comprobado en Inglaterra, Alemania, Australia y Canadá.

Veamos ahora como información de referencia, qué se conoce sobre el perfil de las usuarias, sus pautas de uso de la *web* y la relación que las mujeres norteamericanas establecen con la publicidad que se difunde por este medio. Según una encuesta *on line* dirigida a mujeres (Women.com), el 70% tenía una opinión positiva de esta herramienta, no imaginaban como podría ser su vida actual sin la Internet y valorizaban por sobre todo, el que les “simplificara la vida” y les permitiera ahorrar tiempo.

Los datos de esta encuesta indican que la usuaria norteamericana en promedio responde al siguiente perfil:

- Son mujeres casadas, de alrededor de 30 años y con un alto nivel de ingresos.
- Más del 50% realizan sus compras *on line* (especialmente ropa, libros, CDs, viajes) y prefieren este medio para informarse sobre productos más que cualquier otro.
- Casi el 90% se informa y toma decisiones en la *web* sobre cuestiones de salud y elecciones financieras.
- Más de la mitad tiene acceso en su trabajo y además usan un promedio de 9 horas semanales *on line* desde sus casas.

Un dato sugerente es que casi la tercera parte de las entrevistadas afirmaba que de tener que optar, prefieren tener una computadora antes que un teléfono. Más de la mitad utilizan este servicio para cuestiones de trabajo pero también para obtener información sobre opciones educativas y desarrollo profesional. Es interesante destacar que casi la mitad, encontró trabajo por medio de Internet.

¹⁴ Estudio realizado por Commerce Net and Media Research.

¹⁵ Según Jupiter ya en el 2000 las mujeres habrían sobrepasado a los varones.

Otro sondeo sobre el comportamiento de las mujeres *on line*¹⁶ demuestra que el grupo que más creció entre 1999 y 2000, son las adolescentes entre 12 y 17 años (un 125%). Les siguen las mujeres por encima de 55 años y las niñas de 11 y 12.

Por lo general, tienden a focalizar su interés en cuestiones prácticas; no gastan mucho tiempo navegando por diferentes sitios sino que vuelven a aquellos que les permiten ahorrar tiempo y dinero y resolver necesidades con mayor eficiencia. En este aspecto, se diferencian notablemente de los varones quienes le dedican más tiempo a bajar *software* y están más interesados en la tecnología por la tecnología misma y en los sitios relacionados con el sexo y el deporte.

Al diferenciar por grupos de edad, este estudio demuestra que los sitios que más consultan las mujeres de 24 a 35 años son los que ofrecen información, consejos y recursos vinculados al cuidado de los niños, maternidad y salud. También muestran interés en carreras o educación fuera de la casa.¹⁷

Las de 25 a 34 años buscan las páginas dedicadas al cuidado de los niños. Las chicas de 11 a 12 años visitan aquellos sitios relacionados con televisión, música y cuestiones escolares. A las de 12 a 17, les interesa la moda, las compras y también la música.

El único grupo de edad que habría declinado levemente su participación en la red es el de mujeres de 18 a 24 años. A criterio de los investigadores, estas mujeres estarían dedicando más horas a sus estudios y cuando navegan se focalizan en los sitios que venden libros de textos o productos relacionados con la universidad.

Las de 35 a 40 años seleccionan las páginas relacionadas con vitaminas, medicamentos, suplementos dietarios, cuidado de mascotas, alimentos, cosméticos, chocolates y también sobre temas de familia y comunidad.

Un grupo que ha crecido mucho es el de mujeres entre 45 y 54 años (un 53% en 2000.) Se interesan en las compras de ropa y zapatos, los hobbies, el esparcimiento, jardinería, vacaciones y el cuidado de ancianos.

También las mayores de 55 años han registrado un notable incremento de participación (110% en 2000). Les importan fundamentalmente los temas de genealogía, salud, entretenimientos y humor.

Según se constata, los sitios comerciales para todo público son los más populares, pero hay otros dedicados específicamente a mujeres que están atrayendo a un número creciente. Como ejemplo se mencionan al *Club Mom.com*, el *Women.com*; *Oxigen.com*; *Women's Wire.com*. Entre estos hay algunos como *Oxigen* que difunde ideas progresistas sobre los distintos roles de las mujeres en la sociedad e incluye a figuras e información feminista.

¹⁶ Realizado por Media Metrics and Jupiter Communication, It's a women's world wild web. Women's on line behaved patrons across ages groups and life stages, agosto 2000.

¹⁷ La información de otros países muestra características similares. En Inglaterra las mujeres visitan sobre todo, sitios que promocionan tarjetas de felicitación virtuales, ropa o carteras. En Francia sucede lo mismo y en Suecia se agregan los que venden libros y viajes. En Italia, las mujeres lideran la revolución tecnológica, principalmente las del sur del país, quienes han encontrado en Internet respuestas a su interés por la calidad de vida y las cuestiones familiares. Este último dato formó parte del sondeo presentado en Intel 2001, la revista internacional de electrónica que se lanzó en la Feria de Milán, (nota aparecida en el diario La República, 2001).

Veamos ahora si estas características se reiteran en mujeres latinas (españolas y latinoamericanas). Según la encuesta realizada por *Mujeres Latinas en Internet* en enero de 2000, surge la siguiente información:

- predominan las mujeres de 22 a 35 años con estudios superiores.
- hay tantas casadas como solteras.
- le dedican en promedio unas 5 horas semanales, más de la mitad se conecta desde su casa y lleva un año de práctica.
- la mayoría declara que navega por diversión y en segundo término por trabajo.

Al parecer, pese al crecimiento fenomenal de Internet en el mundo industrializado y su creciente penetración en los países en desarrollo, resulta claro que sólo ciertos grupos de mujeres tienen acceso a esta herramienta y está por verse, al menos en la debida profundidad, hasta qué punto o de qué manera su uso logra mejorar la posición social, las oportunidades laborales y de participación en cuestiones sociales, políticas o culturales¹⁸.

Ligado con lo anterior, un temas crítico es la diferencia entre las mujeres en los usos de la informática, especialmente, el análisis de las trabajadoras en este sector.¹⁹

Otra faceta de investigación, de especial interés tanto por sus aspectos teóricos como por sus implicancias prácticas y políticas, es la comprensión de las experiencias de las mujeres en la red.

La pregunta que se impone es en qué medida ellas reiteran en sus interacciones la marca de los patrones de género que circulan en el mundo *off line*. Otra opción es suponer que, por el contrario, esta nueva tecnología y/o el marco histórico en que se inscribe contiene la potencialidad de revertir o al menos cuestionar, las categorías de género, principalmente, en el plano de la comunicación.

A continuación presentaremos un panorama de los hallazgos de investigaciones que se han ocupado de esta temática.

Huellas de género en el espacio virtual: supuestos y realidades

A partir de fines de los '80, y una vez pasado el optimismo inicial originado por la *expansión* de Internet y el incipiente aumento del número de mujeres usuarias, la detección y análisis de los códigos de género en el espacio virtual, pasaron a ocupar un lugar de prioridad en la agenda de investigación de un puñado de estudiosas precursoras en este campo. Basados en diversos enfoques teóricos y metodológicos, la mayoría de los trabajos han tenido como objeto de estudio unas pocas dimensiones de este fenómeno: las diferencias entre varones y mujeres en los estilos de comunicación y en la construcción y presentación de la propia imagen, las preferencias en el uso de las diversas herramientas que ofrece esta red de comunicación, y como caso particular, las imágenes

¹⁸ Si bien existen algunos estudios al respecto, sobre los cuales nos referiremos luego, es indudable que todavía estos temas están poco analizados, en especial en Latinoamérica.

¹⁹ Un excelente estudio sobre esta temática, recientemente publicado, es el de Carla Freeman, *High Tech and High Heels in the Global Economy. Women, Work and Pink Collar Identities in the Caribbean*, Duke University Press, 2000. Aunque sus observaciones se limitan a Barbados, plantea importantes claves para comprender cuáles son las condiciones de vida y trabajo de las mujeres en esta industria y cómo se articulan cuestiones de género, clase y cultura.

y valores que transmiten los videojuegos y de qué manera estos inciden en los aprestamientos tecnológicos de niños y niñas.

Pero antes de presentar los hallazgos más relevantes, hay que destacar que, en conjunto, estos estudios parten de dos enfoques contrapuestos respecto de las oportunidades y consecuencias que este nuevo escenario les trae a las mujeres, así como del rol que ellas pueden y/o deben asumir en él.

Por un lado, encontramos trabajos que presuponen que la comunicación *on line*, por sus características intrínsecas (mayor horizontalidad, menor control, y sobre todo invisibilización de los cuerpos biológicos), es más igualitaria que la presencial, lo cual favorece a las mujeres y a otros grupos marginalizados para expresar sus pensamientos, “ablandando” las barreras sociales que persisten en el mundo real.

Por otro lado, están quienes afirman que la interacción *on line* no difiere mayormente de lo que ocurre en la sociedad y, por el contrario, es un reflejo de la misma.

Sostienen que la no-visibility de los cuerpos y las posibilidades que brindan las tecnologías de información para interactuar en forma anónima, ocultar la identidad genérica o elegir otra, no impide que los usuarios “informen” sobre su género de manera involuntaria e inconsciente, sin que actúe ningún soporte visual o auditivo.

Quienes se incluyen en esta orientación han demostrado exhaustivamente que los varones dominan la comunicación, son quienes introducen más tópicos, ignoran o trivializan aquellos planteados por las mujeres, y que su presencia en los espacios mixtos (chats o foros) es mucho más numerosa e influyente²⁰. Asimismo, tienden a ser más agresivos, y a desplegar tácticas de intimidación y asedio sexual hacia las mujeres o hacia quienes se identifican como tales. Sus comportamientos lingüísticos *on line* recrean los que se han registrado *off line*: son quienes inician y finalizan las discusiones en los grupos mixtos, plantean sus opiniones como si fueran hechos comprobados, pueden ser autoritarios y usar un lenguaje vulgar -incluyendo insultos-, y en general confrontan las opiniones de los otros interlocutores, ostentando desafío, humor y sarcasmo.²¹

Dale Spender en *The digital life style for women*, demostró que durante un período de dos días en los cuales las mujeres enviaron más mensajes de lo habitual a una lista de correo mixta, los hombres demostraron fastidio y algunos amenazaron con salir del grupo, acusándolas de controlar la palabra. Estos datos concuerdan con las observaciones realizadas por esta misma investigadora en

²⁰ Susan Herring, *Gender and participation in computer-mediated linguistic discourse*. Washington, D.C.: ERIC Clearinghouse on Languages and Linguistics. Document No. ED345552, 1992 y “Gender and democracy in computer-mediated communication”, <http://www.cios.org/www/ejc/v3n293.htm>, *Electronic Journal of Communication* 3(2), 1993,

²¹ S. Herring, *Ops. Cit.* y “Two variants of an electronic message schema” en Herring, S. C. (ed.) *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co., 1996a; C. Kramarae and J. Taylor: “Women and men on electronic networks: A conversation or a monologue?” en H.J. Taylor, C. Kramarae, and M. Ebben (eds.), *Women, Information Technology, and Scholarship*. Urbana, IL: Center for Advanced Study, 1993; V. Savicki *et al*, *Op. Cit.* « Gender language style and group composition in Internet discussion groups”, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue3/savicki.html>, *Journal of Computer-Mediated Communication* 2(3), 1996; L. Sutton: *Using Usenet: Gender, power, and silence in electronic discourse*. Proceedings of the 20th Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society. Berkeley: Berkeley Linguistics Society, 1994.

1989, quien registró que las mujeres eran percibidas como dominantes cuando hablaban más del 30% del tiempo en una conversación.

Por su parte, las mujeres tienden a enviar mensajes más personales, a atenuar y justificar sus afirmaciones, a disculparse, agradecer, apreciar y a tomar en cuenta a sus interlocutores y expresarles apoyo, acuerdo o consideración.²²

Les molesta más que a ellos las violaciones de las reglas: algunas abandonan los espacios de debate cuando esto ocurre y otras expresan su desagrado.

La cortesía, es uno de los rasgos característicos de los mensajes enviados por las mujeres y en los espacios o grupos exclusivamente femeninos, se observa un acuerdo por mantener un ambiente respetuoso.²³ En general, las comunidades *on line* de mujeres establecen reglas de participación de modo de facilitar la intervención de todas en forma equilibrada.²⁴ Si bien esta actitud es valorizada y valorable también puede conducir, como lo demuestra un estudio reciente, a que las mujeres eviten abordar temas controvertidos sobre los cuales existen discrepancias de opinión.²⁵

Según surgen de estos análisis, las mujeres participan más activamente en espacios en los que las normas están controladas por una persona que actúa como moderador o facilitador, y tiene la responsabilidad de poner límites al contenido de los mensajes, si estos son insultantes u ofensivos.

Lo mismo comprueban los estudios sobre interacción en aulas virtuales. Las estudiantes participan más activamente - en algunos casos incluso más que los hombres - cuando hay un docente a cargo de la clase, aunque este sea un varón.²⁶ Su presencia parece asegurarles que el clima de interacción será respetuoso, libre de las amenazas de acoso, preservándolas de las continuas interrupciones de los varones o de sus intentos de monopolizar las conversaciones.

Esta necesidad de reaseguro no debiera interpretarse como una debilidad por parte de ellas, sino como una señal de falla en la autorregulación de los intercambios en Internet para hacer realidad una participación equitativa. Por lo visto, cuando se deja librado a su propio arbitrio, favorece que ciertos individuos más afirmativos, o incluso más agresivos, se apropien del espacio. Según surge de estos análisis, estos son en su mayoría varones. Pero no descartamos que se trate más bien de un estilo de comunicación tradicionalmente "masculino", que también algunas mujeres pueden asumir por afinidad o como táctica para ser escuchadas.

²² K. Hall: "Cyberfeminism" en Herring, S. C. (ed.), *op. cit.*, 1996; S. Herring *op. cit.*, 1993 ; 1996a ; V. Savicki *et al*, *Op. Cit.*, 1996.

²³ K. Hall, *Op.Cit.*, 1996; S. Herring: "Posting in a different voice: Gender and ethics in computer-mediated communication" en C. Ess (ed.), *Philosophical Perspectives on Computer-Mediated Communication*. Albany: SUNY Press. 1996b.

²⁴ L. Colin-Jarvis: *Discriminatory messages and gendered power relations in on line discussions groups*. Presentación en Encuentro Anual de la National Communication Association, Chicago. IL. 1997; M. Ebben: *Women on the Net: An Exploratory Study of Gender Dynamics on the socwomen Computer Network*. Unpublished doctoral dissertation, University of Illinois at Urbana Champaign. 1994; E. Reid: *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*. Master's thesis, University of Melbourne, Australia. <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>, 1994.

