**COMMITTEE ON THE RIGHTS OF THE CHILD**

**General Comment on children’s rights in relation to the digital environment**

**¿Por qué incluir la perspectiva de género cuando hablamos de infancia y tecnologías?**

La propuesta de **mirar en clave de género el vínculo de la infancia con los medios digitales** se enmarca en la comprensión de que en nuestra sociedad las relaciones de poder entre hombres y mujeres han sido durante mucho tiempo, y siguen siendo, desiguales . También implica reconocer que estas diferencias no son “naturales” y que las tecnologías tampoco son “neutrales”, en ambos casos se trata de construcciones condicionadas culturalmente. **Los medios digitales pueden convertirse en herramientas poderosas para reducir, desde la infancia, la brecha de género** que aún hoy, produce tanta desigualdad de oportunidades entre hombres y mujeres. Porque **las TIC pueden empoderar a las niñas para que gocen sus derechos y amplíen oportunidades** para su pleno desarrollo. Y las plataformas digitales pueden ser espacios para la **expresión de nuevos activismos,** que cuestionan roles tradicionales, estereotipos y prejuicios de género.

Desde este enfoque proponemos abordar tres ejes:

1. **Tecnologías y estereotipos de género**
2. **Nuevas formas en las relaciones adolescentes a través del uso de medios digitales.**
3. **La Alfabetización Digital como herramienta para contribuir a reducir las inequidades de género.**
4. **Tecnologías y estereotipos de género**

Los medios digitales son hoy espacios de socialización importantes para niñas y niños. En sus usos, costumbres y consumos también se construyen y reproducen los estereotipos y roles de género. Los roles de género establecen aquello que es deseable, factible, aceptable y -muchas veces- posible para los varones y para las mujeres. **La jerarquización social de lo masculino por sobre lo femenino y lo diverso** también se ve reflejada en las experiencias digitales, que tienen cada vez mayor incidencia en nuestra vida cotidiana. Sin embargo, aún no hay una mirada atenta a la calidad de los contenidos infantiles en Internet, muchos de los cuales son sexistas, heteronormativos y para nada inocuos.

Ejemplos:

* **En los juegos infantiles,** que son una de las primeras aproximaciones que los niños y niñas hacen a las TIC (como también sucede en las jugueterías), las oportunidades para niños y niñas están separadas.**Para ellos, se mantiene el protagonismo de superhéroes y otros personajes fuertes, dominantes, valientes** a todo o nada y bien violentos. **Para ellas**, se refuerzan los modelos perjudiciales de la moda de la **delgadez extrema** y poco saludable, también se reafirman los roles femeninos tradicionales vinculados a estar siempre dispuestas para los **cuidados domésticos y** entregarse a los ideales dañinos del “**amor romántico**”. También es habitual que, para jugar en red a la par que los varones y sin ser molestadas o discriminadas, muchas chicas optan por crear identidades masculinas para ser aceptadas. “*Hay juegos, sin embargo, que permiten la elección de diversos avatares o cuerpos que exceden los cánones hegemónicos, lo que constituye una diversidad interesante para explorar*”[[1]](#footnote-1).
* **Las plataformas de streaming.** Estas segmentaciones por cuestiones de género son visibles a su vez en las plataformas que más consumen hoy las nuevas generaciones y que tienen como protagonistas a jóvenes youtubers, modelos a seguir para muchos niños y muchas niñas. Mientras que en los formatos de videos de humor hay tanto hombres como mujeres, los varones youtubers se muestran más que las chicas jugando con videojuegos violentos. Las mujeres aparecen en la producción de videos con historias de enredos amorosos, tutoriales de moda, maquillaje y manualidades. Además de los contenidos lúdicos, que son troncales para la infancia, también abundan modelos sexistas entre los productos digitales con fines exclusivamente educativos, comerciales o publicitarios.[[2]](#footnote-2)

Los **estereotipos de género, como los que están presentes en estos ejemplos, se basan en características y roles socialmente asignados a mujeres y varones,** que se utilizan como si fueran universales. Pero las personas somos diversas, algunas responden a estos modelos , otras no, y por ello **son víctimas de discriminación, bullying y otras formas de violencia**, tanto en el mundo físico como conectado.

