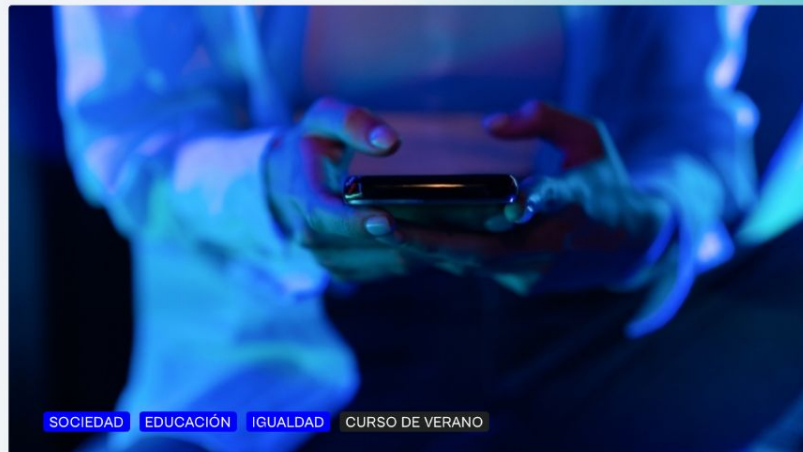


Pensando un Internet seguro y feminista para las generaciones futuras

Saberes del presente para retos del futuro.



El internet que merece la generación que viene:
qué tenemos que hacer y quién lo tiene que hacer



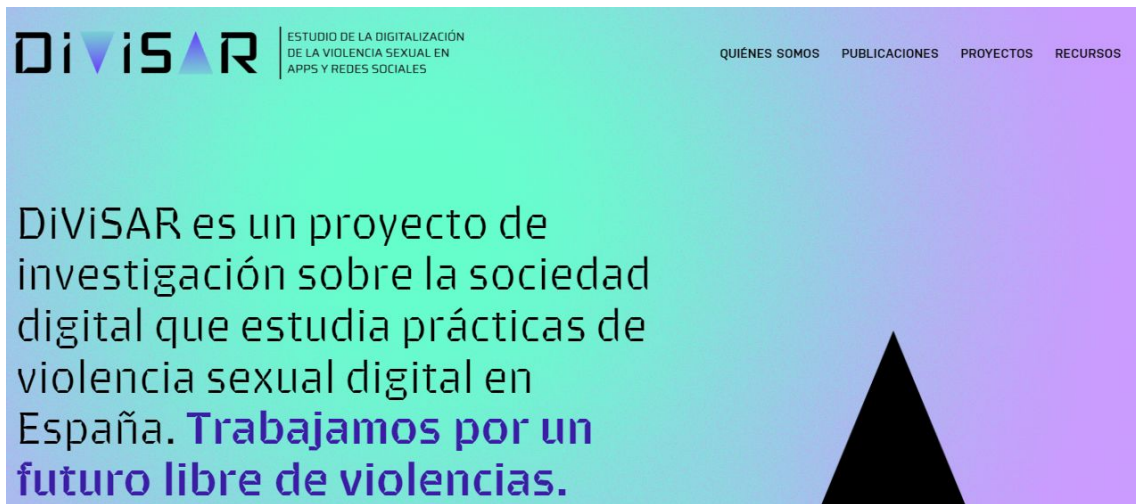
ESTUDIO DE LA DIGITALIZACIÓN
DE LA VIOLENCIA SEXUAL EN
APPS Y REDES SOCIALES

Elisa García-Mingo
(Universidad Complutense de Madrid)



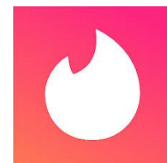
**HOY HE VENIDO YO A DONOSTI,
PERO NADA DE ESTO ES POSIBLE
SIN EL TRABAJO DE...**

DECENAS DE INVESTIGADORAS DEL **PROYECTO DiViSAR**



Hacia una Agenda de Investigación-Intervención

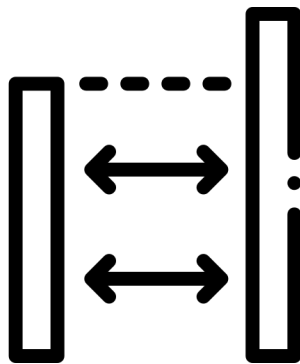
Desde DIVISAR propugnamos una **agenda de investigación-acción** para la próxima década que incluya desentrañar los modos de sociabilidad online relacionados con la violencia de género y los significados circulantes sobre el cuerpo, la intimidad y la digitalidad que actúan como dispositivos legitimadores de la *violencia de género digital*.