²⁵ Lennie June en Hartcourt W : *womenqne: Creating New Cultures in Cyberspace*. London Zed Books ,1999

²⁶ S. Herring y C. Nix: *Is "serious chat" an oxymoron? Academic vs. social uses of Internet Relay Chat*. Paper presented at the American Association of Applied Linguistics, Orlando, FL, March 1997; S. Herring: *Ideologies of language on the Internet: The case of "free speech"*. Paper presented at the 6th International Pragmatics Conference, Reims, France, July 21. 1998.

Este estilo afirmativo, impositivo, tiende a desalentar la participación de muchas mujeres en las interacciones mixtas, mientras que la preocupación de ellas por la cortesía, o por el cumplimiento de reglas de intercambio, es percibido por los hombres como una “pérdida de espontaneidad”²⁷ o mucho peor, como una censura a la libertad de expresión.²⁸

Estos rasgos parecerían confirmar diferencias netas en los valores y modalidades de comunicación entre hombres y mujeres, que operan en el espacio virtual como un límite para la interacción conjunta, concepción muy discutible.

Sin embargo, otros estudios matizan estas afirmaciones teniendo en cuenta el tipo de grupo. En general se ha comprobado que los sectores minoritarios en una comunidad *on line*, suelen modificar su conducta asimilándola a la de la mayoría. Por ejemplo, las mujeres tienden a ser más agresivas o impositivas en un grupo *on line* mayoritariamente masculino; y ellos se muestran menos autoritarios u ofensivos en los grupos en que predominan las mujeres, y no así en los controlados por sus pares genéricos²⁹. Esta observación sugiere que cuanto más homogénea es la composición del grupo, mayor es su influencia en las normas que regulan la comunicación.

Lo expuesto hasta ahora estaría demostrando que la identidad de género predice ciertas conductas *on line*. Aunque no creemos que estas diferencias puedan generalizarse y sobre todo usarse para probar diferencias tan absolutas entre los sexos, todo parece indicar que reflejan tendencias frecuentes cuando se considera la totalidad de los usuarios en ciertos contextos. En este sentido, son útiles no sólo desde el punto de vista analítico sino también para pensar estrategias educativas, institucionales y políticas que entiendan la igualdad de oportunidades de mujeres y varones en Internet como un proceso que va mucho allá del acceso a una computadora y sus herramientas.

Veamos ahora qué está ocurriendo con uno de los fenómenos que más ha crecido en los últimos años en la red: las salas de chat. Existen trabajos muy sugerentes al respecto desde el enfoque de las relaciones de género. Por su propia dinámica, los chats son más anónimos que los grupos asincrónicos, e incluso estimulan a que los participantes utilicen seudónimos³⁰. Para Danet³¹ estos apodos funcionan como máscaras que invitan a una experimentación identitaria de una manera juguetona y carnavalesca, lo cual puede liberar a los usuarios del tradicional binarismo de género.

La información disponible indica que mujeres y varones tienen una participación más igualitaria en los chats, tanto en cantidad de mensajes como en la extensión de los mismos³². Los

²⁷ S. Herring, *op. cit.*, 1996a.

²⁸ W. Grossman: *Net.wars*, NY, NYU Press. <http://www.nyupress.nyu.edu/netwars.html>, 1997; S. Herring: “The rhetorical dynamics of gender harassment on line”, *The Information Society* 15(3). *Special issue on The Rhetorics of Gender in Computer-Mediated Communication*, ed. by L.J. Gurak, 1999.

²⁹ N. Baym: “Agreements and disagreements in a computer-mediated discussion”, *Research on Language and Social Interaction* 29(4), 1996; S. Herring, *Op. Cit.*, 1996b.

³⁰ B. Danet, L. Ruedenberg-Wright and y Rosenbaum-Tamari: “Hmmm... Where's that smoke coming from?: Writing, play and performance on internet relay chat”, en *Journal of Computer-Mediated Communication* 2:4, 1997.

³¹ B. Danet: “Text as mask: Gender and identity on the Internet”, en S. Jones (ed.), *Cybersociety 2.0. Thousand Oaks, CA: Sage*. 1998.

³² S. Herring y C. Nix, *Op. Cit.* 1997; Amy Bruckman: *Gender swapping on the Internet*. Proceedings of INET '93. Reston, VA: The Internet Society, 1993 ([www.media.mit.edu in pub/MediaMOO/papers.gender-swapping](http://www.media.mit.edu/pub/MediaMOO/papers.gender-swapping))

estudios de Bruckman (1993) y de Herring & Nix (1997) muestran asimismo, que los participantes que se identifican con un alias femenino suelen recibir mayor cantidad de respuestas.

Sin embargo, esto no indica que el género sea invisible o irrelevante, especialmente en los chats recreativos. Después de un tiempo, es usual que se pregunte por el sexo, la edad y la ubicación geográfica de los/as interlocutores. También denotan la pertenencia genérica los contenidos de los mensajes, el uso de pronombres en tercera persona para describir sus acciones y la misma elección del apodo³³.

Un trabajo sobre el discurso en las salas de chat realizado por Cherny³⁴ en 1994, reveló que los personajes femeninos usaban vocablos referidos a situaciones afectivas como abrazar, cariños, e iconos de sonrisas y risas; mientras que los personajes masculinos tendían a emplear palabras más violentas (por ejemplo “matar”) y alusiones agresivas o insultantes, especialmente cuando se dirigían a otros hombres, y sexuales con las mujeres. Ellas informaban haber elegido seudónimos neutrales para evitar la atención y el asedio sexual, mientras que los varones que habían elegido seudónimos femeninos lo hacían precisamente para atraer solicitudes e interacciones de contenido sexual³⁵.

En el interesantísimo trabajo de Amy Bruckman³⁶ sobre los así llamados MUDs (*softwares* que crean ambientes de realidad virtual para múltiples usuarios, cuyos fines originales fueron los juegos de aventuras, aunque últimamente también se utilizan en aplicaciones educativas y en la creación de comunidades científicas) plantea, sobre la base de numerosas investigaciones en este área, que los personajes femeninos creados durante el juego por participantes de ambos géneros, exhibían atributos y conductas sexuales y por ello recibían más atención del grupo y de los personajes masculinos en especial; también que se les ofrecía más ayuda para resolver problemas tecnológicos. “El constante supuesto de que las mujeres necesitan ayuda puede dañar la autoestima y competencia de las mujeres (...) además, los personajes masculinos frecuentemente esperan favores sexuales en retribución por la asistencia técnica”. Sin embargo, esta autora recomienda estos juegos, e incluso ha creado algunos con fines educativos, ya que son un laboratorio donde se pueden experimentar las vivencias y experiencias que se producen al asumir diferentes identidades genéricas o ninguna. Obviamente ello requiere que el juego vaya acompañado de alguna intervención o estímulo que aliente esa reflexión. Serían especialmente útiles para las escuelas y universidades.

Una iniciativa fascinante al respecto es el *Turing Game*, un juego creado por el Georgia *Institute of Technology* para comprender temas de identidad *on line*. El juego consiste en que un grupo de usuarios pretende pertenecer a un género y deben probarlo ante su audiencia. Otros se presentan como varones simulando ser mujeres y viceversa. El resto de los participantes debe tratar de descubrir a los impostores haciéndoles preguntas y analizando sus respuestas.

En este marco general, uno de los fenómenos que está creciendo en Internet son los grupos formados sólo por mujeres, mientras que los exclusivos para hombres son una excepción. Estas comunidades femeninas tienen propósitos y modos de funcionamiento muy diferentes. Podemos encontrar desde sitios comerciales dirigidos a estimular el consumo, la consulta de servicios y/o

³³ S. Herring: *Virtual gender performances*. Talk presented at Texas A&M University, September 25. 1998b.

³⁴ L. Cherny: “Gender differences in text-based virtual reality” en M. Bucholtz, A. Liang, L. Sutton and C. Hines (eds.), *Cultural Performances: Proceedings of the Third Berkeley Women and Language Conference*, Berkeley: Berkeley Women and Language Group, 1994.

³⁵ A. Bruckman: *op. cit.*, 1993; S. Herring: *op. cit.*, 1998b.

³⁶ A. Bruckman, *Ibid.*

interactuar alrededor de temas definidos como de interés femenino (salud, familia, arte, espectáculos, también en algunos casos, problemas sociales), hasta aquellos creados por organizaciones de mujeres tanto pequeñas como grandes, de universidades, instituciones educativas en general o asociaciones profesionales, así como también emprendimientos menos formales y en ciertos casos de gran creatividad.

Respecto de estos últimos vale la pena mencionar un estudio muy citado en la literatura en de campo. Se trata del trabajo de Krista Scott³⁷ sobre el contenido visual y discursivo de publicaciones electrónicas alternativas producidas por mujeres y grupos autogestivos femeninos (*e-zine*). En particular, se refiere a tres que trabajan cuestiones de identidad, activismo y política feminista: *Brillo*, que difunde una visión más sofisticada y compleja de los enfoques feministas y sus debates; *Girlrights*, orientada a producir una concientización más visceral; y *Riot Grrrl-style*, dedicada a cuestiones de análisis político y académico. Su intención fue revisar de qué manera las teorías más difundidas sobre el *cyberespacio* y en especial el *cyberfeminismo*, se relacionan o se adecuan al contenido verbal/textual y visual/iconográfico de estos *e-zines*. Más concretamente, intenta mostrar qué tipo de mensajes transmiten las mujeres en estos espacios, para definir a partir de allí futuras líneas de investigación sobre sus experiencias y posibilidades *on line*. Como complemento del análisis del discurso de estas producciones, condujo entrevistas *on line* con las creadoras de estas publicaciones electrónicas para conocer los motivos que las llevaron a realizarlas y sus opiniones respecto de la *cybercultura* en general.

Estas experiencias pueden interpretarse como formas de resistencia cultural de mujeres feministas *on line*. Se caracterizan por una experimentación con el lenguaje, la selección de temáticas marginadas, de una estética provocadora y una intención de demostrar la importancia de que las mujeres asuman el control de la tecnología y sus herramientas. Recreando el mensaje de Virginia Wolf muestran la necesidad política para las mujeres de poseer un “cuarto propio” (en este caso electrónico) para crear cultura. El espacio propio en la red tiene la potencialidad no sólo difundir ideas, sino también de motivarlas a crear y mostrarlas al resto de los internautas, imaginando estéticas y propuestas políticas y éticas que confrontan hegemonías.

Como dice Scott, más allá de haber ganado un espacio para tener voz, las mujeres están usando esa voz como una herramienta política para desmitificar el mundo de las computadoras y las tecnologías de información y sus ordenamientos simbólicos.

Estas iniciativas son, por ahora, minoritarias y sólo conocidas por una elite de mujeres educadas y, en muchos casos, ya convencidas. Pero podrían inspirar otras búsquedas similares, probablemente más atractivas para las mujeres jóvenes.

Pasaremos ahora a otro de los aspectos que ha atraído a la investigación: las formas en que mujeres y varones perfilan su autoimagen en la red. Tomando como sustento teórico las ideas de Goffman sobre la presentación del *self*, los investigadores Jill Arnold y Hugh Miller³⁸ analizaron las páginas *webs* personales elaboradas por sujetos de ambos sexos en contextos institucionales y comerciales, como universidades y consultoras, en los cuales las mujeres suelen tener más dificultad para alcanzar autoridad, credibilidad y estatus.

³⁷ Krista Scott: *Girls need modems*, Master Research Paper, York University, 1998.

³⁸ Jill Arnold & Hugh Miller: *Gender and Web Home Pages*, Department of Social Sciences, The Nottingham Trent University. Paper presented as a poster at: CAL99 VIRTUALITY IN EDUCATION. The Institute of Education, London 28-31, March 1999, Volume 18, Number 1, The CPSR Newsletter, Winter 2000.

El estudio muestra diferencias notables por género. Las páginas de varones, principalmente de aquellos que han logrado un alto nivel profesional, se dedican a exhibir sus competencias y promocionar su saber desde la posición institucional alcanzada, sin recurrir mayormente a mostrar la historia de sus credenciales ni incorporar cuestiones de su vida personal. El mensaje implícito que se desprende podría resumirse como *“ténganme confianza, soy un académico”*. Por el contrario, las páginas personales de mujeres son más descriptivas, presentan un listado completo de honores y grados académicos, tienen un estilo más “amigable”, e incluso aluden a aspectos personales. Su mensaje implícito podría leerse como *“esta soy yo y esto es lo que he hecho”*.

Otra de las diferencias se manifiesta en la presentación visual: muchas de las *web* de mujeres utilizan imágenes asociadas tradicionalmente con lo femenino como flores. Mientras que las de varones suelen recurrir a imágenes técnicas, como computadoras.

Una posible explicación es que las mujeres en posiciones de cierto poder o prestigio tienden a sobre actuar o exagerar características tradicionalmente femeninas (se muestran como buenas, confiables y serias) para ser aceptadas, convencer acerca de sus méritos, ocupar la posición o disminuir posibles ataques o situaciones de competencia. Ello no implica desvalorizar estos rasgos, pero sí poner en cuestión hasta qué punto son elecciones personales o condicionamientos de género inadvertidos.

El conjunto de datos presentados hasta acá parece darle la razón a quienes afirman que más allá de estar peleando la batalla por el acceso, las mujeres no hemos avanzado mucho en dejar impresas otras huellas en la autopista informática más allá de las previstas para nuestro género. No obstante, estamos ante un fenómeno muy nuevo y cambiante y los estudios con que contamos no alcanzan a captar matices y procesos que pueden estar en germen y/o expresados de manera fragmentaria, aunque diremos a su favor que colocan al menos una señal de alarma sobre “cómo” y “para qué” utilizar esta tecnología. Lo cierto es que las mujeres están cada vez más interesadas en ella y por consiguiente, es necesario determinar qué nuevos retos deberíamos enfrentar y qué medidas impulsar para que lograr una “ocupación” más provechosa de este territorio.

Seduciones y alienación en los videojuegos. Primeros pasos en la educación tecnológica.

Los así llamados juegos electrónicos, tanto para sistemas de video o computadoras, se han convertido en un elemento muy popular entre los chicos y los adolescentes³⁹. Algunos juegan moderadamente, otros pasan horas “enchufados” en ellos. Algunos educadores y padres los consideran recursos valiosos para familiarizarlos con las nuevas tecnologías e ir adquiriendo una serie de destrezas que repercutirán favorablemente en el manejo posterior de las computadoras, e incluso consideran que les ofrecen otras posibilidades de aprendizaje como la de ubicarse ante problemas y aprender a resolverlos rápidamente. Otros se inquietan con las conductas adictivas que promueven estos juegos, el aislamiento respecto de la interacción con sus pares y la exposición continua a situaciones de violencia.

