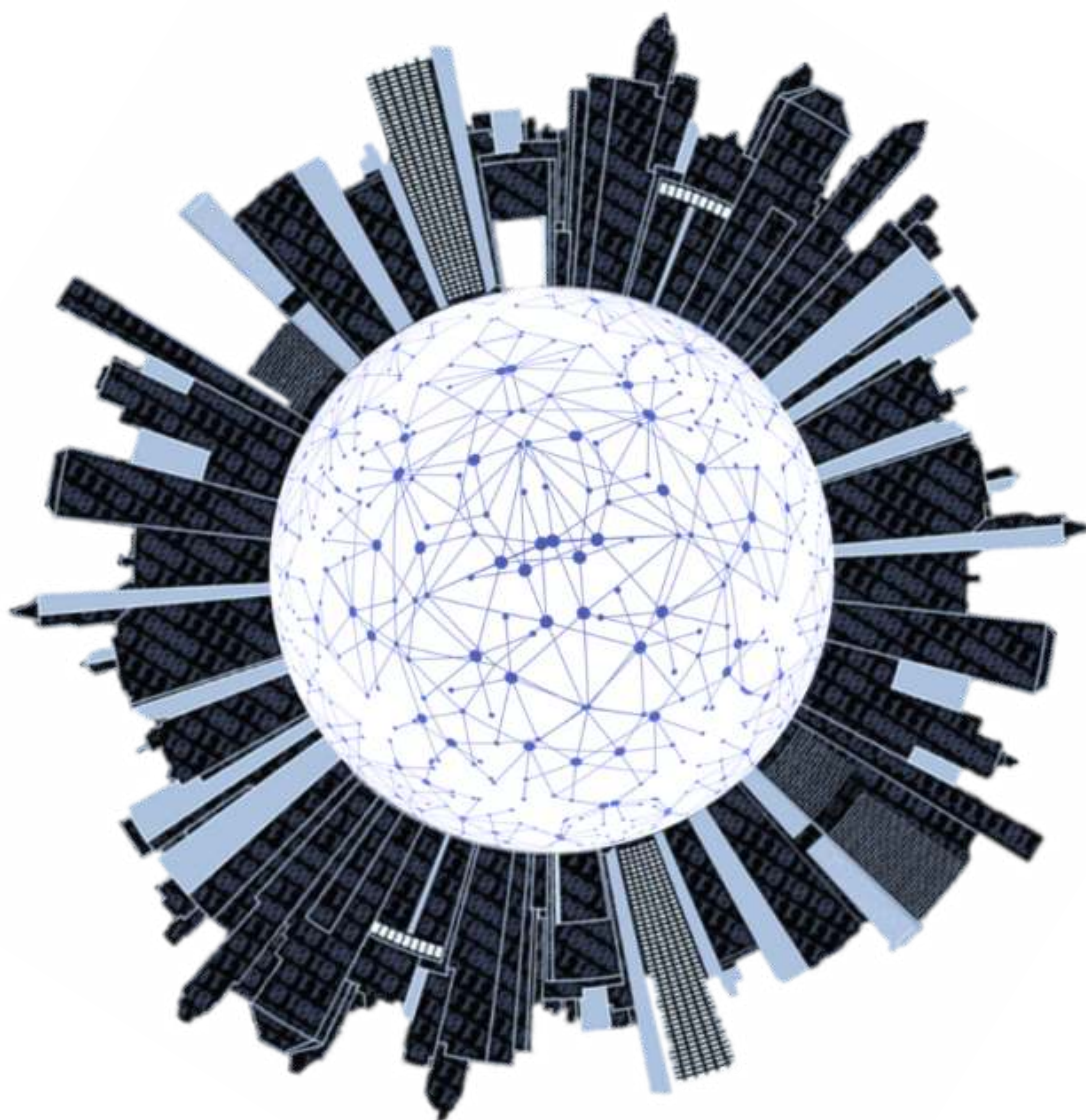


TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA TRANSFORMAR LA SOCIEDAD (vol. 2)

Carles Lindín, Pablo Rivera-Vargas, Meritxell Pitarque (Eds.)



TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA TRANSFORMAR LA SOCIEDAD (vol. 2)

Carles Lindín, Pablo Rivera-Vargas y Meritxell Pitarque (eds.)

Barcelona, 10 de Junio de 2019

ISBN 978-84-17934-09-5

Tecnologías Digitales para Transformar la Sociedad (vol. 2)

Albacete: LiberLibro (España)

EDITORES: Carles Lindín, Pablo Rivera-Vargas y Meritxell Pitarque

COMITÉ EDITORIAL: Carles Lindín, Pablo Rivera-Vargas y Meritxell Pitarque

COMITÉ CIENTÍFICO: Carles Lindín, Pablo Rivera-Vargas y Antonio Bartolomé

DISEÑO PORTADA: Meritxell Pitarque

Incluye bibliografía al final de cada artículo.

ISBN 978-84-17934-09-5

Este libro es el resultado de una iniciativa de los profesores de la asignatura Usos, Posibilidades y Límites de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Grado de Educación Social. Facultad de Educación. © Universidad de Barcelona

LIBERLIBRO EDICIONES

Calle Melilla, 5, 9, i - 02001 Albacete (España)

Primera edición, 2018.

ISBN 978-84-17934-09-5



Este libro tiene licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales. Permitida su reproducción total o parcial indicando fuente.

*Cómo citar el libro: Lindín, C., Rivera-Vargas, P. y Pitarque, M. (eds.) (2019). *Tecnologías Digitales para Transformar la Sociedad (vol. 2)*. Albacete: LiberLibro (España).

El contenido de los artículos que componen este libro, son de exclusiva responsabilidad de sus autores y autoras.

Índice

Introducción	6
La literatura digital como ejemplo de transformación comunicativa	8
Carles Lindín	
Políticas públicas de inclusión de tecnologías digitales en contextos educativos: ¿por qué y para qué?	18
Pablo Rivera-Vargas, Rosa Vargas-Espinoza, Marisol Galdames Calderón	
Gènere i tecnologia: una assignatura pendent	38
Meritxell Pitarque	
Les xarxes socials i les persones amb discapacitat visual.....	52
Tomàs Massons, Jordi Cardús, Aïs Mundó	
Análisis de la Intervención Asistida con Animales en el entorno digital	62
Júlia Martínez, Laura Sánchez	
La importancia de los movimientos ecologistas y los pequeños cambios para hacer un mundo más sostenible: análisis del impacto de la revolución transmedia en los movimientos sociales.....	74
Anaïs Fernández, Laura Molero, Mariola Sales	
Los <i>influencers</i> y la transformación social	84
Sònia Folguera, Laura López, Mario Marín	
Les xarxes socials, els trastorns de conducta alimentaris i l'educació social	94
Clara Oliver	
El feminisme a les xarxes socials	102
Judit Dominguez	
La globalització i la seva influència a les xarxes socials: parlem de ciberfeminisme	116
Sara Nieto, Mireia Gonzalez, Noelia Martín	

Wikipedia como herramienta en favor de la visibilidad de las mujeres.....	124
Emma Limia, Alba Martínez, Luisina Ferrante	
Las redes sociales y su relación con los estereotipos sexistas	140
Ariadna Flores, Karen Gómez	
El ciberassetjament com a una nova realitat de violència de gènere: La manipulació del fandom	150
Paula Bonet, Sandra Venteo	
El fenómeno de la gamificación como aporte a la educación	162
Desirée López, Judit Piña	
La sociedad del (des)conocimiento en la era informacional	174
Marc Alarcón	
La revalorització del temps en una societat líquida i tecnològica	186
Mercè Brunet	
Vincles BCN: Un proyecto para la mejora y refuerzo de las relaciones sociales de las personas mayores.....	198
Berta Altimira, David Martí, Joan Torras	
Las redes sociales como instrumento de resiliencia de las personas desahuciadas	210
Ainhoa Morera, Blanca Torres	
Hacia la acción social en tiempo real	222
Carles Lindín, Antonio Bartolomé	
Sobre los editores de este libro	224

Introducción

El libro *Tecnologías Digitales para Transformar la Sociedad* (vol. 2) es la segunda edición de una colección que nace en el marco del desarrollo de la asignatura “Usos, posibilidades y límites de las Tecnologías de la Información y la Comunicación”, perteneciente al grado de Educación Social de la Universidad de Barcelona. Se busca favorecer el pensamiento crítico del alumnado en relación al empleo de dichas tecnologías digitales en nuestro día a día.