¿En qué concuerdan las expertas?



Carácter cultural,
generizado y
estructural de las
violencias digitales



Falta de
conceptualización,
precisión
terminológica y datos
fiables

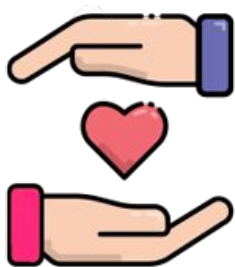


La violencia migra
entre plataformas así
como el contenido
odioso



Imbricación
plataformas-agresores y
emergencia de
agresores no humanos

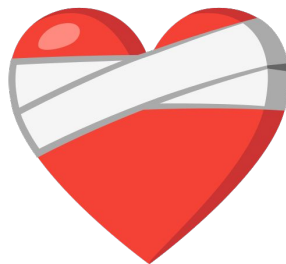
¿Para qué puede servir esta Agenda?



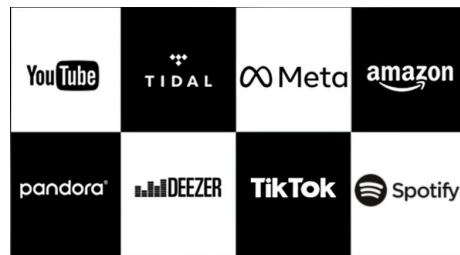
**Mejorar
sensibilización,
alfabetización y
conciencia crítica**



**Acompañar a
agentes implicados
clave**



**Promover protocolos
de atención y
reparación a víctimas**



**Promover
debate público
sobre las
empresas
tecnológicas**



ESTUDIO DE LA DIGITALIZACIÓN
DE LA VIOLENCIA SEXUAL EN
APPS Y REDES SOCIALES

**Quiero compartir algunos de los conceptos que nos están
permitiendo pensar sobre
la violencia de género digital**

¿Qué hemos hecho en DiViSAR?



- ▶ Hemos hecho investigación con adolescentes, cuantitativo, cualitativo y digital
 - ▶ Hemos trabajado desde la Sociología Digital pero en alianza con otros equipos de investigación
 - ▶ Hemos colaborado con organizaciones del Tercer Sector y la Sociedad Civil
- pública, profesionales, instituciones, medios de
- ación de políticas públicas

¿Con qué enfoques trabajamos?



- Hacemos investigación **mixta offline-online y con orientación pública**
- Buscamos una aproximación de **trabajo centrado en las víctimas:** escucha y consulta con víctimas-supervivientes
- Investigamos con **enfoque basado en el trauma**
- Proceso de consulta con **Grupo de Jóvenes Expertas:** basado en una comunidad online y sesiones mensuales.
- Intentamos pensar **hacia dónde va el futuro:** trabajamos con **equipos hápticos, gafas de realidad virtual y cualquier innovación metodológica que nos permita acceder a nuevos entornos violento.**
- Documentamos todo lo que hacemos para avanzar en la **Investigación Social Digital**

Capitalismo de plataforma

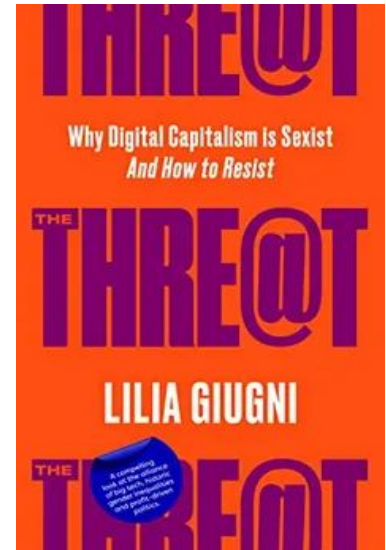
El término fue popularizado por el sociólogo Nick Srnicek en su libro *Platform Capitalism* (2016). Viene a plantear que estamos en un **nuevo modelo económico** donde las plataformas digitales actúan como intermediarios entre diferentes grupos de usuarios, acumulando datos y extrayendo valor de las interacciones. Muy vinculado a otros conceptos como *Economía de Plataforma*, *Economía de la Atención*, *Capitalismo de la Vigilancia*, *Datificación*...