Lo que es indudable es que por su misma estructura los mensajes de los videojuegos penetran casi sin resistencia en las mentes de los niños, aunque de ello no podemos desprender que afecten directamente su conducta. Por lo común estos juegos no se usan en las escuelas. Como la televisión, los videos clips y otros productos culturales atractivos para la juventud, no son bienvenidos en la

³⁹ E. Provenzo: *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press. 1991.

mayoría de las aulas. Sin embargo, hay una corriente de educadores que propone la conveniencia de incluir estos objetos de la cultura popular en los ámbitos escolares, derribando las murallas que ha separado por siglos a la escuela de otros dispositivos socializadores⁴⁰.

Pero esta inclusión necesita ser asumida con responsabilidad e ir acompañada de intervenciones educativas que estimulen a los estudiantes a aprender a decodificar mensajes y problematizarlos y, en esencia, a considerarlos como un producto comercial que representa arbitrariamente una visión determinada del mundo, frente a la cual existen otras alternativas.

Un recorrido por la investigación sobre estos juegos nos muestra que efectivamente la agresión es una de sus características claves y en especial, la presencia de figuras masculinas violentas, muchas más de las que se ven, incluso, en la televisión⁴¹. En la mayoría de los casos, las mujeres o son invisibles, o se muestran como víctimas o victimarias. Lo mismo ocurre en las tapas de presentación donde abundan figuras masculinas muchas con características agresivas o dominantes.

En una realidad marcada semióticamente en términos de diferencia y oposición entre varones y mujeres, ser visible o invisible, dominante o dominado, privilegiado o marginal, poderoso o débil tiene enormes implicancias en la conformación de la subjetividad y la percepción del lugar que cada uno ocupa en el mundo. De ahí que estos “detalles” de un producto cultural de tanta penetración en la niñez y juventud tengan una gran importancia.

Al parecer, las niñas se diferencian de los varones en sus preferencias y opiniones sobre los videojuegos. No es que ellas rechacen por completo los juegos violentos, algunas incluso los piden; pero en general los consideran aburridos, demasiado repetitivos y carentes de una historia o un argumento elaborado. Sus juegos predilectos son aquellos que se basan en aventuras o historias donde hay relaciones y una trama. Algunas compañías están apuntando al mercado de las niñas y jóvenes con otras alternativas, pero no son las más importantes⁴². La realidad es que el mercado de los videojuegos sigue dirigido fundamentalmente a los varones, apoyándose en estudios de mercado que mostrarían que cuanto más violento es el juego más se incrementan las ventas. La cultura de la muñeca Barbie construyó una representación estereotipada de género, que incluía textos culturales multimediales, imágenes y objetos. El mundo del videojuego ofrece más o menos lo mismo para los niños y los varones jóvenes.

A propósito de Barbie, los videojuegos referidos a ella y en particular los de diseño de ropa, se han convertido en el paradigma del juguete electrónico de niña en la concepción de los adultos y en la demanda infantil. Justine Cassell y Henry Jenkins⁴³ muestran que si bien ofrece una diversidad de estímulos artísticos, su interactividad es muy limitada. Permite la creación de vestimentas tradicionales (faldas, vestido de novia), pero no motiva la posibilidad de imaginar atuendos no convencionales como ropa de mecánica o de policía.

⁴⁰ J. Fiske: *Understanding Television*. London: Routledge. 1987 y *Understanding Popular Culture*. Boston: Unwin Hyman. 1989; C. Leggo: *Increasing Teleliteracy: Responsive and Responsible Television Viewing*. Unpublished Manuscript. Department of Language Education, University of British Columbia, Vancouver, BC., 1993.

⁴¹ C. Braun & J. Giroux: “Arcade Video games: Proxemic, Cognitive and Content Analyses” *Journal of Leisure Research*, 21 (2), 1989; E. Provenzo, *Op. Cit.*

⁴² Una iniciativa especialmente atractiva por su perspectiva acerca del mundo de las niñas y la calidad y variedad de las ofertas que les brinda es Girltech.

⁴³ J. Cassell & H. Jenkins (eds.): *From Barbie to mortal kombat: gender and computer games*, Cambridge, MA: MIT Press.

Se sabe también que las chicas tienden a percibir a las computadoras como una herramienta para lograr una meta determinada, mientras que los chicos la consideran un juguete para propósitos recreativos. Entre otras consecuencias, al parecer, ellos se sienten cómodos o entusiasmados con experimentar y empujar los límites tecnológicos y meterse en un juego violento después de otro. Por su parte, Jones⁴⁴ sugiere que el mayor control de las computadoras que expresan los varones está asociado a que éstas se perciben como una herramienta perteneciente “al dominio masculino de las matemáticas, la ciencia, la electrónica y las mecánica”. □

Uno de los estudios más completos sobre el interés y modalidades de uso de las niñas de los juegos electrónicos, realizado en la Universidad de British Columbia⁴⁵, muestra que las chicas se interesan más por los juegos de computadora que por los videojuegos. Considerando que estos últimos no son productivos, no les dedican tanto tiempo. Asimismo se vuelcan hacia aquellos que privilegian personajes y sus relaciones y, en lugares mixtos, se muestran más tímidas o menos competentes para utilizarlos que cuando están solas o con otras chicas. Los varones se apoderan de estas herramientas y no ceden los turnos con facilidad, lo cual las intimida o disgusta, pero es difícil que peleen con ellos por su lugar, salvo pidiendo ayuda a adultos.

¿Cómo transformar estos patrones? Los intentos de crear juegos de computación dirigidos a las chicas plantean otras preocupaciones: ¿cuáles son las consecuencias educativas y sociales de ofrecer juegos diferentes según género? ¿No se está acaso reforzando la desigualdad y convalidando modos excluyentes de pensar, sentir y actuar?

Ello nos lleva, entre otros caminos, a considerar cuestiones éticas complejas con relación a las posibles regulaciones de los productos de entretenimiento o educativos que se les ofrecen a niños y jóvenes. Indudablemente todavía no se ha avanzado lo suficiente en el debate sobre esta cuestión y además se necesita más evaluación y análisis al respecto.

En especial, debiera profundizarse más en las experiencias de los varones, en sus gustos y rechazos y, en general, habría que considerar con más cuidado la diversidad de sujetos y grupos que se “invisibilizan” cuando empleamos una categoría general como niñas y niños.

Diremos por último que los videojuegos pueden ser un terreno de experimentación fascinante para problematizar estereotipos de género y otras discriminaciones, o para favorecer la comprensión de cuestiones sociales y políticas. También se sabe de interesantes progresos en el uso de estos elementos para entrenar a niños a prevenir y actuar adecuadamente ante problemas de salud.⁴⁶

La creación de videojuegos dirigidos específicamente a niñas o a ambos sexos desde un enfoque no sexista, en español y sensible a las culturas latinoamericanas, podría ser un excelente

⁴⁴ P. K. Jones: “The Relative Effectiveness of Computer-Aided Remediation with Male and Female Students”, *T.H.E. Journal*, March 1986.

⁴⁵ K. Inkpen, R. Uptis, M. Klawe, J. Lawry, A. Anderson, M. Ndunda, K. Sedighian, S. Leroux, and D. Hsu: “We have never-forgetful flowers in our garden: ”Girls’ responses to electronic games, *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 13 (4), 1994, pp. 83-403. Electronic Games for Education in Math and Science (E-GEMS), Department of Computer Science and Department of Math and Science Education, University of British Columbia, Vancouver, British Columbia

⁴⁶ El Centro Médico Universitario de Stanford creó un videojuego para chicos con diabetes que obtuvo resultados sorprendentes y una compañía comercial produjo otro para chicos asmáticos denominada “Bronky the Bronchiasaurus”. En ambos casos se les enseña como prevenir y manejarse con esas enfermedades.

emprendimiento para grupos de mujeres involucradas en cuestiones tecnológicas, educativas y recreativas.

Internet y algo más: acercamientos a la cibercultura

“Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento. No es futuro. Es presente. Internet es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad y, de hecho, a pesar de ser tan reciente, es su forma societal”

Manuel Castells

La cita de Castells⁴⁷ nos coloca ante una evidencia y un desafío. La evidencia es que Internet es mucho más, o en realidad algo distinto, que un conjunto de máquinas, instrumentos, cables, servidores, conocimientos, procedimientos y prácticas que sirven para difundir información, comunicarse, entretenerse, participar, comprar y vender, satisfacer diversos deseos y fantasías, educar y educarse. Configura los modos de relacionarse, las representaciones simbólicas e imaginarias, los valores con los que referenciamos nuestra vida actual e imaginamos o proyectamos futuros posibles y deseables.

Esta postura se aparta de la visión determinística en la cual la tecnología, y más básicamente las computadoras, establecen las relaciones sociales, para sostener en cambio, que existe una imbricación tal que ninguna puede ser entendida sin la otra.

Ello nos lleva al desafío de caracterizar y ampliar la comprensión de la así llamada *cibercultura* y, en ese marco, considerar cuánto se ha avanzado para descifrar sus códigos de género y consecuentemente, qué estrategias están llevando a cabo las mujeres para dejar su marca en este territorio.

Uno de los primeros autores en tratar la *cibercultura* fue David Silver⁴⁸. En su trabajo reconoce la dificultad de encerrar este fenómeno en una definición y nos propone un acercamiento provisorio en los siguientes términos: “...colección de culturas y productos culturales que existen en Internet y/o son accesibles a través de ella, así como las historias contadas acerca de los mismos...”⁴⁹

Afirma que la cibercultura es muy amplia ya que se construye a través de un conjunto diverso de interacciones sociales on line desde el email, las listas de correo, los chats, los grupos de noticias, los sitios de la web, etc.; también es profunda en el sentido de que, aún las interacciones más sencillas como un mail, se inscriben dentro de prácticas complejas de comunicación. Como en la vida real, participan en ella todo tipo de personas, el idiota, el sabio, el idealista, el charlatán y posee distintos espacios como el parlamento, el lugar de juego, el shopping, el patio trasero. Está en estado de continuo y rápido flujo y es difícil anticipar como será en los próximos años.

⁴⁷ Manuel Castells, *Op. Cit.*, 2001.

⁴⁸ David Silver: “Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000” en David Gauntlett (Ed) *Web studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, Oxford University Press, 2000.

⁴⁹ El último fragmento de esta afirmación es especialmente destacable. Efectivamente, existen numerosas narrativas sobre Internet, sobre su poder, influencia, lo que allí sucede y lo que deseáramos que ocurra, invistiéndola de significaciones que a su vez inciden en los vínculos que mantenemos con ella y hasta quizás, estimulen la imaginación de los técnicos implicados en la innovación.

Por su parte, David Poster⁵⁰, nos entrega un mapa de los interrogantes que debiéramos afrontar para comprenderla: 1) ¿Qué es cultura del Internet?; 2) ¿Cómo Internet afecta nuestro entendimiento de lo que es una experiencia en comunidad? ¿Qué tipo de comunidad se vive en Internet?; 3) ¿Qué se puede decir sobre la psicología de la persona virtual?; 4) ¿En qué se convierte la comunicación en este medio? Especialmente, en términos de los efectos sobre lectura, escritura y relaciones entre individuos y grupos; 5) ¿Cuál es la dimensión política de la Internet?

Aunque estas dimensiones son ineludibles para captar como funciona este complejo fenómeno, encontramos más coincidencias teóricas con la definición que sobre *cybercultura* dan Heidi J. Figueroa Sarriera y Joseph Carroll⁵¹: “este término se refiere a los modos de vida, las formas de construcción del *self* y del otro, así como las formas en las que fluyen transversalmente las dimensiones política y económica en la espiral de dominación / resistencia dentro de este nuevo y escurridizo escenario también llamado *cyberspace* o *cyberespacio*”.⁵²

En efecto, este acercamiento nos abre el campo de mirada para advertir que, en y a través de la interacción mediatizada con la tecnología, personas, bienes, productos materiales, simbólicos y culturales y deseos, “flotan” buscándose, encontrándose, evitándose, sometiéndose y conquistándose; fusionando al usuario con la máquina hasta alcanzar otra realidad tecno-virtual que a su vez se esparce y enlaza con la vida cotidiana y trasforma nuestras representaciones de lo real. De ahí que no pueda confinarse a las vicisitudes de los internautas.

El estudio de la *cybercultura* florece en la última mitad de los ‘90 como lo atestiguan numerosos trabajos publicados, tanto en los medios masivos como en ámbitos académicos, y las conferencias celebradas en todo el mundo.

Inicialmente, encontramos artículos periodísticos de perfil descriptivo e informativo para el gran público. Allí predomina el uso de metáforas como “frontera” y “autopista” y se dividen entre los que idealizan Internet y quienes sostienen visiones críticas. Los primeros proclaman al *cyberespacio* como la nueva frontera de la civilización, una oportunidad óptima para desarrollar negocios en la economía global, fomentar la participación democrática y promover la igualdad social. Los segundos⁵³ en cambio, afirman que puede atentar contra la educación, fomentar la alienación política y económica y la fragmentación social. Algunos adscriptos a esta posición, llegan a pedir que se renuncie a Internet ya que “la vida en el mundo real es más interesante y más rica que lo que usted encontrará en la pantalla de la computadora”⁵⁴.

Más adelante, el análisis de las comunidades virtuales (sus características particulares, sus diferencias y semejanzas con la interacción cara a cara) y las identidades *on line*, pasaron a ser los temas predilectos del mundo académico. Estos trabajos siguen siendo mayoritariamente descriptivos, explican los fenómenos desde una lógica binaria y conservan la metáfora de la

⁵⁰ David Poster (ed.), *Internet Culture*, New York- London: Routledge, 1997.

⁵¹ Heidi Figueroa Sarriera, *Netanos y Ciudadanos Cyborgs, un Viaje al "más acá"*, 1997.

⁵² Una antología que ya es un clásico en el tema de la cultura emergente del *cyberespacio* es la de Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace. First Steps*, Massachusetts-London: The MIT Press, 1992.

⁵³ S. Birkerts, *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. Winchester, MA: Faber and Faber, 1994; K. Sale, *Rebels Against the Future: The Luddites and Their War on the Industrial Revolution: Lessons for the Computer Age*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, 1995; C. Stoll, *Silicon Snake Oil: Second Thoughts on the Information Highway*. New York: Doubleday, 1995.

⁵⁴ C. Stoll, Op. Cit. 1995.

frontera. Predominan en ellos una visión optimista, emancipadora y creativa de este nuevo espacio⁵⁵.