Esta iniciativa tiene como objetivo principal dar espacio y tiempo al estudiantado para que desarrolle sus ideas y opiniones y, de esta manera, otorgar visibilidad a sus cavilaciones.

El volumen se inicia con tres capítulos de los editores, que ponen de manifiesto como la tecnología digital ha comportado un cambio en las reglas de la comunicación, la necesidad de políticas públicas que perciban lo digital como un elemento de inclusión en las escuelas y la pertinencia de la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de la realidad social que rodea al uso de la tecnología digital.

A continuación, haciendo un especial énfasis en la potencia de las redes sociales como motor de transformación, las siguientes páginas incluyen una quincena de capítulos que se han redactado a partir de los intereses personales del estudiantado, permanentemente alentado y orientado por los docentes de la asignatura, en los cuales se reflexiona, desde múltiples perspectivas, sobre el cambio social que vivimos en la contemporaneidad.

Si hay un factor que todos los capítulos tienen en común, este es el peso de las tecnologías digitales en nuestra manera de entender el mundo y la enorme influencia que ejercen, a veces de manera inconsciente, sobre como actuamos la actualidad. Es precisamente esta idea la que ha formado el eje vertebrador que ha dado lugar a todas estas creaciones, a partir de las cuales se ha articulado un discurso que pretende comprender, de una manera global, la importancia de aquello que hacemos circular por la red.

La primera temática que abordan los textos que conforman el libro tiene como eje principal la salud, poniendo en relieve, por un lado, las limitaciones que supone Internet en cuanto a la inclusión de ciertos colectivos como la desinformación que, a veces, ocasiona en los lectores. Seguidamente se hace referencia a las posibilidades persuasivas

que tienen las redes a partir de fenómenos como los *hashtags* o los impactos visuales virales, así como la figura del *influencer*. A partir de aquí, se toma un punto de vista más optimista y se pone el foco en la capacidad transformadora de las nuevas tecnologías en temas que se refieren, sobre todo, al género y la visibilización de su diversidad desde una perspectiva feminista. Para cerrar este bloque, se contemplan también realidades como son la perpetuación de los estereotipos sexistas o la violencia de género.

Acto seguido, se da un paso hacia un tipo de contenido que remite a inquietudes personales más específicas, hablando de temas como la gamificación de la educación formal, la concepción temporal en la sociedad actual, un estudio de caso de una herramienta digital para la mejora de las relaciones sociales de las personas de edad avanzada o, finalmente, los deshaucios.

Este libro, en definitiva, es en parte un reflejo de las inquietudes de los futuros y las futuras educadores y educadoras sociales en lo que refiere a temáticas como género, clase, salud y conceptos abstractos como el tiempo. Por la voluntad de mantener las ideas a exponer sin alteraciones, los textos se han incluido en su idioma original. Es por esto que algunos capítulos están escritos en lengua castellana y otros en lengua catalana.

Con la convicción de seguir trabajando en futuros volúmenes del mismo formato, invitamos al lector a realizar el recorrido propuesto y así poder adquirir una visión general de lo que más preocupa a las generaciones de jóvenes con consciencia social y, cada vez más, también tecnológica.

Carles Lindín, Pablo Rivera-Vargas y Meritxell Pitarque

La literatura digital como ejemplo de transformación comunicativa

Digital literature as an example of communicative transformation

Carles Lindín

*Universidad de Barcelona
Departamento de Didáctica y Organización Educativa
Learning, Media & Social Interactions (LMI)
Instituto de Investigación en Educación (IRE)*

Resumen

A menudo continuamos imaginando la comunicación como un intercambio humano entre dos personas (emisor y receptor), que lanzan mensajes codificados a través de un canal en un contexto determinado. Un entorno comunicativo con reglas y pautas de comportamiento y comprensión implícitas que todos conocemos y sobre las cuales actuamos. Pero, ¿qué sucede en la realidad digital? Las reglas cambian. Un ejemplo paradigmático es el de la literatura digital. ¿Existe alguna realidad comunicativa más analógica que la literatura? ¿Qué sucede cuando se impregna de lo digital? Tenemos que adecuarnos a nuevas reglas y nuevos modos de lectura/consumo. Incorporamos el caso de la literatura digital como ejemplo para la toma de consciencia sobre la vida en red. Como es necesaria una alfabetización digital que nos permita consumir, crear, compartir y criticar contenidos.

Palabras clave

Literatura digital, comunicación, significado, alfabetización mediática

1. Aproximación a la literatura digital

La literatura digital es una entidad viva, una movilidad que nos sitúa en un análisis de la incertidumbre. Y esto es realmente emocionante: aprendemos, estudiamos, analizamos, investigamos, observamos, nos perdemos y nos encontramos al mismo ritmo que se realizan las obras. Conocer la literatura digital nos servirá para realizar otra mirada al mundo del consumo e intercambio de contenidos en red.

Para acercarnos a la realidad necesitamos una primera definición que nos acote el mar de posibilidades. Podemos considerar literatura digital aquella literatura que sólo puede ser disfrutada por canales informáticos, que no puede ser impresa.

“No puede ser impresa” deja fuera de la literatura digital aquellas obras literarias que aparecen en formatos digitalizados pero que no explotan las posibilidades de los elementos de computación: no consideramos literatura digital a los libros electrónicos que trasladan las mismas posibilidades tanto de creación como de consumo en papel a un entorno digital, ya sea en forma de libro electrónico, página html, documento pdf, ePub...

¿Cómo leer literatura digital? ¿Cómo leer literatura impresa? La respuesta a ambas preguntas debería ser “leyendo”; pero en el caso de la primera, podríamos añadir navegando, viajando, perdiéndose, escuchando, implicándose, escribiendo, comentando, encontrándose...

La multiplicidad de acciones que conllevan la lectura de obras digitales es un correlato de las habilidades que debe tener el nuevo lector: saber leer a saber escuchar, navegar, elegir, asociar, escribir, interpretar y utilizar las herramientas y entornos digitales.

Uno de los elementos que caracteriza la literatura digital es la no linealidad, la diversidad de estructura fruto de la multitud de nodos. Como toda nueva nomenclatura, tiene denominaciones sinónimas. Junto a la no linealidad tenemos la no secuencialidad. Incluso se propone el término multilinealidad para no emplear un vocabulario diferente al de la tradición de la teoría literaria sin necesidad aparente.

La no linealidad es una realidad inherente al hipertexto, pero hay que analizarla como una potencialidad para que en realidad la lectura sigue siendo lineal. Cada elección del lector a través de la obra concreta una línea secuencial única, su, entre toda la multilinealidad posible.

Para conocer la diversidad de obras que se incluyen bajo la etiqueta de literatura digital, es recomendable navegar por los tres volúmenes de la *Electronic Literature Collection* (Hayles, Montfort, Rettberg, Strickland, 2006; Borràs, Memmott, Raley, Stefans, 2011; Boluk, Flores, Garbe, Salter, 2016), publicados por la Electronic Literature Organization. Constituyen una selección imprescindible, a modo de cánón, que incide tanto en el eje de

la calidad como en el eje de la representatividad de la diversidad tecnológica que puede tomar.

Esto es así porque la literatura digital nos sitúa en unas nuevas coordenadas, ante una realidad surgida de un nuevo mundo del que no conocemos el futuro. Lo que hoy sólo imaginamos, mañana será antiguo.

El grado de incertidumbre, así como la predicción de algunas consecuencias de la implicación tecnológica en la vida diaria, ha sido tratada en el cine, donde se ha esbozado algunos de los rasgos de un posible mundo no muy lejano.

Para acercarnos la mirada sobre lo digital, nos es de utilidad la filmografía de David Cronenberg, de la cual destacamos *La mosca* (1986) y, especialmente, *eXistenZ* (1999). En la primera, Jeff Goldblum, que interpreta un joven y revolucionario investigador, mezcla su ADN con el de una mosca por un error, y asistimos en directo al proceso de transformación.