Patriarcado digital

Las estructuras del patriarcado han logrado instalarse cómodamente en la era digital: el sistema patriarcal ha echado raíces en la nueva “vida onlife”. Romper las nuevas estructuras patriarcales no es una utopía: es necesario impulsar la participación de las mujeres en el diseño y la regulación de la tecnologías.

Entrevisto a mujeres alrededor del mundo para documentar que mujeres de todo el mundo son violadas, explotadas y discriminadas en el nuevo marco del CAPITALISMO DIGITAL. Desentraño las intersecciones entre tecnología, patriarcado y capitalismo, exponiendo el mercado lucrativo en el que se diseñan y construyen los dispositivos digitales y la sociedad patriarcal que determina quién los usa y cómo.



Tecnoculturas Tóxicas



Culturas digitales y violentas facilitadas y propagadas a través de medios sociotécnicos como redes sociales y videojuegos online. El diseño, la mediación algorítmica y las políticas de plataformas apoyan de forma implícita estas subculturas digitales.

Massanari, Adrienne. "#Gamergate and The Fappening: How Reddit's Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures." *New Media & Society* (2015): 1-18.

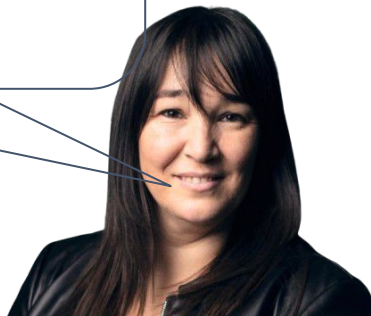
Tóxico por diseño

Usado para referir que hay **elementos en las plataformas digitales diseñados intencionalmente para fomentar comportamientos adictivos, negativos o dañinos**, a menudo con el objetivo de aumentar el engagement y el tiempo de uso de la plataforma, aunque sea a costa de la salud mental de los usuarios.



¿De qué elementos hablas, Elisa?

Hablo de algoritmos que priorizan contenido polarizante, de las notificaciones y las recompensas, de los diseños de interfaz que fomentan la comparación social, de los diseños adictivos y de la falta de moderación y control de contenidos...



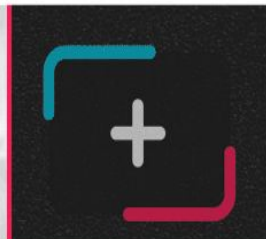
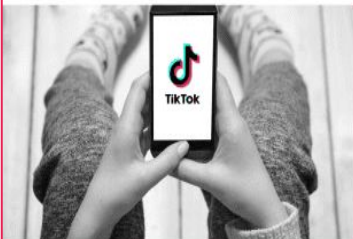
AI AND EATING DISORDERS

How generative AI is enabling users to
generate harmful eating disorder content



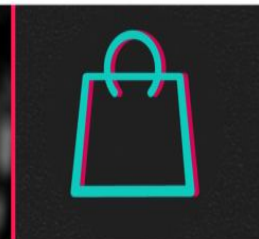
DEADLY BY DESIGN

TikTok pushes harmful content promoting
eating disorders and self-harm into users' feeds.



TIKTOK'S TOXIC TRADE

How TikTok promotes dangerous and
potentially illegal steroid-like drugs to teens



LA VIRALIDAD DEL MAL

Quién ha roto internet, a quién beneficia
y cómo vamos a arreglarlo

— Proyecto UNA —



Viralidad del mal

El Proyecto UNA habla de la **“enmierdificación de Internet”** y la relación con las Big Tech. Exploran cómo los discursos de odio y reaccionarios son amplificados por las plataformas y hablan del mal de Internet más allá de Internet, explorando cuestiones como el capitalismo de plataformas o el colonialismo digital.



Violencia lenta

Usamos la idea de *violencia lenta* (Brydolf-Horwitz, 2017) para describir la violencia digital, puesto que es una forma de **daño gradual, encarnada y persistente**, frecuentemente ignorada por las instituciones y normalizada socialmente. La violencia digital se percibe erróneamente como "menos real" o desconectada del mundo físico, lo que: exacerba el trauma, niega apoyo y justicia y contribuye a su repetición. Lo usamos para hablar de cómo el borrado institucional y social de la violencia digital reproduce impunidad y deja a las víctimas sin reparación.