Ya en los últimos años, surgen trabajos más complejos desde el punto de vista teórico y de carácter interdisciplinario, con el foco sobre las relaciones entre los sujetos, la sociedad y la informática, en particular, sobre las interacciones *on line* y los estilos lingüísticos⁵⁶.

También producciones de activistas y académicos sobre las redes comunitarias virtuales que se fueron creando en todo el mundo y que están en una constante expansión⁵⁷.

La investigación feminista o del campo de los estudios de género, adquiere mayor presencia en este momento abordando los mismos fenómenos sólo que desde la óptica de las diferencias de género o introduciendo nuevas preguntas que atienden a la necesidad de explorar las relaciones de la *cybercultura* con la cultura patriarcal o androcéntrica y captar los efectos sociales e identitarios que devienen del uso y apropiación de este campo simbólico.⁵⁸

⁵⁵ Howard Rheingold, *The virtual community. Homesteading in the electronic frontier*, New York: Addison-Wesley, 2000 y posteriormente, Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995. Ambas son figuras destacadas de esta fase.

⁵⁶ N. K. Baym: "From practice to culture on usenet". En S. L. Star (ed.) *The Cultures of Computing*. Oxford: Blackwell Publishers, 1995a; N.K. Baym: "The emergence of community in computer-mediated communication" en S. G. Jones (ed.) *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1995b; N. K. Baym: "Interpreting soap operas and creating community: Inside a computer-mediated fan club" en S. Kiesler (ed.) *Culture of the Internet*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1997; S. Correl, "The ethnography of an electronic bar: The lesbian café", *Journal of Contemporary Ethnography* 24:3,1995; M. L. McLaughlin et al: "Virtual community in a telepresence environment". En Jones, S. G. (ed.) *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. London: Sage Publications, 1997; L. A. Collins-Jarvis: Gender representation in an electronic city hall: Female adoption of Santa Monica's PEN system. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 37:1, 1993; D. Silver: "Margins in the wires: Looking for race, gender, and sexuality in the blacksburg electronic village", en B. E. Kolko, L. Nakamura and G. B. Rodman (eds.) *Race in Cyberspace: Politics, Identity, and Cyberspace*, New York: Routledge, 133-150, 2000.

⁵⁷ La más famosa fue la *Seattle Community Network (SCN)*, en Seattle, Washington. S. Cisler: "Community computer networks: Building electronic greenbelts." <http://bcn.boulder.co.us/community/resources/greenbelts.txt>, 1993; A. M. Cohill and A. L. Kavanaugh (eds.), *Community Networks: Lessons from Blacksburg*, Virginia. Norwood, MA: Artech House, Inc., 1997; J. Shmitz: "Structural relations, electronic media, and social change: The public electronic network and the homeless". En S. G. Jones (ed.) *Op. Cit.* 1997; D. Schuler: "Community networks: Building a new participatory medium". *Communications of the ACM* 37:1, 39-51. 1994; D. Schuler: *New Community Networks: Wired for Change*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Co. 1996; D. Silver: Localizing the global village: Lessons from the blacksburg electronic village. In Browne, R. B. and Fishwick, M. W. (eds.) *The Global Village: Dead or Alive?* Bowling Green, OH: Popular Press, 1999; D. Silver: *Parameters and priorities: The formation of community in the blacksburg electronic village*. Unpublished M.A. thesis, Department of American Studies, University of Maryland. 1996.

⁵⁸ L. Cherny and E. R. Weise (eds.), *Wired Women: Gender and New Realities in Cyberspace*. Seattle: Seal Press, 1996; M. Consalvo: "Cash cows hit the web: Gender and communications technology". *Journal of Communication Inquiry* 21:1, 1997; D. Dietrich: "(Re)-Fashioning the techno-erotic woman: Gender and textuality in the cybercultural matrix." En S. G. Jones (ed.), op. cit., 1997; M. Ebben and C. Kramarae: "Women and information technologies: Creating a cyberspace of our own." En H. J. Taylor, C. Kramarae, and M. Ebben (eds), op. cit, 1993; K. Hall, op. cit, 1996.

Cyberespacio y *cybercultura* en tono de género.

El término *cyberespacio* fue creado por William Gibson en su novela *Neuromancer* (1984). Este autor lo define como una alucinación consensuada que experimentan diariamente billones de operadores de computadoras; una representación gráfica de información que fluye de cada ordenador al sistema humano.⁵⁹

Aunque el *cyberespacio* suele representarse espacialmente, no es un lugar ni una cosa. Consiste en una suma de sinapsis electrónicas que intercambian millones de bits de información a través de líneas telefónicas o fibras ópticas conectadas por redes de computadoras. No está dentro de las máquinas, ni en el tejido o red que se construye por sus interconexiones: es un territorio intangible al que se accede por medios tangibles.

Este territorio tiene sus propias reglas formales e informales y, como todo dispositivo cultural, está íntimamente articulado a diferentes relaciones de poder. También participa en la creación y reproducción de valores, normaliza determinados estilos de vida, genera expectativas y construye nuevos imaginarios y ordenamientos sociales. En torno a este concepto se elaboran diversas narrativas, se proyectan ansiedades, se construyen mitologías y se persiguen utopías.

Los estudios de los códigos de género en el *cyberespacio* y en la *cybercultura* que ha ido conformando, es uno de los capítulos más sugerentes en la producción feminista de los últimos años, en particular, aquellos que se identifican bajo el *cyberfeminismo*. Estos trabajos, influidos por distintas corrientes del pensamiento posmoderno y en especial, por los debates actuales sobre identidad, sujeto / yo y género, están a la vez “energizados” por la potencia real y mítica de la informática. Muestran un refinamiento notable de las categorías teóricas y una osadía imaginativa que contrasta con cierto estancamiento en que habían caído las propuestas “políticamente correctas” del movimiento de mujeres en este y otros terrenos.

Pero antes de referirnos a ellos, importa recuperar otros trabajos que también analizan la *cybercultura* aunque desde posiciones más convencionales. De este modo podremos situar las coordenadas de la discusión teórica y política actual en torno a la *cybercultura* y el género.

Se podría hablar de corrientes que oscilan entre quienes sostienen una posición totalmente negativa o pesimista sobre las posibilidades que ofrece el *cyberespacio* a las mujeres, hasta quienes lo ven como una alternativa utópica de emancipación. Los primeros insisten en que es otro producto de una cultura patriarcal o androcéntrica que excluye a las mujeres o las agravia y desvaloriza. Las evidencias estarían en el predominio de la pornografía, la exhibición de las mujeres como objetos de comercio sexual, las prácticas concretas de acoso sexual dirigidas a ellas y una modalidad de interacción confrontativa, así como el dominio masculino del discurso, desde la elección y tratamiento de los temas hasta el lenguaje sexista⁶⁰.

⁵⁹ Esta definición amplía la idea original de Ivan Sutherland que refería a un aparato electrónico que proporcionaba información de manera multidireccional en un contexto interactivo.

⁶⁰ Desde otro ángulo, Tania Modleski ha mostrado cómo los hombres encuentran en las nuevas tecnologías una respuesta a un deseo ancestral de tener hijos por sí mismos, reemplazando a las mujeres por las computadoras, es decir una versión contemporánea del mito de Pigmalión y Galatea. Este imaginario masculino se puede ver en el film “Weird Science”, donde tres adolescentes diseñan su mujer ideal por medio de la computadora, discutiendo acerca del tamaño que le darán a sus pechos.

Según Susan Herring⁶¹, una representante clave de esta posición, mujeres y varones encarnan sistemas de valores diferentes y parcialmente incompatibles, que se expresan en sus modos de interpretar la realidad, en sus conductas y en la evaluación del comportamiento de los otros *on line*. Como ya hemos visto, sus estudios parecen probar estas modalidades diferentes según género en la participación e interacción en la red. Ello la impulsa a sugerir que las mujeres creen sus propios espacios *on line* para expresarse con libertad y disfrutar de la comunicación, evitando el hostigamiento y las desvalorizaciones a las que son expuestas en los ambientes mixtos.

Una de las críticas más firmes que se le formula es que generaliza en exceso sus observaciones y no considera al segmento de mujeres que no se ajustan a ese patrón de conducta “femenina”, que pueden ser muchas más de las que esta autora cree. Tampoco da pruebas de que los espacios sólo de mujeres logren una interacción tan satisfactoria como supone o aspira. Por último, su posición separatista no proporciona una estrategia para que ellas puedan participar afirmativa y creativamente en grupos mixtos, ni para que tengan una presencia más consistente en las distintas instancias y procesos que estructuran la red.

En todo caso, y a partir de este debate, creemos que se necesita reflexionar con más cuidado sobre cuáles son las estrategias más efectivas para que las mujeres participen y expresen su voz en Internet: ¿son los grupos sólo de mujeres los mejores espacios o sólo los más cómodos o factibles en una primera etapa de empoderamiento?⁶² ¿Cómo incidir en los grupos mixtos para volverlos no sexistas o “amigables” para las mujeres?

Otras investigaciones parten del supuesto de que si bien, el *cyberespacio* no es neutral respecto de los códigos y jerarquías de género que existen en la sociedad, tampoco está totalmente sesgado o es tan monolítico como se lo presenta. Como no expone al cuerpo, que es donde se encarna el género, otorga mayor libertad a la expresión del *self* y facilita la comunicación interactiva⁶³.

Esta corriente se opone a la concepción de “víctimas”⁶⁴ de la red que se le adjudica a las mujeres y rechaza la formación de *ghettos* femeninos. Insisten en alentar la participación en foros mixtos *on line*, afirmando que son más igualitarios y dan más posibilidades de expresión a las mujeres que los encuentros presenciales, donde los hombres suelen hablar más alto, más tiempo y explotar sus ventajas de mayor tamaño físico y voz más profunda.

⁶¹ Puede consultarse algunos trabajos de Susan Herring: “Gender and democracy in computer-mediated communication” en R. Kling (ed.) *Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices*. San Diego: Academic Press, 1996; “Posting in a different voice: Gender and ethics in CMC” en C. Ess (ed.) op. cit. 1996a; Op. Cit. 1996b

⁶² Por ejemplo, expertas en computación crearon el *Berkeley Mac Women*, un grupo sólo de mujeres que según sus miembros, es el ambiente más confortable para que puedan formular preguntas con libertad o conectarse con otras mujeres en ese campo, saliendo del aislamiento o del tokenismo de ser una de las pocas mujeres en los laboratorios o empresas de computación.

⁶³ Laura Miller, “Women and children first: Gender and the settling of the electronic frontier”, en J. Brook y I. A. Boal (Editores) *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*. San Francisco: City Lights, 1995, pp. 49-57.

⁶⁴ Para algunas teóricas posmodernas, la comunicación por computación trajo la promesa de transformar las concepciones tradicionales de género e identidad. Por ejemplo Schultz, basándose en la ideas de Judith Butler, sobre como la categoría mujer es producida y condicionada por las mismas estructuras de poder con las que se piensa y se actúa la emancipación y a la vez mantiene un carácter fluido y complejo, sostiene que el espacio virtual no podría ser un reflejo de una identidad fijada de antemano sino un sitio donde la categoría mujer es cuestionada y creada, una arena para reformular la categoría de género. J. Butler, *Gender Trouble: Feminism And The Subversion Of Identity*, London Routledge, 1990.

Un aporte muy interesante en esta línea surge de los trabajos de Laura Miller sobre las metáforas dominantes en el imaginario sobre el *cyberespacio* y el poder que ejercen en las relaciones que las personas establecen con él. Estas metáforas son descriptivas de las supuestas características del *cyberespacio* y también prescriptivas de actitudes y conductas; expresan miedos, deseos y fantasías.

Así en *Language, Technology, Gender and Power*, examina cómo las imágenes militares y religiosas dominan la cultura de la computación y, en consecuencia, excluyen a las mujeres y las narrativas “femeninas”⁶⁵. En especial, cuestiona la metáfora de “frontera virtual” en tanto evoca la conquista del “lejano oeste norteamericano”, donde sólo los más fuertes, duros y agresivos podían sobrevivir⁶⁶.

Si se acepta esta y otras metáforas fundantes de la *cybercultura*, a las mujeres les tocaría incluirse en este lugar “salvaje” para cumplir el rol que han tenido en otras circunstancias históricas: acompañar a los varones, ocuparse de las cuestiones afectivas, la moral y la supervivencia. Evidentemente, de esta forma se está construyendo otra metáfora: la de las mujeres como seres buenos, compasivos, y moralmente superiores, responsables de ejercer su influencia civilizadora en este “territorio hostil y sin ley”, otra de las representaciones que circulan sobre el *cyberespacio*.

Miller alerta también sobre el hecho de que la imagen de frontera como sitio de ilimitadas posibilidades y pocos controles sociales - un mito muy internalizado en el psiquismo de los norteamericanos -, hace pensar que este espacio está disponible para todos los que prueben su capacidad y fuerza de voluntad, ocultando así los nudos de poder que la constituyen y en especial, el dominio “imperialista” de esta tecnología por parte de los países desarrollados de Occidente. Su posición apoya entonces la incorporación activa pero también crítica por parte de las mujeres a este ámbito y en especial, las alienta a intervenir para redefinir las reglas y narrativas.

Un tercer grupo de trabajos apoyan un supuesto muy extendido entre los analistas de estos fenómenos tecnoculturales: el *cyberespacio* es un territorio anárquico, democrático, que ofrece muchas e inéditas oportunidades a los grupos marginados, entre ellos a las mujeres, para expresarse y participar activamente en temas socio- políticos.

Esta idea está influida por los trabajos de Howard Rheingold, uno de los mayores defensores de Internet como espacio que promueve el espíritu de cooperación y la creación de un discurso y una práctica realmente democrática⁶⁷. Esta creencia surge en parte de la supuesta ubicuidad y de la forma relativamente no condicionada o censurada en que las personas, al menos las que tienen acceso a la tecnología, pueden enviar mensajes sobre todo lo que piensan hacia los diferentes tipos de foros activos.

Este autor confiaba en que la red podría resistir el control centralizado de las grandes corporaciones y gobiernos y lograr una estructura más comunitaria y horizontal, al modo de una

⁶⁵ Fiona Wilson afirma que la “metáfora puede considerarse un medio esencial por medio del cual se construye la realidad.” Es una forma de estructurar la experiencia y permite a los seres humanos involucrarse, organizar y comprender su mundo.