En *eXistenZ* se sitúa al espectador ante una sesión de prueba de un juego de ordenador nuevo. Un mundo donde la ficción forma parte de la realidad, los juegos de ordenador conectan a los jugadores a través de su cuerpo (literalmente), el campo de actuación no es la pantalla, los movimientos no se deciden a través de comandos. El juego es real, la vida sólo es juego, con nuestro cuerpo es que participamos.

Aunque se trata de una ficción, algunas de palabras que escuchamos, nos sirven para reflexionar sobre la literatura digital.

- La programadora del juego, elevada a la categoría de “la reina de los juegos génicos” (seguiremos el audio de la versión doblada al castellano) advierte que “el mundo de los juegos está en un punto de inflexión. La gente está preparada para aceptar muy poco, pero las posibilidades son tan enormes.”
- La implicación del jugador es tan fuerte que Allegra Geller (la programadora) comenta a su compañero de juego Pikul: “Tu biopuerto es el nexo, tú eres la fuente de energía. Tu cuerpo, tu sistema nervioso, tu metabolismo, tu energía; si te cansas o te agotas, no funciona correctamente.”

- Conversación con la pareja de juego accidental, para quien se trata de la primera partida:

Ted Pikul:

—Dime cuál es el objetivo del juego al que estamos jugando.

Allegra:

—Tienes que jugar... para descubrir por qué estás jugando. Es el futuro, Pikul.

Verás que natural resulta.

- Posteriormente, la creadora afirma que “hay cosas que se deben decir para avanzar en la trama y definir a los personajes, y esas cosas se dicen quieras tú decir las o no. No te resistas, déjate llevar.”

Estos fragmentos nos proponen las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la implicación del lector en la textualidad electrónica o en la red?
- ¿Leer será descubrir nuevos caminos, no detenerse ante la incertidumbre o la sensación de caos, leer/navegar adelante, aunque los conceptos espaciales hayan desaparecido?

Siguiendo con ejemplos cinematográficos, Steven Spielberg imaginó en *Artificial Intelligence* (2001) una visión postmoderna de la aplicación de la tecnología en la vida cotidiana, donde más allá de juguetes altamente tecnificados se busca la identidad con los hombres. Un mundo posible donde la población se clasifica en ‘meca’ [nicos] (los robots) y ‘orga’ [nicos] (los hombres).

El azar une a los tres protagonistas meca, que representan tres estadios en la evolución de los aparatos generados: el oso de peluche (Teddy), el robot sexual (Joe) y el niño (David). David es el robot capaz de tener (o simular) sentimientos, lo más parecido al género humano nunca conseguido. Pero el grado de conciencia le lleva a tener deseos, y el deseo es dejar de ser meca para convertirse en orga. No es consciente de la propia autogénesis técnica. Como manifiesta Joe, que en todo momento sabe que es un meca: “Lo sobrenatural es la red oculta que une el universo. Sólo los orga creen lo que no puede ser visto, ni medido. Esa rareza es lo que separa las dos especies.”

Y David no es consciente, desea que la ficción se convierta en realidad, y finalmente lo conseguirá (no desvelaremos el final).

Llegados a este punto, es el momento de plantearse si hay algo más cercano a la literatura que convertir la ficción en realidad. Quizás la nueva ficción, la hipertextual, está más cerca de romper las fronteras. De la ficción pasiva de la lectura (observadora) hemos pasado a la ficción activa (la del nuevo lector).

El enlace aparece en la vida cotidiana (trabajo y ocio), y ahora en el arte, en la literatura. La virtualidad, el hipertexto, nos sitúan ante un nuevo mundo posible, no sabemos si real, pero seguro que navegable. Hablamos de la literatura como ficción, pero ¿es ficción? ¿Qué diferencia hay entre las experiencias vividas y las leídas? ¿Las últimas no forman parte de las primeras? Si vivimos, acumulamos experiencias y ensanchamos horizontes; si leemos, también. ¿Y si leemos/navegamos?

El contenido que consumimos, creamos, comentamos y compartimos ¿es real o forma parte de una ficción “basada en hechos reales”? En la vida en las redes digitales, ¿podemos distinguir claramente realidad de ficción?

Partimos de la experiencia lectora analógica y del conocimiento como usuarios de las nuevas tecnologías. Ahora hay que leer/navegar y dejarnos seducir.

2. La capacidad seductora del hipervínculo

No leer de forma lineal implica que el lector tiene que elegir entre las posibilidades que se le ofrecen en forma de enlaces. Hay que tener presente el componente de seducción en la navegación hipertextual, de búsqueda de placer, connatural a la esencia humana. ¿Por qué elegimos hacer clic en un lugar y no en otro? Una buena explicación, que ayuda a saber cómo leemos, es la seducción del hipervínculo. Como apunta Sebastià Serrano:

La naturaleza entera se mueve regida por el principio del placer, y la vida no deja de ser un sistema de sistemas gobernado por las reglas del goce. El placer agudiza nuestro ingenio, nos espabila y acelera el flujo de nuestras ideas y nuestras imágenes, y sin placer nos resulta difícil aprender y, en consecuencia, hacer cualquier cosa. (Serrano, 2005, p. 108)

El deseo nos impulsa a largar velas para emprender nuestro especial viaje a Ítaca, el camino que la naturaleza tiende ante nuestros ojos con el fin de fortalecerse y afirmarse en un espacio donde todo es escurridizo y fugaz. ¡Qué punto de acumulación de vida tan excitante hay en el deseo! Ahora bien, el deseo ha de ser puntual, no durativo, ya que debe conducir a la elección [...]. (Serrano, 2005, p. 111)

3. El arte de la lectura

Saber leer no deja de ser aplicar unos conocimientos y unas estrategias al acto de lectura, alcanzar el arte de la lectura digital puede ser la vertiente lecto-bit de *El arte de la guerra* de Sunzi.

No existe un modelo de lectura universal, la multiplicidad de géneros de la literatura analógica se multiplica con las formas aún no conocidas que aporta la técnica digital. Podemos tener un conocimiento genérico sobre las nuevas textualidades, pero hay que adaptarse a cada lectura concreto, encontrar las especificidades y disfrutar: “Para los daoista, la respuesta a cualquier circunstancia surge de la circunstancia misma, no puede ser nunca una "regla prefabricada” (Sunzi. 2000, p. 13).

Aunque sea una exageración buscada, el lector debe acercarse a la textualidad electrónica desde una mentalidad cercana al daoismo:

- Literatura digital, reino de las sensaciones, las asociaciones y el lenguaje multidisciplinar:

[...] una diferencia entre el pensamiento occidental y el daoismo: el primero considera la razón, la lógica y el lenguaje como vías de acceso al conocimiento de la verdad, mientras que el daoismo considera que son precisamente la razón, el pensamiento lógico y el lenguaje los que limitan el acceso a la realidad. (Laozi, 2000, p. 19)

- Las obras tienen vida propia; el lector no tiene que buscar, sino encontrar de forma casual:

El no buscar conlleva la quietud, y con la quietud en el mundo todo será ordenado por su propia voluntad. (Laozi, 2000, p. 99)

En cada nueva lectura la sensación de pérdida puede ser constante, de camino nunca finalizado, de cierta incertidumbre, sensación de pérdida, de provisionalidad, de inexistencia de una realidad inmanente. El azar nos puede llevar a descubrir elementos no buscados: el hecho encontrado. Llegar nunca dependerá de nuestra voluntad, los vínculos visitados decidirán hacernos participar de algunas realidades.

El ordenador se convierte en un elemento trascendente en la nueva textualidad, no es un mero soporte, una página impresa. Para leer la obra digital debemos conocer la incidencia del factor informático, el factor computacional, decodificar la serie finita de 00000 y 11111 en un lenguaje poético, en una interpretación literaria. El ordenador es a la vez coautor, medio de comunicación y espacio teatral.

4. La globalización lectora

La literatura siempre es un reflejo de la cultura (en sentido amplio) en el que vivimos, tanto si la sigue como si se empeña en huir de esta realidad. Las textualidades electrónicas no son una excepción. La globalización, término castigado en el discurso económico mundial, también llega al arte, a la literatura, a la lengua. Y no se trata del esnobismo ciudadano de sentir nuevos acentos por la calle de forma habitual.