**2. Nuevas formas en las relaciones adolescentes a través del uso de medios digitales.**

Cuando pensamos en las relaciones mediadas por tecnologías debemos considerar que son la continuidad, otra faceta de las relaciones del mundo físico, pero se le agregan atributos propios de la modalidad digital. Algunos de los rasgos que aparecen en el discurso de los y las adolescentes como interesantes son: la desinhibición, la posibilidad de “elaborar las respuestas” (aunque se trate de contactos sincrónicos, siempre hay un margen de tiempo de respuesta que cada cual puede administrar), la posibilidad de realizar una curadoría de la propia imagen. También aparecen recurrentemente elementos como: el control, la información acerca del otro/a (a qué hora se conectó, ubicación, recibió o no el mensaje, etc.), el alcance de los mensajes masivos. Estas posibilidades pueden configurar estas nuevas alternativas en las relaciones humanas, principalmente entre los y las jóvenes, y potencian problemáticas que ya sucedían en ámbitos físicos, pero ahora con nuevas magnitudes.

* **La comunicación permanente** La utilización masiva de aplicaciones de mensajería instantánea posibilita a muchos niños, niñas y adolescentes mantener contactos más fluidos con familiares y amigos que se encuentran a grandes distancias, estar más comunicados con los adultos que los cuidan y coordinar actividades y tareas con sus pares, entre otras. Así también, la posibilidad de obtener información permanente sobre los contactos permite la reproducción y exacerbación de situaciones de control en relaciones de pareja (principalmente), adquiriendo importantes niveles de maltrato. Las primeras señales que alertan sobre la violencia en un noviazgo, como los celos excesivos, el control, las amenazas o la desvalorización, muchas veces pasan inadvertidas. Es común que entre adolescentes estas formas de violencia hacia las mujeres se ejecuten con el uso de la tecnología. Por ejemplo, cuando el varón usa la conexión permanente por whatsapp para controlar minuto a minuto las actividades de su novia, sus horarios, forma de vestirse, sus vínculos afectivos. En este sentido, algunas chicas relatan el enojo de sus parejas si no les responden a todos sus mensajes de inmediato (“*me clavaste el visto*”) o cuando las ven conectadas a la noche y no es para hablar con ellos (“*¿con quién estás a esta hora?*”). Otras cuentan que las obligan a mandarles una foto de cómo están vestidas antes de salir para que les aprueben o no su elección (“*sabés que no quiero que nadie más te vea así*”). También es habitual que novios celosos y posesivos le exijan a su pareja las contraseñas de sus cuentas en redes sociales, como “prueba de amor”, para poder monitorear sus relaciones con otras personas. A la cultura machista tan arraigada en los países latinoamericanos se le suma una actitud supuestamente “ingenua” e “inofensiva” que aparentan las interacciones mediada por los dispositivos, para solapar conductas de maltrato y violencia que se naturalizan o minimizan. **Es importante asumir que las relaciones mediadas por tecnologías son tan reales como las que se dan en entornos físicos, y ejercen los mismos grados (o a veces más) de violencia, agresión, vergüenza, intimidación y control.**
* **Desinhibición.** Desinhibición que permite a muchos y muchas adolescentes expresarse creativamente desarrollando habilidades y talentos artísticos, crear y publicar videos editados por ellos mismos, generar historias y ficciones, o elaborar tutoriales para compartir saberes. La misma **desinhibición que adquiere muchas veces carácter sexual c**on la producción y difusión de imágenes “sensuales o provocativas”, un fenómeno que se conoce como sexting y es frecuente entre adolescentes. Este intercambio de imágenes (fotos y videos) se convierte en una problemática cuando por ejemplo, una vez terminada una relación amorosa, el varón de una pareja utiliza las imágenes íntimas de su ex-novia para amenazarla, intimidarla, chantajearla y/o difamarla con su publicación en redes sociales sin su consentimiento. Esta “cibervenganza” o “porno venganza”, constituye otro acto de violencia. En estas situaciones, el daño se provoca cuando las imágenes