⁶⁶ Paul Edwards señala en su libro *The Army and the Microworld*, que el discurso de dominio y competencia está instalado en el desarrollo de programas de computación: se lo presenta como “una tarea supuestamente dura... peligrosa... cruel, un verdadero trabajo de hombres”. P. Edwards, “The army and the microworld: computers and the politics of gender identity”, *Signs* 16 (Autumn 1990): 102-27.

⁶⁷ Howard Rheingold, *op. cit.*, 2000.

democracia de base, en la cual las personas irían ganando mayor comprensión de los problemas sociales y los ciudadanos / as podrían estar más conectados a los procesos políticos y sentirse parte de las decisiones. En otros términos, sería el medio que abriría el camino a una versión de democracia directa o participativa o como dice Maldonado⁶⁸, una república electrónica, o un *ágora* electrónica según Grossman.⁶⁹

Esta posición utópica ha sido cuestionada en general⁷⁰, afirmando que es una expresión de deseos, que parte de una percepción incorrecta de la realidad al pretender que los sistemas tecnológicos son autónomos e inmunes a las estructuras de poder económicas, políticas y sociales, que son responsables en primera instancia de su misma existencia y difusión.

Existe un gran número de trabajos teóricos y principalmente prácticos o políticos realizados por grupos de mujeres, varias de ellas afines al feminismo o a los estudios de género, que convalidan, muchas veces inadvertidamente, esta posición utópica. Sostienen sin demasiadas pruebas el potencial democrático y emancipador de la red y los enormes beneficios que les puede brindar a las mujeres para diseminar información sobre sus visiones e iniciativas políticas, establecer alianzas a nivel local, regional y global, organizarse, implementar acciones de *advocacy*, apoyar a otras compañeras a acceder a esta herramienta y sumarse a la lucha.

Es cierto que hay avances concretos en cuanto al número de mujeres que usan esta tecnología, en la aparición de páginas, foros, redes electrónicas y servicios orientados a sensibilizarlas y apoyarlas, darles cabida a sus posiciones políticas y hacer cumplir sus derechos. Si bien estas son experiencias muy valiosas, no podemos olvidar que estos nichos son minoritarios en el volumen de información que circula en la red y tampoco sabemos con certeza qué mujeres acceden a los mismos, quiénes producen y quiénes consumen esa información, es decir, qué tan democráticos son y qué impactos diferenciales tienen respecto de otras formas de organización femenina con propósitos similares. Estas son cuestiones que deberían analizarse para perfilar estrategias más potentes en el largo plazo y sobre las cuales volveremos luego.

Por último, encontramos producciones que se enmarcan dentro del así llamado *cyberfeminismo* o mejor dicho *cyberfeminismos*, para respetar sus corrientes internas.

En primer lugar hay que destacar que, según sus mismas fundadoras, el *cyberfeminismo* es una noción fluida, abierta, no está definida por consenso por quienes se identifican con este corriente⁷¹. Se presenta como una búsqueda teórica y política que parte de reconocer que las computadoras y el *cyberespacio* son rasgos ineludibles de nuestro paisaje social. En lugar de demonizarlo o cuestionarlo en bloque, se proponen trabajar con y sobre él en torno a un cambio paradigmático que reconceptualice tanto la noción de género como la concepción de la tecnología.

⁶⁸ Tomás Maldonado, op. cit. 1998.

⁶⁹ L. K. Grossman, *The Electronic Republic*, 1995. Se han acuñado otros nombres como *teledemocracy*, *wired democracy*, *video democracy* o *electronic democracy* para referirse a un escenario virtual en donde los ciudadanos participan de los procesos selectivos de sus representantes y/o de las decisiones públicas. Se piensa que con ello se asegura una participación más activa de la población y se logra una mayor eficacia del sistema de gestión de la administración pública.

⁷⁰ Doug Shuler, *Computer Professionals and the Next Culture of Democracy*, The Evergreen State College, mimeo, 2001.

⁷¹ Faith Wilding and Critical Art Ensemble, "Notes On The Political Condition Of Cyberfeminism" [Http://Mailer.Fsu.Edu](http://Mailer.Fsu.Edu)

Su interés consiste en explorar las interrelaciones entre el género, el cuerpo, la sexualidad, la cultura y la tecnología, alentando la experimentación con esta última para la confrontación y el cambio. Para ello están incursionando en varios mundos tecnológicos: la reproducción de CDRom, la creación de sitios *web*, de comunidades electrónicas, de inteligencia artificial, etc., aunque todavía de manera nómada, espontánea y anárquica.

Para Plant⁷², igual que para el *Cyberfeminst Manifiesto* de VNS Matrix⁷³, dos voces pioneras, la estrategia del cyberfeminismo es conformar una alianza o conexión entre las mujeres y la tecnología para investigar y descifrar las narrativas de dominación y control inscriptas en la cultura tecnológica y experimentar la potencialidad del *cyberespacio* para la creación de otras formaciones sociales, otras formas identitarias y otras maneras hacer política.

El supuesto común es que el *cyberespacio* permite desplegar el *self* en y desde diversas posiciones de sujeto, mostrarlo como una entidad multigenérica, polimorfa, fragmentaria y en fuga de todas las restricciones normativas.⁷⁴ Por ello, constituye un ámbito privilegiado para imaginar y actuar una política feminista mucho más compleja, sofisticada y radical que las recorridas hasta el momento.

Una de las representantes más influyentes de esta perspectiva es la psiquiatra y “gurú” de la informática Sherry Turkle⁷⁵, quien teoriza acerca de las relaciones entre el *cyberespacio* y la construcción y el despliegue de las subjetividades⁷⁶ en la posmodernidad. En su libro *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, afirma que las computadoras no son una nueva herramienta de la modernidad. No tienen la misma lógica de las herramientas anteriores (utilidad, análisis, abstracción racionalidad), son un objeto posmoderno, propio de una cultura de la simulación. La comunicación *on line* nos permite jugar múltiples identidades o posiciones subjetivas y la misma estructura lógica de los procesos tecnológicos nos abren un camino para reflexionar cómo está constituida la identidad y también sobre el proceso de pensamiento en sí⁷⁷.

Por ejemplo, el entorno *Windows* es una poderosa metáfora para entender la conformación de las identidades en general, la identidad de género en particular y el modo de operar del pensamiento en la posmodernidad. “El desarrollo del *Windows* para las interfaces de la computación fue una innovación técnica motivada por el deseo de hacer que la gente trabajara más eficientemente, desplazándose a través de diferentes aplicaciones. Pero en la práctica diaria de muchos usuarios de computadoras, *Windows* se ha convertido en una metáfora poderosa de pensamiento sobre el *self* como un sistema múltiple, distribuido”.

En otros términos, tanto la identidad como el pensamiento puede concebirse como múltiples “ventanas”. Ninguna sería mejor o más correcta, los sujetos las desplegarían en la relación con los otros, según circunstancias y sabiendo que a los otros les ocurre lo mismo. “Internet se ha

⁷² Sadie Plant, *Zeros+ Ones: Digital Women+The New Technocultures*. New York: Doubleday, 1997.

⁷³ VNS Matrix Webpage Sysx.Apana.Org.Au/Artists/Vns

⁷⁴ El tema de la “fragmentación del Yo” ha sido estudiado por muchos intelectuales contemporáneos en su mayoría enrolados en el posmodernismo, postestructuralismo y psicoanálisis. Por ejemplo, K. Gergen plantea que no cabe hablar de un Yo auténtico sino de una multiplicidad de posiciones del *self*.

⁷⁵ Sherry Turkle, *op. cit.*, 1995.

⁷⁶ Turkle considera que “llegamos a vernos diferentes a medida que damos un vistazo a nuestras imágenes en la máquina”.

⁷⁷ Para Turkle, la concepción moderna de las tecnologías de información es lineal, racional y se basa en verdades fundamentales y universales, en ese sentido no sería más que otra “meta – narrativa” sobre cómo funciona la ciencia y la tecnología para el desarrollo de las sociedades y el progreso humano.

convertido en un laboratorio social significativo para experimentar con la construcción y reconstrucción del *self* que es característica de la vida posmoderna. En su realidad virtual, nos automodelados y autocreamos”.

La posición de Turkle es muy provocadora especialmente cuando sugiere que el *self* o la identidad sólo pueden expresarse en toda su plenitud *on line*.

Sin embargo, esta exaltación “libertaria” de la diversidad intra e intersubjetiva, tiene un sesgo voluntarista e idealista al no considerar que existen “márgenes de libertad” para la expresión y el pensamiento y cristalizaciones identitarias y culturales cuya ruptura necesita mucho más que navegar por la red.

Otro pensamiento crítico de gran impacto sobre la relación entre *self* y tecnologías es el de la feminista Donna Haraway⁷⁸. Su voz es precursora en el planteamiento de un concepto que ha sido muy utilizado: el de *cyborg*. Para Haraway, con la expansión e imbricación de la tecnologías, tanto de comunicación como la biotecnología, en nuestro cuerpo biológico nos hemos convertido en el *cyborgs*, es decir, en entidades que combinan elementos físicos y cognitivos tanto de los humanos como de las máquinas⁷⁹.

Pero el *cyborg* no sólo remite a la “realidad” del impacto de la tecnología en los cuerpos y mentes de los humanos, sino que está planteado como un mito político irónico para la teoría feminista que sirve para recordar que, tanto en la realidad social como en la ficción, la concepción de humanidad y de sujeto elaborada por la modernidad, ha sido suplantada por otra donde el humano está imbricado y en estrecha familiaridad con lo animal y las máquinas.

Haraway es rotunda al afirmar que la nueva cultura tecnológica supone una ruptura con los viejos dualismos del pensamiento occidental (mente/cuerpo; yo/otro; masculino/femenino; realidad/apariencia; verdad/ilusión, sexo/género). De ahí que tampoco quepa referirnos a nuestro ser biológico como opuesto a lo tecnológico.

Nos hemos transformado en híbridos, en seres en los que el componente biológico y tecnológico están tan profundamente relacionados que no hay posibilidad de dividirlos. De ahí que en su opinión, con la explosión de las nuevas tecnologías no sólo se estén conformando nuevas formas de subjetividad sino también, y esto es lo más provocador, una “nueva carne”.

El cuerpo ha dejado de ser algo “natural” como solíamos pensarlo. Lo mantenemos en base a alimentos elaborados agrotecnológicamente; lo sometemos a procedimientos médicos sofisticados como los trasplantes, incluso de artefactos; lo mantenemos saludable - o dañado- por productos farmacéuticos; lo vestimos con indumentaria tecnológicamente diseñada para servirle de extensión. El cuerpo se está transformando en una máquina de alto rendimiento en donde confluye la tecnología en asociación con diferentes disciplinas: medicina, deporte, nutrición, vestimenta, etc.⁸⁰

⁷⁸ Donna Haraway, *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan@_Meets_Onco Mousetm: Feminism and Technoscience*. New York: Routledge, 1997 y *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge, 1991.

⁷⁹ Encontramos ejemplos cercanos de *cyborg* en películas como *Robocop o Inteligencia Artificial*, o más lejanos como *El hombre del millón de dólares* o *La mujer biónica*. Estas son descripciones ficcionales que ilustran el concepto.

⁸⁰ Y al mismo tiempo que esto nos horroriza también nos fascina: la tecnología ha penetrado nuestra piel. ¿Cuál es el próximo paso?. Teóricos como David Levy, sostienen que el próximo escalón en la evolución

En los años finales del milenio, no se puede asumir lo corporal como un fenómeno evidente. El tejido humano incorpora tejidos de *dracon*, siliconas, metales. Este crisol de tecnoculturas ha reconfigurado significativamente lo corporal de manera tal que ya nos es posible saber que significa lo humano. La misma constitución del cuerpo se ha vuelto incierta, el código o programa de la humanidad se ha roto y está reinventado y comercializado.

También el *cyborg* se manifiesta en las interfaces que conectan al usuario con la computadora (instrumentos que reconocen la voz humana, el uso de las puntas de los dedos para mover distintas herramientas, etc.). Todos estos cambios son un desafío enorme respecto de lo que entendemos como lo real, lo corporal, incluso las diferencias entre sexo como el sustrato biológico y género como los atributos culturales. "Nada nos conduce mejor a un conocimiento de la realidad sin censuras que el habernos acostumbrado previamente a mantener las dudas especialmente sobre las cosas corpóreas"⁸¹

Volviendo a Haraway, como adelantamos el concepto de *cyborg* no está formulado únicamente como metáfora del juego de la identidad, sino como un paradigma para la acción feminista. "Mi mito del *cyborg* se refiere a la trasgresión de límites, a fusiones potentes, a posibilidades peligrosas que la gente progresista puede explorar como parte de un trabajo político necesario"⁸².

Con ello está demandando una acción política radical que liberaría al movimiento de mujeres de la búsqueda de similitud y unidad entre ellas o de afirmación de la propia singularidad, para celebrar la diversidad, tanto entre las mujeres como en la propia subjetividad de cada una.

¿De qué forma se expresaría esta política? Su campo predilecto o quizás exclusivo, es la resistencia cultural, la invitación a producir contra narrativas en las que no temamos reconocernos como seres "híbridos", en la cuales mostremos aceptación y goce de nuestras identidades parciales y puntos de vista discrepantes.

Otra de las claves de la "política *cyborg*" son las redes. Pero lo interesante es que no se refiere solo a las redes o interrelaciones con otros / as, sino a una forma de reconocernos y actuar en red, es decir pensándonos como una trama de redes cognitivas, pulsionales, sociales, que intercambian información a lo largo de millones de enlaces que componen nuestro mundo. Esta postura nos aleja de la idea "moderna" de que somos personas individuales e indivisas, consumidores o ciudadanos / as singulares que secundariamente tomamos contacto con otros, para concebirnos como una malla que se alimenta constantemente de la información que circula en el tejido virtual y a su vez aporta a ella creando afinidades.

La posición fuertemente utópica y sofisticada de Haraway ha sido crucial para la producción de un imaginario diferente sobre el *cyberespacio*; opuesta a las representaciones usuales: la frontera,

humana será "una raza de *cyborgs* o de super computadoras": una suerte de "*cybor-etnia*". Estas teorías no pueden dejar de asociarse a un imaginario preexistente acerca de un futuro donde la nueva raza se rebelde contra sus creadores y pretenda aniquilarlos. Películas como *The Matrix* y *Terminator* describen este tipo de profecía sobre un futuro dominado por máquinas. Ambas expresan un miedo muy profundo en el psiquismo humano, el miedo de que la profecía que Mary Shelly nos susurró a través de su novela *Frankenstein*, se haga realidad.