En el primer mundo, empieza a ser habitual la capacidad/necesidad de leer en varias lenguas. Una capacidad/necesidad impulsada por las nuevas tecnologías, por saltar de un lado a otro del mundo para conseguir información, entradas, un vuelo... Como apunta Cassany (2006), nos encontramos ante una globalización lectora.

Y esta globalización lectora también afecta a las textualidades electrónicas. Su hábitat natural es la red. No una editorial. Tal es el inicio de la desaparición de las literaturas nacionales tal como las entendemos en la actualidad. El lector de obras digitales (a no ser que se trate de un anglófono monolingüe) no ve en la lengua un estorbo inasumible, está acostumbrando a navegar entre varias lenguas y llegar a buen puerto, otra cosa será el grado de comprensión.

Cassany (2006) distingue entre la lectura intracultural (el autor y los lectores comparten un poso cultural, unas tradiciones, unos valores, unos conocimientos de la realidad), y la lectura intercultural (el autor y los lectores pertenecen a culturas diferentes).

En la literatura digital la lectura intercultural es de lo más habitual. El único contenido de la obra al cual puede acceder el lector no es el lingüístico. El lector debe decodificar otras señales: sonoras, visuales, elementos de programación... Todo esto facilita la lectura intracultural. Pero no nos engañemos, por el camino se pierden ciertos referentes, detalles; a menudo el conocimiento que tenemos de varias lenguas es más instrumental que cultural, enmarcado en ciertas reglas sintácticas.

Sería el momento de preguntarse sobre la recepción de la obra digital. Si los lectores no coinciden con la lengua materna del autor, qué grado de comprensión alcanzan, qué diferentes actualizaciones puede tener la obra. Es más, el autor es consciente de la realidad multilingüe de sus lectores potenciales (seguimos pensando en Internet). ¿Puede afectar la globalización lectora el acto de creación?

La relación entre la lengua materna y otras lenguas habladas y escritas es estudiada por la retórica contrastiva, que compara los discursos de diferentes idiomas y comunidades. Cada lengua tiene unos elementos constitutivos del discurso que le son propios.

Cassany lo ejemplifica con el estudio de Kaplan (1996), en el que analizaba ensayos en inglés de sus estudiantes para ver las diferencias en la organización del párrafo según la lengua materna. El estudio concluía que (dejamos de lado el etnocentrismo anglófono patente y consideramos los datos a grandes rasgos):

- Estudiantes anglófonos: siguen una estructura lineal.
- Estudiantes semíticos: cláusulas coordinadas con muchos paralelismos y comparaciones. Estructura de zigzag.
- Estudiantes orientales: realizan una aproximación indirecta al tema. Llegan al punto central al final.
- Estudiantes rusos o románicos: incluyen digresiones y comentarios apartados del tema central.

Volvemos a relacionar los datos con la textualidad electrónica. Si el autor escribe en una lengua que no es la materna (por ejemplo, elige el inglés como estrategia para conseguir la máxima difusión por Internet). ¿Cómo puede afectar su origen lingüístico al acto comunicativo?

5. Lectura en compañía

Tratamos un elemento intrínseco a la literacidad electrónica. Estamos ante el ordenador dispuestos a disfrutar de una obra digital. La lectura tomará diversidad de caminos, y de distracciones. Y digo distracciones en oposición a la lectura lineal analógica. Pero tal vez no son distracciones. Hago referencia a todos los dispositivos que el ordenador tiene activados por defecto: correo electrónico, mensajería instantánea, buscadores web. ¿Quién será capaz de desactivarlo todo antes de dedicarse al placer de la lectura digital? Nadie. Bueno, eso espero.

La comprensión de los mensajes depende en gran medida del medio que los sustenta. La lectura analógica es solitaria por definición, pero la digital no debe serlo. Podemos comentar, mientras leemos, la cena que haremos esta noche (mensajería instantánea), o resolver un asunto urgente de trabajo (correo electrónico), o comprar en el e-mercado (nos acaban de recordar que no teníamos los postres preparados, ¡gracias, Internet!)... de hecho son distracciones que el lector tiene asumidas cuando enciende el ordenador. Forman parte de su realidad diaria. Y todas estas incursiones externas en el ordenador no tienen que ser necesariamente para tratar de temas ajenos a la lectura. Imaginemos de nuevo el amable lector digital que recibe un mensaje instantáneo de un amigo. Se saludan y comentan que hacen, y nuestro lector informa al amigo sobre la obra que lee, que se encuentra disponible en Internet, ¡gratis! Y ambos se ponen a leer en paralelo y comentarse sensaciones, interpretaciones y... varios caminos de lectura. Leen lo mismo. Eso parecía. Cada uno realiza su elección, pero a menudo modificada o duplicada por los comentarios del compañero. Estamos ante una de las muchas posibilidades de lectura, de recepción, de interpretación de las textualidades electrónicas.

6. Cierre abierto

El ejemplo de la literatura digital evidencia la necesidad de utilizar, entender y analizar (consumir, crear, compartir y criticar) el espacio comunicativo que representa la red, bajo una mirada diferente a la que hemos utilizado en la vida analógica.

La alfabetización digital será una estrategia para conseguir ciudadanos habilitados digitalmente, que puedan incidir en su entorno, a la vez que disponer de capacidad de acceso y selección de la información para sobrevivir en el mundo digital, siendo capaz de distinguir entre contenidos digitales que se acercan a la literatura, en tanto que ficción o a la argumentación fundamentada en datos.

Así mismo, influir mediante las redes (o utilizarlas para promover proyectos de índole diversa) requerirá dominar las características propias de la comunicación digital, en que el lector/navegante es el responsable de la creación de significado según los nodos visitados (Lindín, 2018).

Referencias bibliográficas

- Boluk, S.; Flores, L.; Garbe, J.; Salter, A. (ed.) (2016). *Electronic Literature Collection. Volume 3*. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization. <http://collection.eliterature.org/3/>
- Borràs, L.; Memmott, T.; Raley, R.; Stefans, B. (ed.) (2011). *Electronic Literature Collection. Volume 2*. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization. <http://collection.eliterature.org/2/>
- Cassany, D. (2006). *Rere les línies*. Barcelona: Empúries.
- Cornfeld, S. (productor) y Cronenberg, D. (director). (1986). *La mosca* [cinta cinematográfica]. USA: Brooksfilm.
- Cronenberg, D.; Hámori, A.; Lantos, R. (productores) y Cronenberg, D. (director). (1999). *eXistenZ* [cinta cinematográfica]. Canadá y Reino Unido: Canadian Television Fund, Harold Greenberg Fund, The Movie Network, Natural Nylon, Téléfilm Canada, Alliance Atlantis.
- Hayles, N. K.; Montfort, N.; Rettberg, S.; Strickland, S. (ed.) (2006). *Electronic Literature Collection. Volume 1*. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization. <http://collection.eliterature.org/1/>
- Laozi (2000). *Daodejing. El llibre del 'dao' i del 'de'*. Barcelona, Proa, Servei d'Edicions de la UAB i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Lindín, C. (2018). "La mort de l'autor o la importància de la creació de significats. Una oportunitat per a l'educació social". En P. Rivera-Vargas & C. Lindín (Ed.), *Tecnologías Digitales para Transformar la Sociedad* (p. 13-20). Albacete: LiberLibro. <http://hdl.handle.net/2445/123905>
- Serrano, S. (2005). *El instinto de seducción*. Barcelona: Anagrama.
- Spielberg, S.; Kennedy, K.; Curtis, B.; Harlan, J.; Kubrick, S. (productores) y Spielberg, S. (director). (2001). *Inteligencia artificial (AI)* [cinta cinematográfica]. USA: Warner Bros.
- Sunzi (2000). *L'art de la guerra*. Barcelona: Proa, Servei d'Edicions de la UAB i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Políticas públicas de inclusión de tecnologías digitales en contextos educativos: ¿por qué y para qué?

Public policies of inclusion of digital technologies in educational contexts: why and what for?