privadas, generalmente de contenido erótico, son socializadas y expuestas públicamente sin el consentimiento de quien allí aparece y con el propósito de afectar a esa persona. A su vez, lo que empieza como sexting puede derivar en bullying o ciberacoso cuando en el grupo de pares se usan esas imágenes para hostigar a un destinatario particular. En este sentido, cuando se viralizan videos con escenas de sexo entre adolescentes, la repercusión social es particularmente diferente para las chicas que para los chicos que los protagonizan. **En general, ellos son valorados y se les reconoce por la “hazaña”, en cambio para ellas es motivo de vergüenza y desprestigio social.La pérdida de control de la imagen, la amplia difusión, la réplica en las redes sociales y la perpetuidad de los contenidos subidos a la red puede tener profundas consecuencias para la persona agredid**a llegando a afectarla emocionalmente hasta el punto de conmover gravemente su cotidianidad y poner en riesgo su integridad física. **Aquí es necesario insistir con la reflexión sobre, “lo público, lo privado y lo íntimo”, y trabajar con los y las jóvenes acerca del cuidado con sus propias imágenes y la responsabilidad con las de otros/otras.**
* **La participación y resolución horizontal que permiten los medios digitales.** Las tecnologías pueden devenir contra-culturales, **usarse para disminuir las inequidades de género y construir una sociedad más justa.** Desde allí, se organizan y difunden movilizaciones contra la violencia hacia mujeres y niñas, como las que se realizan en Argentina bajo la consigna “Ni una menos”, que hacen pie en las luchas históricas y experiencias del movimiento de mujeres, pero que toman dimensiones inéditas a partir de viralizarse y potenciarse en las redes sociales. También, el envío de mensajes masivos por redes sociales y servicios de mensajería ha dado lugar a una nueva modalidad de denuncia: **“los escraches[[3]](#footnote-3)”. Este tipo de escraches son la versión nacional del movimiento mundial “me too”**. Se trata de la viralización de anuncios y fotos acusando a determinados varones de “acosadores”, advirtiendo a otras mujeres, invitando a que se sumen a la campaña de difamación y solicitando su identificación y exclusión en diferentes ámbitos. . Una herramienta que muchas veces aparece como la única opción, o la más efectiva, y que puede empoderar a las mujeres a la hora de visibilizar situaciones de violencia. Aunque esta modalidad es utilizada tanto en casos de personas adultas como de adolescentes, nos centraremos en estos últimos, ya que en estas situaciones ambas personas (la joven agredida y el joven agresor, el público que se involucra en la viralización de los contenidos), son sujetos de protección, son pertenecientes al colectivo que protege la Convención de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes. Aunque sin duda alguna la posibilidad de denuncia de algún tipo de abuso hacia niñas y adolescentes por medio de los medios digitales es sumamente efectiva, hay que ser muy cuidadosos en estos análisis ya que también, en ocasiones, **se convierte en otra forma de reproducción de la violencia, invirtiendo el ejercicio de poder y discriminación que suelen ejercer los varones, esta vez a manos de las mujeres.** **Aquí se vuelve indispensable una reflexión conjunta, de varones y mujeres, en la toma de conciencia de los alcances y consecuencias que tiene la difusión de mensajes masivos, y reflexionar acerca del rol adulto en el acompañamiento de estos casos.**

La violencia contra mujeres y niñas a través de los medios digitales implica una vulneración de derechos con consecuencias que pueden impedir su desarrollo pleno y poner en riesgo su integridad. **Aunque la agresión se haya dado en entornos virtuales, el daño existe y la violencia es real. El Estado es el principal garante de derechos y todas las personas adultas tenemos responsabilidades específicas en nuestros diferentes roles (educadores, autoridades públicas, organizaciones sociales, familias, del sector empresario, comunidad en general). En este sentido, es necesario promover y fortalecer la ciudadanía digital, como el marco común de derechos y deberes para usuarios de tecnologías.**