⁸¹ Critical Art Ensemble, *op. cit.*

⁸² Esta cuestión ha sido ampliamente discutida en los últimos 15 años por autores de diversos países. Ver Tomas Maldonado, *op. cit.*

el héroe Prometeico, la comunidad de ciudadanos - filósofos. En lugar de estos mitos monumentalistas y racionalistas, abre la posibilidad de pensarse a sí mismo y actuar aceptando las contradicciones, las múltiples identificaciones y paradojas inscriptas en la identidad de género y experimentar en el *cyberespacio*, mecanismos de rebeldía y resistencia al nuevo orden social global.

Pero por otro lado, su postura tiene puntos débiles como un excesivo relativismo y por sobre todo, no convence su propuesta política. ¿Cómo estas *cyborgs* exploradoras pueden acordar alguna acción colectiva para incidir en el espacio virtual?

No hay que olvidar que el *cyberespacio* es sólo una pequeña parte de este mundo tecnológico, que la producción de *hardware* y *software* son elementos claves así como las instituciones que entrenan a quienes diseñan estos productos y las que los emplean y comercializan. Es necesario tener propuestas para influir en ellos. También se corre el riesgo de negar las enormes diferencias de posibilidades y condiciones de vida entre las mujeres “cyborg”, y por tanto su modo de relacionarse con la computadora, y la cultura asociada a ella. Como afirma Marisa Belausteguigoitia Rius en forma irónica:

“El *cyborg* no es generalmente la persona sentada frente a la computadora preguntándose sobre el poder de mirar desde otro lado, el *cyborg* es la “otra”, despachando hamburguesas y hablando el “lenguaje *cyborg* de Mc Donalds”.⁸³

Es cierto que Haraway advierte los riesgos y límites de su visión utópica y no olvida que las empresas de comunicaciones tienen el control global del mundo virtual - al que denomina el *Nuevo Orden Global Inc.*-, pero más allá de este reconocimiento no queda en claro cómo articular búsquedas simbólicas radicales y en manos de una élite de mujeres, con las luchas por el poder concreto de “los medios de producción” informáticos. Esta no es una discusión nueva, pero ha vuelto a surgir con fuerza en los últimos años y amerita en mi entender, un acercamiento más abierto o menos prejuicioso y polarizado que el que se tuvo en otras circunstancias. De este modo se pondrían en juego estrategias combinadas para actuar en los diferentes órdenes de la realidad social y en su interrelación con la tecnología. Es muy posible que la tensión entre resistencia, apropiación y resignificación deba ser en los próximos años la estrategia más efectiva desde las mujeres.

Otra voz influyente, y en varios puntos crítica de la de Haraway, es la de Rosi Braidotti⁸⁴, quien se opone a su visión triunfalista y utópica acerca de las posibilidades de reconstrucción total e ilimitada de la identidad y del género, en y a través del *cyberespacio*.

En primer lugar destaca la importancia de no olvidar la persistencia de una brecha de género y clase en el acceso de las mujeres a las computadoras; en el uso que le dan; en la formación y el conocimiento que tienen de Internet y de otras tecnologías de punta. También su escasa inserción en el diseño y desarrollo de programas, su exigua participación en disciplinas tecnológicas en general y las desigualdades que existen entre aquellas que viven en países desarrollados y las de países pobres. Le preocupa particularmente, la persistencia de la pornografía y de imágenes violentas y humillantes, de y para mujeres, que circulan a través de los “nuevos productos tecnológicos”, en especial, de aquellos programas que permiten la violación y la muerte virtual. Son indicadores de la vigencia de un poder patriarcal ligado a poderosos intereses comerciales.

⁸³ Marisa Belausteguigoitia Rius: “Crossing borders: from crystal to tennis shoes” en Wendy Harcourt [women@internet](#): Creating New Cultures in Cyberspace London Zed Books 1999.

⁸⁴ Braidotti Rosi, “Cyberfeminism with a difference”, www.let.ruu.nl/women_studies/rosi.

Pese a que algunas defensoras de Internet y los *cyber* artistas nos prometen que las nuevas tecnologías nos liberarán de las restricciones del género y habilitarán la proliferación de la diversidad, Braidotti afirma que esto no sólo no es realista sino tampoco deseable. Con ello se refiere a los peligros de las formas contemporáneas de “descarnamiento” que acompañan a las nuevas tecnologías. A diferencia de Haraway, estima que el punto central de la discusión sobre el *cyberespacio* consiste en cuestionar el viejo mito de la trascendencia más allá del cuerpo que están recreando las nuevas tecnologías. La alegoría del desencarnamiento⁸⁵, de la insignificancia del cuerpo, de hecho tiende a reproducir el modelo patriarcal que idealiza la masculinidad en tanto abstracción, mientras que esencializa - y por ello desvaloriza - a lo femenino o a las mujeres concebidas como sujetos encarnados en la materialidad de sus cuerpos.

Todo ello la lleva a rescatar la importancia teórica y política de reivindicar la diferencia entre los sexos, obviamente cuestionando su asimetría y desigualdad social, pero sin que implique renunciar a la diferencia sexual.

Reivindica el efecto de empoderamiento de una práctica política y teórica a la que llama “como si” y que consistiría en implementar estrategias de mimesis de lo femenino; actuar como si se convalidaran las imágenes estereotipadas femeninas pero parodiándolas. Esta parodia, alimentada por el humor consciente, demostraría la capacidad activa de las mujeres para la subversión de los códigos de género dominantes y a la vez las preservaría de buscar la emancipación en la asimilación al modelo masculino. “La ironía y el humor son elementos importantes en este proyecto, el *cyberfeminismo* necesita cultivar la cultura del goce y la afirmación para estar seguras de que los *joysticks* de los *cowboys* del *cyberespacio* no reproducirán una falicidad unívoca bajo la máscara de la multiplicidad”.

Las páginas de las llamadas *cibergrrrls*, las producciones artísticas con y sobre el cuerpo, las narrativas que utilizan como metáfora el espéculo⁸⁶ ginecológico para “abrir” territorios ocultos o ignotos de la feminidad, el uso del humor, son manifestaciones desafiantes para planear incursiones “descolonizadoras” del territorio virtual. Estas búsquedas se pueden encontrar en la red como experimentaciones con imágenes y mensajes divertidos, provocadores, por ejemplo, *geekgirl*, *cybergrrl*, *nerdgrrl*.

Si bien estos aportes nos advierten sobre el poder del discurso en la constitución de lo social, en la producción de relaciones jerárquicas y de dominación, y nos incitan a recuperar o resignificar el famoso lema del ‘68 “la imaginación al poder”, esta vez mediante el uso creativo de las tecnologías de información, dejan sin responder otras inquietudes respecto de cómo confrontar la materialidad del orden tecnológico, su estrecha alianza con los intereses del capitalismo transnacional y las formas de control y disciplinamiento que ejerce. Como dice Maldonado⁸⁷ puede ser que la red haya eliminado las figuras emblemáticas del Gran Hermano Orwelliano, del Inspector

⁸⁵ Anne Balsamo alerta sobre las consecuencias en el imaginario social y en las vivencias de las personas de la idea de que la conjunción entre los cuerpos y las tecnologías son una solución extraordinaria para suprimir todos los padecimientos pasados. Al representar nuevas esperanzas para la reconstrucción del cuerpo sugieren la inmortalidad física, y por lo tanto pueden reprimir nuestra consciencia sobre las nuevas limitaciones y las amenazas a las que está expuesto el cuerpo material en este mundo tecnológico. No hay que olvidar que las nuevas tecnologías pueden ofrecer una esperanza a las enfermedades y limitaciones, pero también reescriben el cuerpo a partir de otras normas, límites y riesgos. Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*; Durham and London, Duke University Press, 1996.

⁸⁶ Aquí se nota la influencia de la obra de la filósofa y psicoanalista Luce Irigaray: *Speculum de l'autre femme*, París, Les Editions de Minuit, 1974.

⁸⁷ Tomás Maldonado, *op. cit.*

del Panóptico y de la araña; metáforas que aluden a la centralidad, invisibilidad y personalización de los mecanismos de control social, pero ello no nos indica que en su malla fluyan todo tipo de informaciones, desde todos los lugares y en igualdad de condiciones.

¿Deberíamos proponernos esta meta? ¿Es factible? ¿Qué papel están desempeñando en este sentido las mujeres, en especial en América Latina? Retomaremos estos puntos en el apartado final.

Potencialidades y límites de la educación para la alfabetización informática

Toda vez que se debate de qué manera superar los obstáculos y desigualdades que enfrentan las mujeres para acceder y participar plenamente de las oportunidades que brindan las TICs, es ineludible que la educación surja como una estrategia prioritaria.

Bajo esta propuesta “paraguas”, que en general produce un inmediato consenso, se incluyen no obstante muy diversas visiones sobre las características y los fines que deberían adoptar las acciones educativas relacionadas con las nuevas tecnologías de información, a la vez que poco se explicita sobre cuáles de estas tecnologías necesitan abordarse y en qué forma.

El supuesto es que estas herramientas son indicadoras de un cambio cualitativo en las formas de informarse, comunicarse, trabajar, producir y participar de una nueva sociedad y que quienes no “accedan” a ellas quedarán indefectiblemente excluidos de esta era tecnológica, pasando a convertirse en una “raza” de parias o reliquias de un mundo superado definitivamente.

De ahí que todo intento por democratizar el acceso de los sectores más postergados a la computación suela considerarse muy loable y por lo tanto, gobiernos, empresas, organismos internacionales y organizaciones sociales de diferente posición ideológica, se encolumnen detrás de esta propuesta de manera acrítica, salvo algunas excepciones.⁸⁸

Es evidente que todos estos sectores no persiguen los mismos intereses en la difusión “universal” de la computación. También es esperable encontrar diferencias sustantivas en los discursos y sobre todo, en las prácticas concretas en el campo de la educación o alfabetización informática o en computación.

Hemos conocido en algunos países de América latina algunos fenómenos “surrealistas” o directamente indecentes como la compra e instalación masiva, por parte de los gobiernos de turno, de computadoras en escuelas públicas, en muchas de las cuales no existía ni siquiera electricidad o línea telefónica. Ello sin mencionar la escasa o nula presencia de docentes con niveles mínimos de capacitación para manejar las computadoras y proporcionar algún entrenamiento a sus estudiantes.

La proliferación de academias privadas que ofrecen cursos de computación, muchas de ellas ubicadas en barrios pobres y con altos índices de deserción escolar, que prometen por bajos aranceles dotar a los jóvenes, muchos de ellos casi analfabetos, de los medios para progresar laboralmente, es otro de los ejemplos grotescos de esta política.

⁸⁸ Excluimos en este grupo a la voces apocalípticas que denuncian los males que aporta la tecnología a la moral, la mentalidad infantil y las culturas.

En realidad creemos que muchas propuestas educativas se basan y apuntalan una fetichización de la computadora. La presencia del equipo de computación en escuelas, bibliotecas, centros comunitarios, es mostrado como un signo de modernidad y una promesa de acceso a una realidad mejor para todos. Explícita o implícitamente, se intenta convalidar la creencia de que el conocimiento y ejercitación de los recursos informáticos básicos es un pasaporte para asegurar el empleo, mejorar la remuneración e integrarse al contingente de jóvenes que marchan con éxito hacia el futuro. Tal creencia, ingenua o irresponsable, se ve desmentida por la realidad de las condiciones de vida de muchos de ellos y sus posibilidades futuras.

Posiblemente estos cursos incrementen el mercado de consumidores de los rezagos de la innovación tecnológica y exponga a las generaciones jóvenes a las nuevas formas de disciplinamiento social, pero es muy dudoso que el acceso en sí mismo logre “empoderarlos” en ningún plano de sus vidas.

Esto nos recuerda el planteo que hace Neil Postman en *El fin de la educación* respecto de los nuevos dioses que se le proponen al sistema educativo, entre ellos el culto a la tecnología⁸⁹.

Con ello no estamos negando de ningún modo la necesidad de generar propuestas educativas, tanto en el sistema formal como en lo no formal, que acerquen la informática a personas de todas las edades y condiciones sociales, pero sí pensamos que necesitamos revisar críticamente las narrativas en las que estas se inscriben y se ofrecen, principalmente convirtiendo esta misma tecnología en objeto de análisis, interrogación e interpelación.⁹⁰ También necesitamos sustentarnos en experiencias realizadas, a fin de intentar superar patrones estereotipados y obstáculos que degradan los aprendizajes de ambos géneros.

En primer término, veremos cuáles son las experiencias educativas de las niñas en los ámbitos escolares formales. Nos interesa por sobre todo iniciar una reflexión sobre qué aprenden de sí mismas las estudiantes mientras aprenden a usar la computadora, qué otras competencias, actitudes, expectativas y relaciones con los varones y los/as adultos en posición de autoridad, van adquiriendo en este proceso aparentemente tan sólo técnico.

Los resultados de un gran número de estudios coinciden en mostrar de qué modo incide la dinámica grupal en clase, el tipo de *software* y las intervenciones de los docentes, en las maneras en las chicas logran aprender computación⁹¹. Estos coinciden en afirmar que:

⁸⁹ Neil Postman, *El fin de la educación. Una nueva definición del valor de la escuela*, EUMO- Octaedro Barcelona, 1999. También Thodoro Roszak afirma que, como todo culto, este alberga la intención de conseguir una entrega y reverencia irreflexiva. Las personas se sienten dispuestas a creer que todos compartimos una nueva era de la información, lo cual convierte a las computadoras “en el equivalente moderno en lo que, en la época de la verdadera fe, fueron las reliquias de la propia cruz: símbolos de salvación”. T. Roszak, *The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking*. New York: Pantheon, 1986.

⁹⁰ No estoy pensando en cuestiones muy sofisticadas sino en preguntas y reflexiones simples pero poderosas, que pueden articularse en los cursos y que permitan sacar a las personas tanto del miedo como de la fascinación, para develar las regulaciones sociales y relaciones de poder que son intrínsecas a todo producto humano y comprender que usos se le desea dar e imagina cuales podría tener para hacernos la vida más vivible. Por otra parte, este camino ha sido ya recorrido con dispares resultados en la Educación para los Medios o Educación para la Recepción Crítica de los Medios.

⁹¹ Corina Koch: *Is Equal Computer Time Fair For Girls? A Computer Culture in a Grade 7/8 Classroom*, Faculty of Education, Queen’s University, 1995 y K. Inkpen, Uptis, et. al, op. cit, 1994.