Pablo Rivera-Vargas

Universidad de Barcelona

Departamento de Didáctica y Organización Educativa

ESBRINA (2017 SGR 1248)

Instituto de Investigación en Educación (IRE)

Rosa Vargas Espinoza

Universidad de las Américas, Chile

Marisol Galdames Calderón

Universidad de Barcelona

Resumen

En este capítulo se analiza el proceso de inserción de las tecnologías digitales en contextos educativos a través de políticas públicas promovidas desde el año 2005 por gobiernos de distintos países del mundo. En este sentido, hemos dividido el capítulo en dos dimensiones centrales. En la primera dimensión se analiza la necesidad que existe en los centros educativos de insertar las tecnologías digitales de manera comprensiva y reflexiva, evitando las prácticas compulsivas y las posturas deterministas sobre las tecnologías. En la segunda dimensión se describen algunas de las principales políticas públicas de promoción de iniciativas 1x1 en el mundo, destacando aquellas inspiradas por el programa *one laptop per child*.

Palabras clave

Políticas públicas, OLPC, inclusión digital, innovación educativa

1. Introducción: tecnologías digitales en los centros escolares

El surgimiento de la sociedad informacional, basada en el uso activo de la información y del conocimiento como fuente principal de la productividad y desarrollo económico de un país (Castells, 1998; UNESCO, 2011), ha llevado a grandes modificaciones y transformaciones en los marcos de funcionamiento y desenvolvimiento de los sistemas educativos y, en concreto, de los establecimientos escolares. Entre estas modificaciones destaca la demanda por el desarrollo de nuevas competencias y habilidades cognitivas y emocionales, principalmente ligadas a la “gestión del conocimiento”, a la colaboración y autorregulación de los aprendizajes, y al manejo de las tecnologías digitales.

Con el término “sociedad del conocimiento” nos referimos a lo que Selwyn (2011) define como sistemas computarizados que pueden ser usados para producir, manipular, almacenar, comunicar y difundir información, que incluyen: computadores y dispositivos físicos (hardware); programas y aplicaciones de contenido (software y herramientas de manipulación digital, como simuladores, tutoriales, elementos interactivos, etc.); dispositivos audiovisuales digitales (radio, televisión, fotografía y video en formato digital); juegos y consolas; aplicaciones de ofimática (procesador de textos, planillas de datos, de presentación, etc.); y contenidos y aplicaciones de Internet (desde páginas web y servicios online, hasta aplicaciones de comunicación, como email y herramientas bajo protocolo de red).

De manera vinculada, también ha surgido una preocupación respecto al enriquecimiento de los ambientes donde tiene lugar el aprendizaje, incluyendo la atención a los recursos pedagógicos utilizados, el clima o el ambiente imperante, las competencias y capacidades de los formadores, entre otros factores (Vegas y Umansky, 2005; Cobo y Movarec, 2011).

En esta discusión educativa se debate el uso o integración educativa y/o pedagógica de las tecnologías digitales, y las políticas de informática educativa asociadas. Es crecientemente mencionado como elemento relevante del nuevo escenario educativo, en tanto las tecnologías digitales involucran nuevos desafíos para una educación inclusiva y de calidad. Estos constituyen dispositivos que potencialmente pueden generar o aumentar las brechas socioeducativas existentes, en términos de su acceso (primera *brecha digital*) o de su uso educativo (segunda brecha digital) (Claro, Espejo, Jara, y Trucco, 2011; Selwyn y Kacer, 2007).

Lo anterior se da en la medida que el uso de tecnologías digitales está fuertemente relacionado con las características propias de cada centro educativo, de cada asignatura de aprendizaje y de cada nivel escolar; además, por cierto, de las características de los docentes y el mismo estudiantado. Estos son, en esencia, los principales usuarios directos de dichos recursos. En cada uno de estos ámbitos y actores el uso de tecnologías digitales está asociado a una intención de mejorar o, al menos, de facilitar algún proceso educativo, apoyando la *performance* de los actores, y entregando soluciones hasta ahora inéditas y portadoras de una gran promesa de efectividad y eficiencia (Selwyn, 2011).

Hasta el momento no ha sido posible establecer claramente el tipo y nivel de impacto y/o efecto que tienen las tecnologías digitales sobre los aprendizajes. Las últimas décadas las investigaciones han sido ambiguas en detectar un impacto positivo en los logros académicos de los estudiantes (Cuban y Kirkpatrick, 1998; Wood, Underwood y Avis, 1999; Pedró y Benavides, 2007; Selwyn, Eynon y Potter, 2017). La literatura especializada ha enfatizando el rol que juega en dichos resultados la manera en que los docentes usan las tecnologías digitales en sus clases (UNESCO, 2011).

De acuerdo a Selwyn (2016), con las tecnologías digitales el proceso educativo en la escuela cambia en al menos dos sentidos. Por un lado, se incrementan los recursos a disposición de la escuela y sus equipos profesionales para organizar el trabajo escolar y para enseñar; y, por otro lado, las tecnologías digitales amplían el repertorio de aprendizajes escolares esperados o deseables para los estudiantes, complejizando el currículum escolar a la vez que, crecientemente, las cohortes jóvenes de estudiantes enfrentan ya el trabajo escolar con herramientas y/o competencias tecnologías digitales a su disposición.

En los últimos años ha surgido un esfuerzo por ubicar a las tecnologías digitales en tanto recursos estratégicos para el desarrollo de emergentes escenarios de aprendizaje¹, formulando nuevas perspectivas de análisis de las tecnologías digitales en relación a los fundamentos y culturas de aprendizaje, los ambientes innovadores de enseñanza (Selwyn,

¹Véase el trabajo del Centre for Educational Research and Innovation (CERI) de la OCDE, en el proyecto “Innovative Learning Environments”.

<http://www.oecd.org/edu/ceri/innovativelearningenvironments.htm>

2017), como también a su potencial impacto en la construcción de sociedades más equitativas.

En esta misma línea es que desde el año 2005, en distintas partes del mundo, han ido emergiendo políticas educativas destinadas a promover la dotación de recursos tecnológicos a las escuelas. Para James (2010), entre estas iniciativas se ha pretendido alcanzar cuatro objetivos. El primero, dotar a los centros de dispositivos tecnológicos. El segundo, desarrollar infraestructuras de telecomunicaciones que conecten las aulas a Internet. El tercero, impartir de planes de formación del profesorado en el ámbito de las tecnologías digitales. El cuarto, producir contenidos o materiales educativos digitales.

La mayoría de estas políticas se han puesto en marcha a partir de la irrupción de los proyectos “1x1: un ordenador por estudiante” en distintas partes del mundo. Estos proyectos obedecen a un estímulo global de fomentar la inserción de las tecnologías digitales en las escuelas, con el fin de facilitar el acceso de la ciudadanía a la sociedad digital, buscando una mayor equidad social. Ahora bien, no todas estas iniciativas tuvieron el mismo resultado, sin embargo, múltiples autores (Area, 2011; Alonso, Rivera y Guitert, 2013; Cobo y Rivera-Vargas) le otorgan el mérito de haber acelerado y masificado la inserción de tecnologías digitales en los centros educativos, sobre todo de aquellos situados en las sociedades menos favorecidas. A continuación, profundizaremos más en este aspecto.

2. ¿Qué son las iniciativas 1x1?

El concepto Un Ordenador por Niño –o por estudiante- (también conocido en la bibliografía internacional como “modelo 1 a 1”, “computación ubicua en las escuelas”, o “inmersión tecnológica”) ha cobrado una relevancia notoria en estos últimos años. Esto se ha dado no sólo en el marco de países altamente desarrollados, como es el caso de EE.UU., Australia, o Gran Bretaña, por citar algunos de lengua inglesa; sino también en países en vías de desarrollo tanto de Latinoamérica y África, como de Asia, a través del proyecto denominado OLPC (*One Laptop per Child*) impulsado por el MIT (*Massachusetts Institute of Technology*).

Las iniciativas “Un ordenador para cada niño”, consisten en dotar al estudiantado de ordenadores portátiles individuales, frente al modelo de aula de informática tradicional con el fin salvar sus principales inconvenientes, entre las que se cuentan la coordinación de horarios o uso esporádico e inadecuado, entre otros.