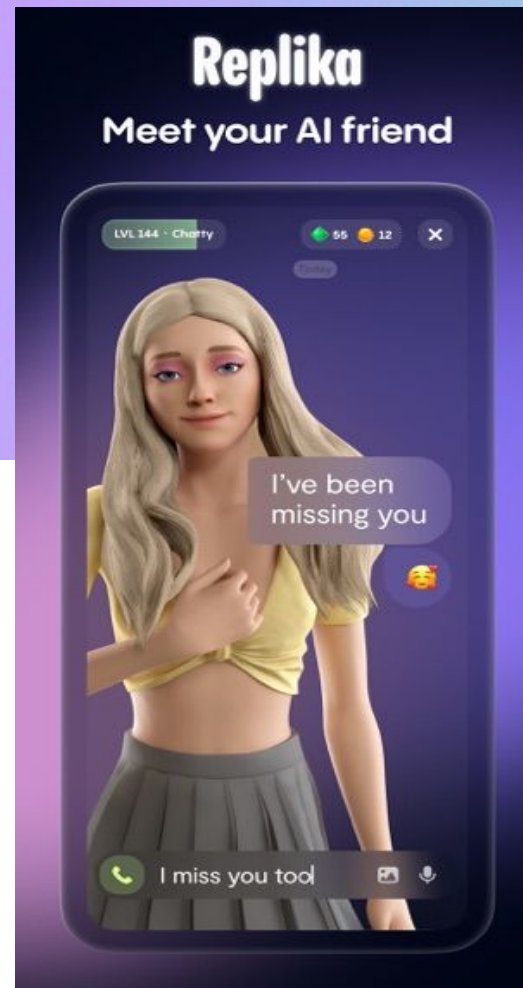
Jacinto G.Lorca



Sí, Elisa, para que el público lo entienda... Si la violencia convencional es una explosión (única, destructiva, abrasante, inmediata...), la violencia digital es una radiación (lenta, tardía, persistente, acumulativa...). Son diferentes, pero ambas destruyen a las víctimas-supervivientes.

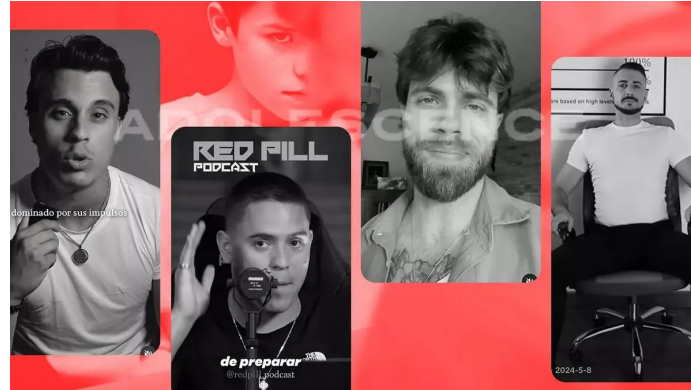


Del estudio de la manosfera a la violencia facilitada por la tecnología



Estamos investigando la transformación de la Manosfera y la incelificación de Internet

- La manosfera española se ha **diversificado e intensificado**: hay más contenidos, más diversos, más creadores, más plataformas, más formatos...
- Estamos en una nueva etapa en la normalización, legitimación y difusión de **discursos reaccionarios** en la era digital.



Se está produciendo una normalización de ideas y expresiones incels que producen una **incelificación de la cultura juvenil** que se basa en la normalización de la *misoginia deshumanizadora*, la viralización de las *técnicas incel del lookmaxxing* y la propagación del *fatalismo blackpill*.



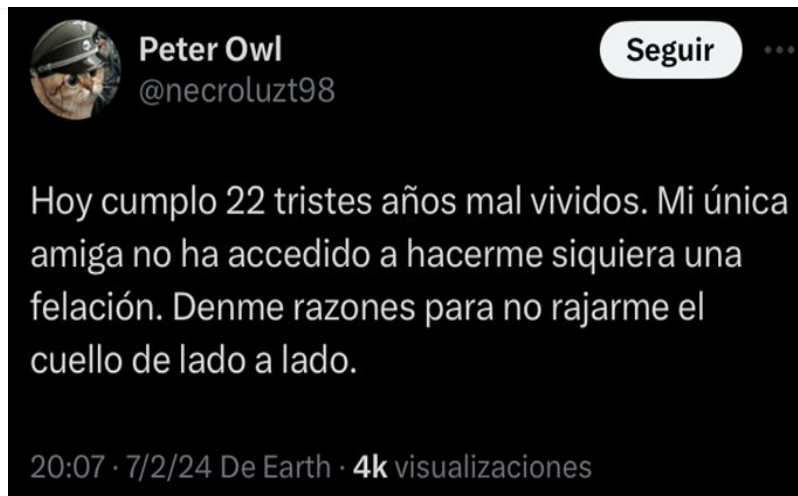
Qué es el mewing, el vídeo d...
fisioteduca 2024-4-10