- Los docentes prestan más atención, tiempo y estímulo a los varones en el uso de la computadora.⁹²
- Existen disputas entre chicas y chicos por el acceso a las máquinas, por la definición de juegos, programas o temática de navegación, siendo generalmente los varones los que ganan.
- Ellas se ponen más nerviosas al tener que manejar las computadoras en presencia de otras personas, especialmente si son varones. Esto se relaciona con las presiones que reciben por parte de los chicos, quienes suelen descalificarlas, ridiculizarlas e intentan dominar el equipo demostrando más competencia o incluso fuerza física.
- Aunque las chicas puedan llegar a utilizar por igual la computadora, en cuanto a tiempo y habilidad, es notable, tal como muestra un estudio canadiense,⁹³ que las representaciones imaginarias sobre la persona experta en computación siga siendo la de un varón. Esta investigación solicitó a quinientos estudiantes secundarios (varones y mujeres) que dibujaran a la persona experta y casi en su totalidad representaron un varón. Cuando se les solicitó dibujar alguien que tiene dificultades para aprender a manejar la computadora, hicieron una mujer. Ello sugiere que, pese a una realidad que tiende a ser más igualitaria en aspectos muy básicos del acceso, ello no estaría transformando la imagen social, posiblemente tampoco la autoimagen, y puede influir en la diferente valoración de la propia competencia.
- Habitualmente, en los laboratorios de computación los hombres establecen las reglas y el clima dominantes. Lynda Davis⁹⁴, profesora de computación, lo describe de este modo: “Durante el día los laboratorios están llenos de estudiantes gritándose los unos a los otros y usando insultos de contenido sexual explícito como expresión de compañerismo. Estos grupos de estudiantes son exclusivamente masculinos. Las mujeres no utilizan esos términos entre ellas o con sus compañeros varones. Tienden a usar los nombres de pila.”
- También se ha probado que los estudiantes envían mensajes pornográficos con bastante frecuencia a las chicas y que suelen exhibirlos en las paredes de los laboratorios. A pesar de que docentes y alumnas en algunas instituciones protestan ante esta situación y, en algunos casos, hayan propuesto que haya códigos que eviten el acoso sexual o que se tomen más mujeres como profesoras, estas cuestiones educativas no han sido respondidas con políticas en las facultades norteamericanas⁹⁵.

⁹² Ello coincide con hallazgos encontrados varios años atrás en otras áreas curriculares. Por ejemplo, en el libro pionero de Spender, en que se afirma que la atención de los maestros se dirige a los varones el 75-80% del tiempo de clase, lo que significa que las chicas sólo reciben atención el 15-25% de dicho tiempo. D. Spender, *Invisible women: The schooling scandal*. Great Britain: Redwood Burn, 1982.

⁹³ M. Brysson & S. De Castells, “Telling stories out of school: modernist, critical and postmodern “true” stories about educational computing” en H Bromley & M Apple (Eds) *Education/Technology/Power: educational computing as a social practise*. Albany NY State University of New York Press, 1998

⁹⁴ Davis relata que los estudiantes varones suelen hacer bromas vinculando el *hardware* con su pene, representando a las máquinas como extensiones de sí mismo.

⁹⁵ Pero también es necesario destacar que hay mujeres que no responden a este estereotipo. Rechazan las posibles medidas de regulación del acoso sexual, afirmando y defendiendo la libertad de expresión y protegiendo sus propias tácticas para enfrentar el acoso o la agresión.

En el tema que estamos tratando tal vez el estudio más completo sea el realizado por la *Asociación de Mujeres Universitarias en Estados Unidos* en 1998⁹⁶. Sus principales conclusiones fueron los siguientes:

- 1.- En la relación con las computadoras, las chicas rechazan los mensajes e imágenes violentos, la reiteración y aburrimiento de los videojuegos y les desagradan las clases focalizadas en el aprendizaje de las habilidades básicas para operar las máquinas. Esperan algo más entretenido y relacionado con sus vidas e intereses.
- 2.- Las maestras participantes de este estudio (de los primeros años de secundaria) critican los *softwares* educativos, las expectativas de las autoridades escolares sobre las metas que deberían alcanzarse, la falta de formación profesional de los docentes y la carencia de asistencia técnica continua.
- 3.- Las niñas siguen siendo una minoría en los laboratorios y clubes de computación, y toman menos cursos de esta materia en la escuela secundaria.

Cuestionando una noción bastante desvalorizante, que se adjudicó a las mujeres en los últimos años, el ser “compufóbicas”, este estudio interpreta las reacciones de las chicas como una manifestación de resistencia consciente o inconsciente a la *cybercultura* dominante, o una defensa derivada de la desilusión de las jóvenes en cuanto a las expectativas de logros o satisfacciones personales y laborales en este terreno.

A propósito de estas cuestiones, Sofía y Millar nos recuerdan que la computadora, como artefacto cultural, en su forma real y de ficción, se ha representado en muchos discursos dentro de una relación amorosa entre el hombre y la máquina, lo cual puede estimular la “tecnofilia” masculina, que a su vez se toma como algo normal o más bien, como la norma. Quienes se apartan de ella son patologizados como “tecnofóbicos”, especialmente las mujeres.⁹⁷

También el lenguaje técnico que utilizan las PC refleja sus orígenes militaristas y representaciones machistas. Por ejemplo, el sistema UNIX pregunta a los usuarios si quieren “matar” (*kill*) archivos o mensajes, el DOS pregunta si uno desea abortar (*abort*) un intento u operación (*attempt*) y los *servers WWW* informan a los usuarios de errores fatales (*fatal errors*). No es extraño entonces, que la computadora este asociada emocional y culturalmente con los varones y que por tanto un gran número de mujeres deba adaptarse a esta cultura aunque no se sientan a gusto.

Ello lleva a reconsiderar hasta dónde la cultura tecnológica vigente representa o responde a las necesidades y sensibilidades de las estudiantes y por tanto, qué y cómo habría que modificar en esta área en particular, para convertirla en “amigable” para las mujeres o en no sexista.

Tampoco cabría interpretar todas las limitaciones o críticas de los maestros como un déficit de formación que habría que solucionar dándoles más formación pero con iguales características. Si se escuchan sus observaciones sin prejuicios, estas pueden ir marcando una orientación a seguir

⁹⁶ AAUW Educational Fundation, Comisión de Tecnología, Género y Coordinación Educativa: *Tech – Savvy Educating girls in the new computer age*, 2000.

⁹⁷ Z. Sofía: “The mythic machine: gendered irrationalities and computer culture” en H Bromley & M. Apple (Eds.), *op. cit.*, 1993 y M. S. Millar: *Cracking the Gender Code: who rules the wired world?*, Toronto, Second Story Press, 1998.

para el diseño de materiales educativos, formas de integrar la enseñanza de computación en el currículum escolar total y estrategias pedagógicas que les aporten significación personal, social y educativa.

Otra mirada sobre este problema indica la importancia de evitar un corrimiento hacia el “tecnologicismo” donde el medio, es decir la herramienta, se transforma en un fin en sí mismo. Por el contrario, la formación para el manejo de esta tecnología debería favorecer simultáneamente el desarrollo de capacidades analíticas y críticas sobre sus distintos aspectos: la cultura que produce y sus consecuencias sociales, las habilidades para definir problemas y las estrategias para resolverlos mediante el uso selectivo de la información que proporciona. Además los/as estudiantes deberían adquirir la convicción y los recursos para sentirse y actuar como ciudadanos conscientes y plenos de la sociedad informática.

Frente a las evidencias encontradas en el estudio que mencionamos anteriormente, la comisión responsable sugiere dos líneas de acción a seguir, que obviamente pueden ser complementarias:

- 1.- Estimular el acceso de más mujeres en las carreras vinculadas a la computación y asimismo intervenir en la forma y contenidos que se ofrecen los cursos.
- 2.- Intentar modificaciones en la cultura de la computación, haciendo que las preocupaciones, ideas y necesidades de las mujeres estén presentes. Para ello, proponen fortalecer redes y asociaciones de profesionales en tecnología en las que las mujeres tengan una mayor participación.

Las recomendaciones concretas en el campo educativo fueron:

- 1.- Incluir el entrenamiento en computación a lo largo de todo el currículum escolar, de manera integrada a todas las áreas o disciplinas.
- 2.- Redefinir qué se entiende por educación en informática.
- 3.- Respetar los diferentes “puntos de entrada” de los/as estudiantes (a través del arte, el diseño, la matemática, etc.)
- 4.- Cambiar la imagen pública de la computación y el experto en ella, para que corresponda a la realidad y no al estereotipo tradicional: el “nerd” solitario, antisocial y sedentario.
- 5.- Preparar a los/as docentes con una visión más amplia, con habilidad para diseñar una currícula que sea inclusiva y desplegar diferentes estilos de enseñanza y motivación.
- 6.- Iniciar un debate sobre la equidad (de género, raza, etnia, clase) con autoridades en materia educativa, padres, representantes de la industria de la computación y el *software*.
- 7.- Educar a los estudiantes sobre el impacto de la tecnología en el futuro del trabajo.
- 8.- Revisar y modificar los *software* educativos y los juegos de computación para erradicar los sesgos de género.
- 9.- Apoyar el trayecto educativo y profesional de las mujeres en este campo (creando clubes, escuelas de verano, programas de mentores, etc.).

La cuestión pedagógica parece ser vital en este terreno. Al respecto Cheri Kramarae, sugiere concretamente la necesidad de desarrollar nuevos métodos de enseñanza que favorezcan mucho más la interacción y la participación, en lugar de quedarse en la adquisición de una destreza técnica.⁹⁸

Sherry Turkle da un paso más allá cuando afirma rotundamente que las mujeres han sido socializadas para procesar la información de manera no lineal, asociativa, vinculada a cuestiones

⁹⁸ Ch. Kramarae, H. Taylor, *et al.*, *op. cit.*, 1993.

concretas y usa la noción de “bricolage” para caracterizar esa modalidad femenina. Considera que este estilo no está representado en el pensamiento racionalista, lineal y abstracto que caracteriza la programación y puede funcionar como un obstáculo para que las mujeres se apropien de esta herramienta.⁹⁹ También implica una riqueza cognitiva desaprovechada, que sin embargo podría beneficiar los sistemas y procesos.

Si bien esta afirmación tiene un costado discutible, por su excesiva generalización y por la distinción excluyente entre dos géneros, introduce una reflexión importante, si bien no es nueva en otros aspectos de la educación de las mujeres o de la educación no sexista. Nos referimos a la necesidad de trascender las estrategias de inclusión de las mujeres a campos del saber o prácticas institucionales basadas en el modelo masculino (blanco, pudiente, heterosexual). Cuando esto ocurre sólo se alcanza lo que Charlotte Bush definió como el fenómeno de “sumar y estirar” manteniendo la estructura disciplinar o institucional inmodificada. En otros términos, las concepciones, intereses y habilidades de las mujeres no pueden ser agregadas efectivamente después que los hombres han establecido la “arquitectura” del equipo, las herramientas y los procesos de uso.¹⁰⁰

Esto nos lleva a resaltar una experiencia que justamente intenta dar un salto respecto de las acciones más convencionales en este campo. Se trata de una propuesta pionera e innovadora del *Programa de la National Science Foundation de Estados Unidos*. La creación de un *Center for Children and Technology* que intenta estimular las habilidades y sobre todo, la imaginación de las niñas para que se involucren en la creación de la tecnología en lugar de conformarse sólo con usarla. En este sentido, han creado un espacio donde a partir de problemas cotidianos, se buscan respuestas tecnológicas y en ese proceso, las chicas cuentan con el asesoramiento de diseñadoras e ingenieras en tecnología.

Otra iniciativa destacable es la del *Grupo Women, Information Technology and Scholarship* de la University of Illinois at Urbana –Champaign. Mediante talleres en escuelas y universidades evalúan nuevos *softwares* educativos desde el punto de vista del sexismo e identifican patrones de interacción con este sentido. También publicaron un libro para uso de estas instituciones cuyo mensaje central es que las nuevas tecnologías de información, podrán ser realmente nuevas o innovadoras si las habilidades de las mujeres se identifican, reconocen y valoran como innovaciones y progresos.

Por último, y a título de ejemplo en América Latina, mencionaremos el *Programa Piloteando Futuros: lo/as jóvenes se preparan para la ciudadanía, la empleabilidad y el liderazgo*, coordinado por el Centro de Estudios de la Mujer (CEM), con el apoyo de PROLID – BID, que se implementó en Argentina, Uruguay, Chile y Paraguay a través de catorce ONGs de mujeres y/o de jóvenes. Su finalidad fue fortalecer la capacidad técnica, el intercambio y la proyección comunitaria de las ONGs ejecutoras, para poner en práctica proyectos formativos innovadores dirigidos a jóvenes de ambos géneros, preferentemente de sectores pobres.

La mayoría de estas instituciones ofreció a los/as jóvenes capacitación en informática, pero se puso especial atención en que estos conocimientos estuvieran articulados, de manera armónica y

⁹⁹ Sh. Turke, *op. cit.*, 1990; 1995.

¹⁰⁰ Como dice Mitch Kapor (Co-fundador de la *Electronic Frontier Foundation*) “la arquitectura es política”. Se refiere a que los efectos sociales de las computadoras y las redes de información están muy condicionados por su diseño o arquitectura. Nos recuerda que estas tecnologías fueron creadas para instituciones militares o de negocios y por lo tanto, su diseño guarda relación con esos fines e influye en lo que la gente hace y dice en esas redes. M. Kapor y J. P. Barlow: *Across the electronic frontier*, 1990.

programada, con el estímulo al desarrollo de motivaciones y competencias para el ejercicio activo de sus derechos ciudadanos, incluidos sus derechos a actuar como usuarios informados, críticos y propositivos en la Red. También se buscó que mediante el uso de la computadora los jóvenes ampliaran oportunidades y competencias laborales, incentivar la asunción de liderazgo en iniciativas sociales y la internalización de los valores de equidad y solidaridad entre los géneros.

Más de 500 jóvenes de los 4 países participaron de esta experiencia. Sus resultados son muy alentadores y se han detectado un conjunto de “buenas prácticas” en el plano institucional, pedagógico y estratégico que podrían ser replicados en otras realidades.

Recorridos y destellos

Cuando analizamos los avances realizados en el campo de Internet por parte de las mujeres latinoamericanas, y particularmente por las diversas organizaciones que actúan en favor de sus derechos y su participación en la sociedad, lo primero que resalta es un significativo desbalance entre las acciones prácticas y la evaluación e investigación.

En segundo término, y ligado a lo anterior, se observa una proliferación de iniciativas (creación de páginas *web* institucionales, de listas de correo para diseminación de información y/o interacción en torno a alguna temática específica, algunos foros de debate) que curiosamente, mantienen muy escasa relación entre sí, salvo en aquellas redes cuyo cometido es precisamente crear e interconectar diferentes nodos (en especial, la red APC).