En el año 2005 se anunció la primera iniciativa global de “un ordenador para cada niño” (OLPC) por parte de Nicolás Negroponte (2005) y su equipo del MIT Media Lab durante el Foro Económico Mundial en Davos. La finalidad era facilitar la distribución de ordenadores portátiles a gobiernos de países del Tercer Mundo o en vías de desarrollo.

El proyecto OLPC se promovía a partir de los siguientes postulados (Negroponte, 2005):

- El foco de desarrollo: la educación del alumnado de Educación Primaria.
- El bajo precio: unos 100 dólares por portátil.
- El hardware: una batería de larga duración, recargable a través de procedimientos mecánicos (dínamo) o energías renovables (paneles solares).
- Y finalmente el software: conexión a Internet y a otros ordenadores mediante una red autogestionada (cada ordenador funciona como un enrutador) y a su software educativo especializado.

Tanto Para James (2010) como para Area (2011), con estas iniciativas se pretendía, al menos en el diseño, alcanzar los siguientes cuatro objetivos:

- Primero, dotar a los centros de dispositivos tecnológicos.
- Segundo, desarrollar infraestructuras de telecomunicaciones que conecten las aulas a Internet.
- Tercero, desarrollar planes de formación del profesorado en el ámbito de las tecnologías digitales.
- Cuarto, producir contenidos o materiales educativos digitales.

La mayoría de estas iniciativas 1x1 han sido canceladas, pero otras siguen existiendo, aunque han experimentado importantes transformaciones. Más allá de esto, no son pocos quienes le otorgan el mérito de haber acelerado y masificado la inserción de tecnologías digitales en los centros educativos, sobre todo de aquellos situados en las sociedades menos favorecidas (Area, 2011; Cristia, Ibararán, Cueto, Santiago y Severín, 2012; Sunkel, y Trucco, 2012; Alonso, Guitert y Romeu, 2014).

2.1. Principales críticas las iniciativas 1x1

Ahora bien, no fueron pocos los detractores de las iniciativas OLPC (Warschauer y Ames, 2010; Selwyn y Facer, 2013; Zheng, Warschauer, Lin y Chang, 2016). La mayoría de estos focalizan sus críticas en su modelo económico y, también, en determinados intereses políticos. Los principales aspectos críticos los hemos agrupado en los siguientes siete puntos.

En primer lugar, el sistema operativo de la máquina, basado en el software libre Red Hat, es diferente de los sistemas operativos comerciales Windows o Mac a los que los usuarios están habituados por sus técnicas de publicidad frente a los sistemas operativos libres. Aunque permite conectarse a Internet y navegar (usando una versión especial de Firefox), jugar a algunos juegos educativos y utilizar un procesador de texto, entre otros; no tiene un "escritorio" convencional ni directorios, sino que usa un sistema de "diario" en el que las aplicaciones se guardan automáticamente. Este paradigma confunde a la mayoría de usuarios adultos acostumbrados a un sistema operativo comercial, porque el propósito del dispositivo no es el uso comercial sino la educación.

En segundo lugar, se destaca que, desde el principio del proyecto, ha habido presiones para su comercialización en países del primer mundo, en los cuales ya están disponibles desde principios de 2008. Sin embargo, el precio aumentó a 200 dólares como parte del G1G1 (*get one give one*, compra uno dona otro), haciendo beneficiario a algún niño en el Tercer Mundo. Esta iniciativa le ha hecho perder el apoyo de Intel, cuyo procesador ha aparecido duplicado en el *Eee pc* y el *Classmate PC* de la misma empresa, ambos con propósitos comerciales, costando por encima de los \$300.

En tercer lugar, el proyecto, que ha sido calificado por sus promotores como humanitario, ha sido criticado como un gran negocio, ya que la máquina se vende sólo a los gobiernos, y no se acepta la compra de menos de diez mil unidades. Sin embargo, la justificación para esta cifra es que un precio tan bajo sólo es posible si existe una producción masiva, ya que no se utilizan canales regulares de distribución e intermediación. Otra razón para la alta cifra es que el proyecto busca un alto impacto en las zonas en que penetra.

En cuarto lugar, Microsoft retiró su apoyo cuando Negroponte se negó a incluir Windows Vista en los OLPC (debido, principalmente, a los requerimientos de este sistema, su inestabilidad, su coste, sus carencias y su dificultad de uso). Microsoft aseguraba que para el 2009 tendría listo sus propios OLPC con Windows, destinados exclusivamente a los Estados Unidos. Tiempo después los niños mostraron preferencia por la interfaz *Sugar* en vez de Windows Vista.

En quinto lugar, se critica que también se ha recomendado limitar las capacidades en cuestiones de alcance de la red inalámbrica y de almacenamiento. La justificación es que no haya competencia con las computadoras portátiles normales.

En sexto lugar, múltiples empresas han demandado a la iniciativa por supuestos incumplimientos de patentes, en especial sobre la pantalla táctil y la red inalámbrica.

Finalmente, en séptimo lugar, y tal vez el punto más criticado, ha sido que los fundadores y trabajadores del proyecto han hecho uso de OLPC como plataforma de lanzamiento personal y profesional. Varios miembros, incluido Negroponte, se han retirado del mencionado proyecto y han iniciado proyectos comerciales en relación al mismo OLPC. En la actualidad quienes se han retirado han fundado empresas ensambladoras de equipos aprovechando los conocimientos adquiridos en su estancia en el proyecto.

Como se puede apreciar, desde sus inicios, el proyecto tuvo que superar una serie de inconvenientes a los que no pudo hacer frente y que acarrearón su cierre. En marzo del año 2014, un comunicado de la administración ponía el punto final a sus operaciones.

2.2. Algunas experiencias significativas de implementación del modelo 1X1 en el mundo

El presente capítulo, deriva de la ejecución de una investigación comparada con perspectiva internacional, cuyo objetivo ha sido explorar y analizar las políticas públicas de inclusión digital que se llevan a cabo en distintas partes del mundo desde el año 2005. Con el objetivo de dar respuesta a las preguntas planteadas en el apartado anterior, hemos analizado el caso de algunas iniciativas suprimidas (Escuela 2.0 en España, y @prende.mx en México) y de iniciativas vigentes (Plan Ceibal en Uruguay, y Fundación Omar Dengo en Costa Rica). A partir de una revisión de fuentes secundarias provenientes de la propia institución ejecutora y de informes de evaluación externa, nos hemos propuesto analizar el fenómeno de la sostenibilidad y la supresión de estas políticas que a continuación pasamos a describir.

- *México: @prende.mx*

En el marco de la Estrategia Nacional Digital, el gobierno del presidente Enrique Peña Nieto (2012-2018) impulsó en México el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD), que más adelante quedó sólo como Programa de Inclusión Digital (PID). Esta política pública inició con la implementación de un pilotaje que contempló dos etapas, las cuales se llevaron a cabo entre 2013 y 2014. Una vez evaluado el piloto, el PID se concretó –en noviembre de 2016– en una nueva estrategia denominada @prende 2.0, cuyo objetivo fue desarrollar habilidades digitales y pensamiento computacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje entre el alumnado y el personal docente de educación básica en México (Gobierno de México, 2018a). En un comienzo, el programa PIAD comenzó como una política de dotación de dispositivos (tabletas), pero las evaluaciones realizadas impulsaron modificaciones a la estrategia. En 2016 con la implementación del “Aula @prende 2.0”, se inicia un sistema de renta de equipamiento, conexión a internet, mesa de ayuda y reemplazo de dispositivos.

La iniciativa @prende 2.0 se sustentó en tres pilares (1. Capacitación para maestros; 2. Plataforma en línea y; 3. Equipamiento y conectividad). Finalmente, a comienzos del presente año 2019, y por razones de enfoque político del nuevo gobierno mexicano, el programa ha sido suprimido.

Todavía no es claro cuál será el derrotero de este programa en la administración del ahora presidente Andrés Manuel López Obrador. Cabe destacar que la Coordinación General de @prende.mx quedó en manos de la Doctora Lidia Camacho. Así que estamos a la expectativa de saber cuál es el balance que hacen los nuevos funcionarios con respecto al desarrollo del programa y qué dirección le darán. La nueva coordinadora deberá considerar los resultados de las más recientes evaluaciones al programa. Continuar con el monitoreo y evaluación del modelo de equipamiento de Aula @prende2.0, ya que se cambió del modelo 1x1 a la renta del equipo y, finalmente, continuar con el diseño de indicadores e instrumentos que permitan la evaluación de las habilidades digitales y del pensamiento computacional tanto del alumnado como del profesorado (Cárdenas y Anaya, 2018).