Tutorial de como hacer mew...
bulkin_urii 2023-3-19



No fui capaz de hacer ...
teacher_kat... 2024-2-15



Estamos estudiando los riesgos y las violencias
de tecnologías emergentes y en expansión tales como...

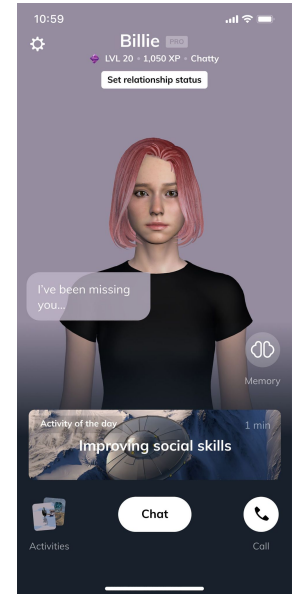
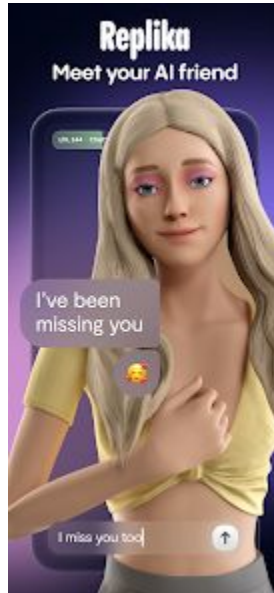
El uso de prótesis
tecnológicas y
realidad virtual



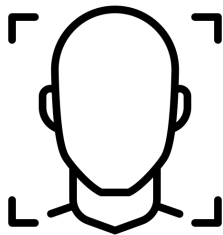
La alteración de contenido violenta y misógina mediante Inteligencia Artificial



La relación con agentes sociales no humanos y *chatbots*



**Las violencias
relacionadas con el
monitoreo, el
geolocalización, los
software espía...**



¿Qué nos dan que pensar nuestros hallazgos científicos?



Estamos reflexionando sobre los procesos de **deshumanización** en los chicos jóvenes y el **disciplinamiento** de género de las chicas: estudiamos la **exposición a contenidos extremadamente violentos y misóginos** (ej. **Proyecto stickers violentos**) y el disciplinamiento de género fuera de las redes sociales, centrándonos en los **usos emergentes de las tecnologías** (ej. **Proyecto Amor bajo el radar**)



Estamos explorando casos de violencias digitales en los que **la respuesta es colectiva y no individual** (ej. **Caso A Maruxaina**)



Estamos trabajando desde la idea provocadora y útil de que las tecnologías son **"inseguras por diseño"** (vs seguras por diseño)



Estamos trabajando con la idea de **"vulnerabilidad digital"** y la especial desprotección digital de los menores vulnerables: nuestros estudios sobre violencia sexual digital no solo miran género sino vulnerabilidad económica.



Estamos conceptualizando la idea de digitalización distinguiendo entre: **"appificación de la violencia digital"**, **"plataformización de la violencia digital"** y **"tecnificación de la violencia digital"**.

Digitalización de la violencia sexual social: las tres dimensiones

Appificación

Integración de apps en la vida cotidiana, para hacer múltiples acciones sociales.

Apps uso cotidiano: VS através de apps cotidianas (ej. Bizum)

Apps de monitoreo: Uso coercitivo de apps como Life360 para controlar a parejas o familiares.

Apps de citas: casos de VS y robo de datos en Tinder y Grindr

Apps de salud sexual: Venta de datos sensibles a terceros (biopolítica y explotación de la intimidad).

Plataformización

Dominio de plataformas de nuestra vida cotidiana mediante: la **datificación** (vidas=datos) y la **algoritmización** (decisiones, gustos y relaciones mediadas por algoritmos).

RRSS: Acoso, sexhumillación, doxing (ej. flashing en Instagram)

Plataformas de intercambio: VS en Vinted, Wallapop y Blablacar.

Exposeo y robo de datos: Filtraciones en apps de ligue, o mediante realidad virtual.