Según un estudio en progreso sobre estos productos¹⁰¹, puede observarse que en general, su intención se ciñe en divulgar información sobre noticias, actividades, recursos, problemas, campañas u otras acciones emprendidas a nivel nacional, regional o internacional. Se advierte también un propósito de vincular o, más precisamente, referenciar lo que sucede con las mujeres y sus organizaciones en Latinoamérica con las propuestas de organismos internacionales, esencialmente del sistema de Naciones Unidas. Mas allá de la relevancia de esta información, da la impresión que cumple el propósito de legitimar o prestigiar lo que realizan las mujeres en la Región. En muy pocos casos se encuentra información sobre las problemáticas y menos aún, acerca de los avances de mujeres de otras regiones en desarrollo. Cuando esto ocurre, al presentar la información en forma descontextualizada y casi sin vinculación con los ejes centrales, parecen más un agregado “exótico”¹⁰² dentro de una lista de ofertas que un contenido que añada significación o conocimiento.

Como ya ha sido reconocido los intentos de “convertirse” en global no son fáciles y menos aún los de practicar la “glocalización”¹⁰³. A pesar de ello, en nuestra opinión, insistir en esta dirección es un camino promisorio, siempre y cuando mantengamos una vigilancia epistemológica

¹⁰¹ Se trata de un análisis de discurso de *webs* institucionales y listas de correo de organizaciones de mujeres que hemos iniciado en agosto del 2001 desde la *Cátedra UNESCO Mujer, Ciencia y Tecnología* con sede en FLACSO Argentina.

¹⁰² Esto nos recuerda la metáfora de *delicatessen* que utiliza Belausteguigoitia Rius para ilustrar cómo la red puede asemejarse a uno de esos negocios sofisticados, en el que se puede ver y comprar todos los productos del mundo, incluyendo personas y culturas diferentes que son mostradas como exóticas y especiales. En su caso, se refiere a las mujeres negras, pero podría aplicarse a otros. Esto está muy lejos de la ilusión de diversidad y multiculturalismo que se pretende hacer creer.

¹⁰³ Nos referimos a la necesidad de comprender los distintos problemas iluminando la localización en lo global y los efectos de la globalización en lo local.

y política respecto de los cantos de sirena y/o de las impresiones apocalípticas usuales en las etapas de “parición” de otra fase de la historia.

Otra característica que estamos observando es que, si bien algunos de estos espacios intentan cubrir lo más ampliamente posible las experiencias y logros de grupos de mujeres en todos los países de la Región y además siguen un criterio de equidad, esta postura “políticamente correcta” dificulta distinguir dentro del conjunto de noticias las cuestiones prioritarias o de mayor envergadura o potencia¹⁰⁴. No suelen verse polémicas en torno a algún tema o referencias a conflictos dentro del mundo feminista, la imagen que se desprende es de una gran homogeneidad y armonía interna, un amplio sector de mujeres alineado alrededor de una lucha común.

La reiteración de la misma información en distintos sitios, la falta de continuidad de muchos, la escasa presencia de otros temas sociales o de grupos y espacios que se ocupan de cuestiones sociales, culturales o políticas, no directamente ligadas al género, y el uso de tecnologías muy simples, son otras características que estamos encontrando.

El uso de Internet para asociar a personas en campañas de defensa de los derechos de las mujeres, para *advocacy* e intervención en decisiones de políticas de equidad de género, parecen ser por ahora los emprendimientos que más galvanizan la participación de las mujeres y reciben mejor valoración y expectativas.

Como ya dijimos, esta riqueza práctica no está acompañada todavía por estudios que vayan demostrando cómo se vinculan las mujeres con Internet en los países de América Latina y si existen diferencias entre ellas (por edad, condición económica y otras distinciones). Respecto de los varones en similares condiciones, habría que preguntarse cuáles son los efectos o resultados del uso de esta tecnología, tanto en sus vidas como en los cambios del colectivo, qué desearían que les aportara esta tecnología y cómo estiman que se podría lograr. Los estudios de “recepción”, es decir sobre los procesos de apropiación y resignificación de los mensajes con los que se conectan, constituirían un gran aporte tanto para la teoría como para la elaboración de estrategias políticas.

Otras contribuciones necesarias tienen que ver con la identificación de las concepciones en torno al género y la tecnología de los/las diseñadoras de innovaciones tecnológicas, profesores/as en ese campo y en otros sectores responsables del marketing.

Analizar la legislación vigente nacional e internacional y los debates que originan podría ser un área de gran significación y utilidad estratégica.

Tampoco sabemos mucho sobre experiencias realizadas, cuáles han sido sus puntos fuertes y los obstáculos enfrentados, en definitiva, cuáles son en este terreno particular las “buenas prácticas” que podrían transferirse o adecuarse a diversas realidades.

Por supuesto, esta carencia de datos fundamentados no es privativa de quienes trabajan con y sobre las mujeres. Como dice Castells “Pese a ser tan importante, Internet es tan reciente que no sabemos mucho sobre ella. Y en esa situación, cuando hay un fenómeno de gran relevancia social, cultural, política, económica, pero con un escaso nivel de conocimiento, se generan toda clase de

¹⁰⁴ Es posible sostener que todas las acciones tienen aspectos relevantes y que es el/la usuario/a quien debe hacer la selección y llegar a su propia conclusión. Pero, en este caso, cabría también preguntarse hasta qué punto esta tendencia a la indiferenciación no está continuando por otros medios, uno de los obstáculos que enfrentó el feminismo en épocas pasadas. Las características supuestamente “horizontales” de la red también colaboran para justificar esta práctica.

mitologías, de actitudes exageradas.”¹⁰⁵ Con ello se refiere a los prejuicios en contra que todavía sigue despertando, pero creo que también podríamos extender esta afirmación a las expresiones de deseo o a las conclusiones que se sacan respecto de sus efectos positivos para el progreso de las mujeres.

Es indudable que Internet tiene **la potencialidad** de que muchas más personas que en ningún otro momento de la historia accedan a fuentes de información actualizada, puedan agilizar los intercambios, hacer circular sus ideas y se conecten a sujetos y grupos alejados geográficamente; que puedan también organizarse e incursionar en proyectos en colaboración, en forma descentralizada, tanto en el plano económico como en el social, cultural y político y a la vez abre un camino y también una ilusión, para crear formas más democráticas de vincularse y gestionar lo público.

Pero en especial esto último no es producto de la tecnología, antes bien se inscribe en un contexto de enormes crisis y cambios de las organizaciones tradicionales de representación y se potencia por la emergencia de nuevos actores sociales y demandas puntuales o sectoriales que encuentran en Internet una vía de expresión, posiblemente más fácil o menos costosa que la movilización directa. (Tampoco hay que descartar que el uso de la red cree la alivante sensación de que se cuenta con muchos más “adeptos” a una causa que cuando el encuentro se realiza en el espacio real de una ciudad).

De la potencialidad que mencionábamos anteriormente a la realidad de una participación plena de las mujeres latinoamericanas en Internet hay una gran distancia, aun reconociendo sus limitaciones generales. Esto lo han comprendido algunas organizaciones pioneras en este campo como ALAI o el “Programa de Apoyo a las Redes de Mujeres de la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones”(APC),¹⁰⁶ las que vienen trabajando seriamente y con resultados concretos¹⁰⁷ para lograr objetivos que pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

- Incrementar el acceso de las mujeres, principalmente las menos favorecidas, a recursos (financieros y tecnológicos) y, en especial, a las TICs.
- Ampliar y facilitar sus oportunidades de capacitación y de asistencia técnica mediante programas sensibles a una perspectiva de género y campañas de sensibilización y estímulo para su ingreso a carreras técnicas.
- Promover la participación equitativa de las mujeres en la toma de decisiones a nivel internacional y nacional en relación al uso de infraestructura de comunicación y el acceso a las redes por computadoras.

¹⁰⁵ M. Castells, *op. cit.*, 2001.

¹⁰⁶ Existen otra redes y organismos internacionales que están cumpliendo propósitos similares, en los que participan especialistas latinoamericanas. Entre ellos mencionaremos, *Women on the Net (WON)* creado por la *Society for International Development (SID)* con el apoyo de UNESCO. También el Grupo de Trabajo del *Once and Future Action Network (OFAN)*; el proyecto *GAINS* del INSTRAW; un nuevo proyecto sobre *Mujeres Líderes en Tecnología* de la Fundación para las Américas de la OEA y otras iniciativas que, si bien no se especializan en mujeres, incorporan el enfoque de género entre sus prioridades.

¹⁰⁷ Un punto de inflexión fue la labor realizada por la Red de Mujeres de APC en las Conferencias sobre la Mujer, desde la realizada en Beijing (1995) y su activa participación en la elaboración de los puntos referidos a tecnología en la *Plataforma de Beijing*.

- Alentar el empoderamiento de las organizaciones y sus redes a través del uso de redes electrónicas
- Demandar la participación de organismos internacionales en la distribución internacional del *cyberespacio*, poniendo particular atención en las necesidades y derechos de las regiones menos desarrolladas tecnológicamente y de las mujeres.
- Exigir a los gobiernos que aseguren que la legislación nacional relativa a las redes por computadora, incorporen el derecho a un acceso democrático de las mujeres y ciudadanos a las redes electrónicas. Del mismo modo en la legislación internacional y en las políticas en este campo.¹⁰⁸

Compartiendo estos objetivos creemos no obstante, que deberían ir acompañados de otras acciones que pueden fortalecerlos. Por ejemplo, insistimos en la necesidad de elaborar una agenda de investigación que permita disponer de información de base para nutrir la teoría y orientar futuros planes y políticas. Ya hemos mencionado algunos temas que en nuestra opinión deberían integrarla, aunque seguramente se podrán agregar otros de acuerdo a las realidades y recursos locales.

También creemos que se necesita abrir más el diálogo con sectores que detentan una gran cuota de poder como las empresas que producen herramientas tecnológicas y comercializan a través de ellas¹⁰⁹. Ya se ha comprobado en otros dominios tecnológicos y culturales como la TV o los libros escolares, que demonizarlos y establecer una relación de tensión y acusación con “ellos” no conduce a casi nada.

Estimular y sobre todo apoyar a las mujeres que estudian y trabajan produciendo nuevas tecnologías es un camino que promete buenos resultados y que en nuestra experiencia, ellas, y especialmente las jóvenes, agradecen¹¹⁰.

Otra faceta a tener en cuenta es cómo intervenir en las decisiones y regulaciones sobre la circulación de la producción intelectual en la red y cuál se selecciona para estar en ella. Ya estamos asistiendo a una creciente difusión de revistas o incluso libros publicados sólo en formato electrónico, enciclopedias y otros materiales de referencia en CD Rom, todo ello producirá un gran cambio en el concepto de conocimiento académico, de biblioteca, de cuales producciones son legítimas y valiosas para públicos ilustrados y cuáles no.

Como dijo Dale Spender ya en 1991, "los saberes de las mujeres están más en riesgo ahora que en otro período de la historia". Si los artículos, libros, revistas, realizadas por ellas se dejan en

¹⁰⁸ En los últimos años, organismos regionales e internacionales ligados al sistema de Naciones Unidas están concentrándose en cuestiones relativas a las mujeres y la ciencia y la tecnología, lo que indica una creciente visibilidad de esta temática en las agendas de las organizaciones de mujeres y de las instituciones relacionadas al desarrollo, los derechos, la educación y la ciencia. Por ejemplo, el *Gender Working Group* de United Nations, un grupo especial dentro de UNIFEM, además de la *Cátedra UNESCO Mujer, Ciencia y Tecnología en América latina*.

¹⁰⁹ Castells afirma que hay una concentración de la industria proveedora de contenidos de Internet así como de tecnología de Internet, en las principales áreas metropolitanas de los principales países del mundo.

¹¹⁰ Un ejemplo de esta actitud fue el *Dialogo Intergeneracional de Mujeres en Ciencia y Tecnología* que realizamos como actividad complementaria del *Foro Regional UNESCO Mujer Ciencia Y Tecnología*, Bariloche 1998. Jóvenes de diferentes países de la región, graduadas recientes o estudiantes de esas carreras se reunieron, primero solas y luego con investigadoras experimentadas, para reflexionar y debatir sobre sus experiencias en ámbitos mayoritariamente masculinos, la manera de armonizar sus proyectos profesionales y personales y sus visiones sobre el rol de la CyT en Latinoamérica.

su formato antiguo es posible que queden totalmente afuera de lo que se está construyéndose como cultura o ciencia.

Por lo visto, cuando reflexionamos sobre el presente y el futuro de las mujeres en y con Internet, hay asignaturas que cuestiones siguen pendientes y requerirán nuevos esfuerzos en los próximos años. La más evidente es lograr que sea accesible a sectores de mujeres postergadas por razones económicas, culturales o geográficas. Sin embargo, no podemos suponer que el manejo de las herramientas básicas en equipos viejos sea la solución para cerrar la brecha digital. Por el contrario, mientras se achican las brechas de acceso se van creando otras entre quienes tienen el capital cultural suficiente para distinguir y utilizar la abundante y no siempre relevante información que circula por Internet, y quienes sólo pueden consumirla pasivamente o ser manejados por ella. También se generan otras divisiones entre productores/as y consumidores/as de contenidos; entre “campeones” en el uso de las herramientas y en el manejo “fast” de los datos y en la digitación del teclado y los/as “lentos”; entre los que se vuelven cada vez más competentes en la cultura del consumo y los que viven la frustración de expectativas inducidas y finalmente, entre quienes manejan el idioma dominante en Internet y los que deben transitar por los “patios traseros”.¹¹¹

En nuestro criterio, todas estas problemáticas debieran ser contempladas en forma sistémica. Aunque cada proyecto particular con mujeres y TICs deba definir sus prioridades, es bueno recordar que priorizar no significa darle exclusividad a un tema y/o postergar indefinidamente otras cuestiones sin las que este tema particular cambia de sentido y valor.

Por último, me parece que aún en contextos adversos como los que vive América latina, es posible y deseable recrear la capacidad creativa y lúdica de las mujeres en su relación con Internet.

Necesitamos crear otras narrativas y metáforas, pensar ese vínculo por fuera de la lógica de la productividad o el deber ser ciudadano, o al menos no sólo en esos términos.

Darles la oportunidad de articular su propio imaginario y jugar a inventar e inventarse.

¹¹¹ Según Castells el desafío actual ante el volumen de información que circula en la red es saber dónde está, cómo buscarla, cómo procesarla, cómo transformarla en conocimiento específico para lo que se quiere hacer. Esa capacidad de aprender a aprender y a saber hacer esta distribuida de manera desigual en la sociedad.” Es ahí donde está, empíricamente hablando, la divisoria digital en estos momentos”. M. Castells, *op. cit.*