- *Chile: Enlaces*

En el caso de Chile, desde inicios de los años noventa (1992) el programa Enlaces² del Ministerio de Educación se ha transformado en el principal impulsor de la política pública nacional enfocada a la disminución de la brecha digital de la población escolar y potenciar el uso pedagógico de tecnologías digitales en contextos escolares, enfocado ahora en la calidad educativa. El programa, a través del Centro de Educación y Tecnología (CET) del Ministerio de Educación³, ha centrado su accionar en la provisión de infraestructura tecnológica y recursos digitales a establecimientos educacionales, en la capacitación a profesores, en el soporte técnico y pedagógico, y en la promoción de modelos de uso de tecnologías digitales.

Desde el año 2007 el CET se concentró en implementar el Plan de Tecnologías para una Educación de Calidad (Plan TEC) que buscaba el cierre de la brecha digital en los establecimientos educacionales chilenos a través de: un nuevo estándar de dotación de equipos computacionales; un plan de coordinación informática; un plan de uso pedagógico del equipamiento computacional que propone cada establecimiento educacional (Enlaces, Centro de Educación y Tecnología, 2012).

² Ver www.enlaces.cl (consultada el 20 de octubre de 2017)

³ Entidad que por más de 20 años fue responsable de la promoción, estudio, diseño, implementación y evaluación de las políticas informática educativa.

En esta misma línea, el año 2009 el Banco Mundial realizó una revisión de la política de informática educativa en el sistema escolar chileno (niveles básica y media), analizando la evolución y direcciones actuales de las políticas de Chile en torno a las tecnologías digitales a la luz de la experiencia internacional. El informe advirtió un vínculo débil entre las metas educativas reconocidas (currículum, evaluación de aprendizaje, perspectivas pedagógicas) y la inversión en tecnología. A pesar de ello la institución reconoció el liderazgo regional que ha tenido Enlaces, en particular en el avance en tres ejes de acción (World Bank, 2009):

- Primero, en la reducción de la brecha digital y la sustentabilidad en la gestión del equipamiento (a través de la planificación de la llegada de tecnologías digitales a la escuela).
- Segundo, en el desarrollo de competencias digitales en los actores de la escuela (alumnos, docentes y administradores).
- Tercero, en el desarrollo y provisión de recursos educativos digitales (objetos de aprendizaje, software de gestión, modelo de integración de tecnologías digitales, etc.) al sistema escolar (catálogo digital on-line).

Como parte del Fortalecimiento de la Educación Pública, y en el marco del programa Enlaces, el año 2015 se anunció el nacimiento del programa “Me Conecto para Aprender”. Se trata de una iniciativa que entrega un computador personal a todos y todas las estudiantes de 7° básico de la educación pública. El programa “Me conecto para aprender” tiene como objetivo acortar la brecha de acceso y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), aportar de este modo a la calidad integral de la educación y apoyar los aprendizajes de los estudiantes que asisten a establecimientos públicos. La iniciativa también contempla la entrega de sugerencias curriculares para los profesores y directivos, apoyo para el desarrollo de actividades pedagógicas vinculadas al uso del computador y material dirigido a las familias.

La coordinación de la iniciativa es realizada en conjunto por la Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas (JUNAEB), el Gabinete del Ministro y Enlaces de la División de Educación General del Ministerio de Educación. Durante 2015 se benefició a cerca de 70 mil estudiantes y el 2016 a más de 100 mil (xxxx).

A raíz del cambio de gobierno en Chile, y a partir de una nueva orientación política, durante el año 2018 fue inaugurado el Centro de innovación MINEDUC, con el fin de generar un ecosistema educacional de innovación, que permita hacer confluir todos los programas del sector público y el privado en un solo lugar. Junto a este centro, se presentó el Plan Nacional de Lenguajes Digitales. Con estos cambios, en la actualidad se analiza el futuro del programa Enlaces⁴.

- *Argentina: Conectar Igualdad*

En el caso de Argentina, la Ley de Educación Nacional (N° 26.206) incorporó la temática de las tecnologías digitales como disposición de la política educativa nacional de promoción de la igualdad educativa y de la calidad de la enseñanza. En los últimos años, el trabajo con las tecnologías digitales en las escuelas argentinas ha ido aumentando de modo evidente. Sin ir más lejos, se han desarrollado un conjunto de iniciativas que promueven programas de una computadora por niño a través del portal educativo Educar.com.ar, impulsado por el Ministerio de Educación de dicho país. Su implementación comenzó desarrollándose no a nivel nacional, sino en la medida en que los gobiernos locales de las distintas provincias asuman el desafío. De este modo destacaron los proyectos de Todos los Chicos en la Red en la Provincia San Luis y Una Laptop por alumno de la provincia de Córdoba. Sin embargo, no fue sino hasta el año 2010 que emerge el Programa Conectar Igualdad, el cual fue creado en abril mediante el Decreto N° 459/10, con el fin de reducir las brechas digitales, educativas y sociales en Argentina. Es decir, surge como una iniciativa de política de inclusión digital de alcance federal, gestionado por la Administración Nacional de la Seguridad Social (ANSES), el Ministerio de Planificación Federal, Inversión Pública y Servicios, y la Jefatura de Gabinete de Ministros.

Conectar Igualdad estuvo destinado a garantizar el acceso y uso de las tecnologías digitales mediante la distribución de computadoras portátiles a todos los alumnos y docentes de las escuelas secundarias, de educación especial y de los institutos de formación docente de gestión estatal. Asimismo, uno de sus objetivos generales fue garantizar la infraestructura de un piso tecnológico básico que permita: el

⁴ Más información en el siguiente link: <http://www.enlaces.cl/ministro-de-educacion-lanza-centro-de-innovacion-mineduc-y-presenta-el-plan-nacional-de-lenguajes-digitales/>

aprovechamiento de la conectividad de manera extensiva, la instalación de redes y el uso en las aulas de una computadora por alumno. Para el cumplimiento de los objetivos mencionados se definió una distribución gradual de notebooks, alcanzándose a noviembre de 2014 la entrega de más de cuatro millones y medio de aparatos (ANSES, 2014). Por último, cabe señalar que el programa contempla el uso de los notebooks tanto en las escuelas como en los hogares de los alumnos y docentes.

Durante su implementación, el Programa Conectar Igualdad, como política de Estado, permitió orientar y establecer la agenda del conjunto de las instituciones y actores públicos y privados intervinientes en la generación y distribución de las tecnologías digitales en el país. Sin embargo, el pasado 27 de abril del año 2018 se anunció el cierre del programa, el cual, a partir del año 2019, será reemplazado por el programa “Aprender Conectados”⁵.

Aprender Conectados es una política integral de innovación educativa, que siguiendo el trabajo de “Conectar Igualdad”, busca garantizar la alfabetización digital para el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para la integración en la cultura digital y la sociedad del futuro. De acuerdo a lo señalado en su sitio web⁶, Aprender Conectados busca implementar educación digital, programación y robótica para todos los niveles obligatorios -inicial, primario y secundario- y para los Institutos de Formación Docente, alcanzando a casi 8 millones de personas. Su implementación se da en el marco de la ejecución del Plan Estratégico Nacional 2016-2021 «Argentina Enseña y Aprende», cuyo fin es lograr una educación de calidad, centrada en el aprendizaje de saberes y capacidades fundamentales para el desarrollo integral de los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos/as (Ripani, 2017).

De acuerdo a Ripani (2017), esta nueva iniciativa tiene como objetivo cumplir con los lineamientos de la Ley de Educación Nacional, que establece la necesidad de desarrollar las competencias necesarias para que los estudiantes dominen los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación.