**3. La alfabetización digital como herramienta para contribuir a reducir las inequidades de género.**

Si bien la brecha de género en el acceso es cada vez menor, sobre todo a edades más tempranas, **las niñas aún enfrentan más obstáculos que los varones para acceder a los medios digitales** . “*Las barreras específicas para la mayoría de las mujeres incluyen analfabetismo, falta de familiaridad con los idiomas dominantes en Internet, ausencia de capacitación en habilidades computacionales, responsabilidades domésticas y el hecho de que la información proporcionada por las TIC puede no ser valiosa para ellas*”[[4]](#footnote-4). Estas dificultades son mayores en los grupos de niñas y adolescentes más vulnerables: las más pobres, indígenas, afrodescendientes, las que viven con VIH, las de zonas rurales, etc. En este sentido, es necesario considerar el uso del tiempo desigual entre niñas y niños. Ellas muchas veces son responsables de tareas domésticas y de cuidado de hermanos e hijos (cuando son madres adolescentes). **Así, a las desigualdades por género muchas veces se suman otras vulnerabilidades** que multiplican el impacto negativo en las vidas de niñas y adolescentes.

Aun así, actualmente, la preocupación más importante en torno a la brecha digital se corrió del problema del **acceso** a los dispositivos hacia cómo garantizar que chicos y chicas tengan **un uso significativo** de ellos. En este sentido, es necesario poner foco en las diferencias de oportunidades entre niñas y niños para desarrollar su máximo potencial en habilidades e intereses tecnológicos. En la actualidad, **las áreas STEAM (Science, Technology, Engeniering, Arths, Mathematics) están mayormente lideradas por varones**, incluso cuando las mujeres ya son mayoría entre estudiantes y graduadas de algunas de carreras vinculadas a ese campo. En tanto, las mujeres siguen sobre-representadas en áreas de educación, salud y otros servicios sociales, todas ellas relacionadas con los roles de género más tradicionales. Las propias áreas STEAM presentan diversidad de representaciones ligada a las carreras asociadas a lo femenino y lo masculino. En las carreras de biología, por ejemplo, hay mayoría de estudiantes mujeres pero en tecnología el porcentaje de mujeres es de un 16%. Las razones suelen responder a estereotipos de género muy arraigados:

* “Las representaciones que alejan a las mujeres de la informática se hallan en buena medida ya estabilizadas en la adolescencia tanto entre los varones como entre las mujeres”[[5]](#footnote-5)
* “Las chicas y los chicos siguen desechando profesiones y estudios contrarios a los roles y estereotipos de género durante la educación secundaria. Este el caso de las ingenierías para las chicas (estudios vinculados a ámbitos STEM tecnológicos) y de los estudios ligados a las ciencias de la salud para los chicos (ligados a ámbitos STEM no tecnológicos)” [[6]](#footnote-6)
* Por otra parte, a los varones enfrentan más restricciones para romper con los estereotipos de género tradicionales que las mujeres, ya que se pone en cuestión su masculinidad.[[7]](#footnote-7)

**RECOMENDACIONES**

Como cierre de este documento y punto de partida al debate, reconocemos un doble desafío: por un lado, **introducir una perspectiva de género y derechos humanos en el diseño y aplicación de las políticas de tecnología.** Por otro, es momento de que las **medidas destinadas al avance hacia la igualdad de género puedan aprovechar más estratégicamente el potencial de los medios digitales.**

En estas líneas proponemos:

* Todas las políticas públicas relacionadas con los derechos de niñas y niños en entornos digitales deben incluir una perspectiva de género.
* Generar políticas educativas orientadas a que varones y mujeres tengan i**guales oportunidades y condiciones para formarse en carreras STEAM**
* **Participación de niños, niñas, y sobre todo adolescentes**, en los conflictos que los interpelan. Se trata de empoderarlos en el uso de herramientas conocidas por ellos, para promover el bienestar de todos y la igualdad de género.
* Brindar a los niños, niñas y adolescentes herramientas para **reconocer situaciones de violencia que viven.** Permitirles ser protagonistas en la creación y difusión de estrategias para prevenir riesgos.
* Promover una **mirada crítica sobre el consumo de contenidos culturales infantile**s y con perspectiva de género, discutiendo sobre las representaciones y los roles asignados.
* Difundir la utilización de materiales educativos y otros recursos orientados a los/as niños/as (videojuegos, documentales, contenidos hipermediales) que no transmitan mensajes e imágenes que perpetúen estereotipos de género y se asigne un **entorno igualador a los intereses, capacidades y motivaciones de niñas y niños con respecto a las disciplinas STEAM.**
* **Visibilizar los aportes de las mujeres** en los diferentes campos de la ciencia y la tecnología.
* Favorecer la **reflexión entre lo público lo privado y lo íntimo, para que niños, niñas y adolescentes puedan elegir conscientemente qué publicar y qué no**. Trabajar acerca del respeto y el cuidado con los mensajes que se generaron en un contexto de privacidad y que no son para difundir o compartir con otros.

**Marcela Czarny, Mariela Reiman y Andrea Urbas**

Directoras de Chicos.net

**About us**

Chicos.net es una organización civil sin fines de lucro que trabaja desde 1998 para mejorar la calidad de vida de niños, niñas y adolescentes. Diseñamos e implementamos iniciativas que promueven el cumplimiento de los derechos de la niñez.

Desde 2005, estamos comprometidos en impulsar el uso seguro, responsable y significativo de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), propiciando el pleno ejercicio de derechos por parte de los niños, niñas y adolescentes en el ciberespacio. Nuestro enfoque procura incluir a las TIC como facilitadoras del acceso a la información y contenidos de calidad, a la educación, a la inclusión social y escolar, al derecho a la expresión y la participación.

Nuestra trayectoria nos ha permitido constituirnos como organización socia de Save the Children, entidad internacional que nos acompaña en proyectos nacionales y regionales desde 2006. Además hemos participado en iniciativas junto a Plan International, ECPAT y la oficina de la Representante Especial sobre Violencia contra los Niños de la ONU, Marta Santos Pais.

En colaboración con otras organizaciones, organismos públicos y el sector privado, impulsamos tareas de investigación, estudio y capacitación destinadas a conocer las principales tendencias y demandas globales acerca de las temáticas que abordamos. Por otro lado, llevamos adelante programas dirigidos a la comunidad en conjunto con áreas de RSE de diversas empresas.

1. Diana Maffia en Conferencia “Semana de La Ciudadanía Y Alfabetización Digital 2016 Infancia/Adolescencia, Género Y Tecnología Los derechos de los niños, niñas y adolescentes en entornos digitales desde una perspectiva de género”. Buenos aires, 2016. [↑](#footnote-ref-1)
2. Chicos.net “Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar,

   educativo y cultural”. 2017 [↑](#footnote-ref-2)
3. Escrache es el nombre dado en Argentina, Uruguay, Paraguay, España y Venezuela a un tipo de manifestación en la que un grupo de activistas se dirige al domicilio, lugar de trabajo o en lugares públicos donde se reconozca a alguien a quien se quiere denunciar. La palabra nació en su uso político en 1995 en Argentina, utilizada por la agrupación de derechos humanos HIJOS para denunciar la impunidad de los genocidas del proceso liberados por el indulto concedido por Carlos Menem.​ [↑](#footnote-ref-3)
4. Reporte de Bridge sobre Género y TIC, el cual fue realizado hace más de una década pero las cuestiones estructurales que analiza no han cambiado. [↑](#footnote-ref-4)
5. Fundación Sadosky, “¿Y las mujeres dónde están?”. 2014 [↑](#footnote-ref-5)
6. Fundación Telefónica, “Se buscan ingenieras, físicas y tecnólogas. ¿Por qué no hay más mujeres STEM?”. 2017 [↑](#footnote-ref-6)
7. Chicos.net “Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar,

   educativo y cultural”. 2017 [↑](#footnote-ref-7)