Algoritmos de contenido sexual: Exposición involuntaria a contenidos explícitos (ej.caso Waka).

Tecnificación

Integración de dispositivos inteligentes y tecnologías en la vida diaria.

Wearables (tecnología portable):

→ **Relojes inteligentes:**

Geolocalización, monitoreo de salud, notificaciones constantes.

→ **Dispositivos de comunicación (ej.AirTag):** Facilitan vigilancia, control y dependencia digital.

Gafas y trajes VR: VS en entornos inmersivos (ej. Horizon Worlds)







Internet de las Cosas (IoT): uso de objetos y casas inteligentes para grabar, stalkear, controlar, hacer gaslighting...

¡Qué cansina eres madre mía! Nos has hablado de las expertas, de los enfoques, los casos, los conceptos... pero ¿qué tenemos que hacer para construir el Internet que merece las generaciones venideras...? ¿No era ese el objetivo de tu ponencia?

Sí, sí... Ya voy. Voy a hablar de lo que podemos hacer nosotras, las profesionales... y también de lo que deberíamos exigirles a las instituciones en el nuevo marco regulatorio de la UE. Pero antes necesitaba aclarar todo eso.



¿Qué podemos hacer las profesionales del presente **para acabar con las violencias del futuro?**

-  Aportar **definiciones estandarizadas** y conceptos nuevos de estas violencias emergentes.
-  Apuntar **roles y responsabilidades**, sin olvidar que estamos ante violentas dinámicas socio-estructurales
-  Reflexionar sobre la **responsabilidad del sector tecnológico** aportando evidencias empíricas de su implicación en el fenómeno
-  Desarrollar **estrategias de investigación** y tratar el problema de la falta de datos (ej. cuestionarios validados, innovaciones metodológicas...)
-  Documentar **buenas prácticas y medidas** encaminadas a erradicar las nuevas violencias
-  Estar **junto a las supervivientes**, brindándoles atención integral, incluyéndolas en el proceso y documentos todas sus acciones de resistencia a la violencia.

¿Qué tienen que hacer las Instituciones **para construir el Internet que merece la generación que viene?**



Ha avanzado mucho la regulación europea...



consentmanager

Digital
Service
Act



... pero la protección de las víctimas en la Unión Europea es responsabilidad de los Estados miembros, que tienen que:

- **Tipificar y sancionar** delitos como el ciberacoso, la difusión no consentida de imágenes íntimas, el acecho digital y la incitación al odio en Internet.
- Proveer **servicios de apoyo** a las víctimas, incluyendo líneas de ayuda integral, asesoramiento legal y psicológico.
- Dar **formación especializada, obligatoria y recurrente** para cuerpos de seguridad y operadores judiciales.
- Garantizar **canales de denuncia accesibles**, incluyendo la posibilidad de presentar denuncias online, especialmente para ciberdelitos.

SI SABES QUE SE ESTÁN DIFUNDIENDO
**CONTENIDOS VIOLENTOS
O SEXUALES** SIN CONSENTIMIENTO

DENÚNCIALO AQUÍ
en esta dependencia

 **Y PIDE SU RETIRADA AQUÍ**
www.aepd.es/canalprioritario

No es por la foto o el video, es por todo lo que hay detrás

Si te llega un contenido violento o sexual sin permiso de la víctima, denúncialo en Canal Prioritario.
aepd.es/canalprioritario





80 mulleres, entre elas menores, foron gravadas sen sabelo ouriñando na rúa na festa da Maruxaina en 2019.

Contido que foi subido a webs de pornografía.

Este feito foi denunciado pero a Xustiza desestimouno.

#XustizaMaruxaina

Basta de machismo nos procesos xudiciais

Estoy hoy yo en el estrado, pero hacer investigación feminista también incluye reconocer el trabajo, el esfuerzo y la lucha de miles de mujeres contra la violencia, por la vida y la libertad. Por ello, hoy me gustaría reconocer la contribución de las supervivientes de A Maruxaina a la lucha contra la violencia de género digital.

Son más de 80 mujeres y llevan más de 6 años denunciando la violencia digital y esperando justicia, verdad y reparación.





Las instituciones tienen que
**contribuir a la construcción de
espacios digitales seguros y feministas.**

Si no los conocemos, tendremos que imaginar
**futuros digitales libres de violencia contra las
jóvenes del presente y del futuro.**