⁵ Ver más información en el siguiente link:

<https://www.lanacion.com.ar/2132718-cual-es-el-objetivo-de-aprender-conectados-el-plan-educativo-que-reemplaza-a-conectar-igualdad>

⁶ Para más información, consultar en la web del programa:

<https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados>

- *España: Programa Escuela 2.0*

El programa Escuela 2.0 (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España), no fue una experiencia de política educativa TIC aislada de lo que estaba ocurriendo en el contexto mundial y europeo, sino todo lo contrario. Representó una apuesta española destinada a facilitar, de forma masiva, el acceso a las tecnologías digitales a todos los escolares, y propiciar que el profesorado integrase pedagógicamente las mismas en su práctica de aula (Area *et al.*, 2014).

Escuela 2.0 fue pensado para ser desarrollado en cuatro años, desde el 2009 hasta el 2013, implicando a todo el estudiantado de centros sostenidos con fondos públicos de 5.º y 6.º de primaria y de 1.º y 2.º de educación secundaria obligatoria (ESO). Fue una iniciativa situada en el denominado Plan-E⁷ destinado a la reactivación de la economía española impulsado por el gobierno socialista de la época. Fue aprobado en Consejo de Ministros el 4 de septiembre de 2009, con un presupuesto de 200 millones de euros, cofinanciados entre el gobierno central y las comunidades autónomas, destinado, en principio, al alumnado de 5º de primaria y extendido paulatinamente a los otros niveles escolares. Por razones esencialmente financieras y políticas, el programa fue suprimido a comienzos del año 2012.

A día de hoy, no se ha vuelto a generar en España una política o programa alternativo al Programa Escuela 2.0 destinado a impulsar de forma coordinada entre las Comunidades Autónomas los procesos de integración de las TIC en el sistema escolar español. Ahora bien, siguiendo la estela de Escuela 2.0, en algunas Comunidades Autónomas se han promovido algunas iniciativas de inclusión digital, pero no han sido ni sostenibles ni escalables. En Catalunya, por ejemplo, recientemente se ha anunciado la promoción de una iniciativa que consiste en que el profesorado y el alumnado llevan al aula su propio dispositivo digital y con él acceden a los recursos didácticos⁸.

- *Portugal*

Este es el caso de la iniciativa desarrollada en Portugal a través del Programa MAGALHAES. Este es un proyecto de producción de ordenadores baratos que realiza la

⁷ http://www.ief.es/documentos/recursos/publicaciones/revistas/presu_gasto_publico/54_02.pdf

⁸ <http://ensenyament.gencat.cat/ca/inici/nota-premsa/?id=333304>

multinacional Intel junto con Microsoft y Samsung. El objetivo es producir ordenadores destinados a estudiantes de pocos recursos que el gobierno distribuye gratis o a un precio máximo de 50 euros. Los equipos se encuadran en el proyecto "*Classmate PC*", anunciado en 2007 por Intel, como alternativa al "Computador de 100 dólares" de Nicolás Negroponte (OLPC). Los computadores están ensamblados en Portugal y distribuidos con el nombre de "*Magalhães*".

- *Costa Rica: Alianza público-privada entre el Ministerio de Educación Pública y la Fundación Omar Dengo*

El caso de Costa Rica es singular, dado que el programa de inclusión de tecnologías digitales en el sistema público del país (PRONIE MEP-FOD) ha sido desarrollado e implementado en coordinación con la Fundación Omar Dengo (FOD), una organización sin ánimo de lucro que fue creada el año 1987 por el Estado costarricense. El propósito de esta alianza público-privada es “favorecer que la población estudiantil costarricense se apropie de las tecnologías digitales de forma inteligente, de manera que pueda desarrollar las capacidades requeridas para aprender y participar de forma plena en el siglo XXI” (FOD, 2016, p. 17).

El PRONIE MEP-FOD está vigente desde hace treinta y un años. Precisamente por este motivo, sus objetivos se han ido adaptando constantemente a las necesidades de los centros educativos y de la sociedad en general. Los dos proyectos principales del programa son ATM (Área de Aprendizaje con Tecnologías Móviles) y LIE (Laboratorios de Informática Educativa). Ambos tienen como finalidad dotar de equipamiento a los centros educativos de preescolar, primaria y secundaria, formar al profesorado en el uso de tecnologías digitales y fomentar el desarrollo de competencias como la resolución de problemas, la investigación, la producción de conocimiento y la comunicación entre los estudiantes. A diferencia de otros programas de inclusión digital, el equipamiento distribuido en ambas modalidades es diferente, respondiendo a las necesidades distintas de los contextos diversos del país. Por un lado, el equipamiento del ATM es 1x1 y de laboratorios móviles, mientras que en el LIE se proporcionan laboratorios fijos y móviles.

Aunque las propuestas desarrolladas por el PRONIE MEP-FOD se caracterizan por unos contenidos actualizados y unos planteamientos muy innovadores, el primer desafío identificado es la brecha que existe entre la programación educativa y las prácticas

docentes. Otro desafío actual es cómo articular un marco curricular que incluya transversalmente el uso de tecnologías digitales, algo que hasta aún no se ha podido lograr. Finalmente, destaca el reto de involucrar a toda la comunidad educativa, desarrollando proyectos que partan de la colaboración con las familias, las autoridades educativas y la sociedad, para construir una cultura abierta a la educación, la innovación y el aprendizaje continuado para todos los individuos.

- *Uruguay: Plan Ceibal*

Plan Ceibal (Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea) fue el primer programa informático educativo en Uruguay basado en el modelo 1x1 (One Laptop per Child). Nace como una política pública, diseñada y coordinada por el estado, con la misión de promover inclusión social, acortar la brecha digital en Uruguay y proporcionar a los beneficiarios la tecnología y las herramientas necesarias para usarla de manera efectiva. Si bien el propio Plan Ceibal fue el responsable de dirigir toda la implementación de sus iniciativas, la conformación de su directorio incluyó miembros de la Administración Nacional de Educación Pública (ANEP) y del Ministerio de Educación y Cultura (MEC) de Uruguay. En buena medida, la estrecha coordinación entre estas entidades ha sido fundamental para una administración efectiva, tanto para su evolución como su sostenibilidad (Rivera-Vargas y Cobo, 2018).

El Plan CEIBAL sigue trabajando activamente. En este sentido, vale la pena mencionar especialmente tres iniciativas que reflejan el interés por favorecer cambios más profundos en las prácticas y dinámicas de aprendizaje, y que no se agotan en lo instrumental (Cobo y Rivera-Vargas, 2018). La Red Global de Aprendizaje, en el marco de un proyecto llamado *New Pedagogies for Deep Learning*⁹ (NPDL) y de la cuál Uruguay es uno de los siete países participantes. El Análisis de aprendizaje - Big Data: Después de diez años de funcionamiento, en el Plan Ceibal se están realizando diferentes proyectos para consolidar investigaciones en el campo de *learning analytics*. Y, por último, la Fundación Ceibal, cuya creación busca la producción de conocimiento científico relevante para apoyar la toma de decisiones por parte de los diversos interesados en el sistema educativo y con ello favorecer el uso de tecnologías digitales en la capacitación y en las diferentes instancias de enseñanza y aprendizaje.

⁹ <https://www.ceibal.edu.uy/es/red-global-de-aprendizajes>

3. Algunas consideraciones finales

Los estudios y la información analizada respecto al desarrollo e implementación de las tecnologías digitales en contextos educativos, nos lleva a la reflexión general sobre la necesidad de profundizar y especificar la temática en el horizonte educativo actual de aseguramiento de la calidad de los establecimientos educacionales. Ello puede entenderse como una demanda por una política más explícita para la gestión de tecnologías digitales en los establecimientos educacionales, en sus diferentes aspectos y consideraciones (provisión de equipamiento, capacitación y formación permanente de la comunidad educativa, capacitación y monitoreo de los distintos niveles de aprendizaje de los docentes, entre otros), como también el fomentar políticas de apropiación y autonomía en la gestión educativa de tecnologías digitales por parte de los establecimientos educacionales (integración de las tecnologías digitales al curriculum, gestión y renovación de equipamiento, etc.). En este escenario, un desafío esencial de cada una de las políticas públicas de inclusión digital sería el mantener un rol de innovación de las tecnologías digitales, resguardando su capacidad de experimentación y evaluación de nuevas líneas de acción, a partir de la producción de evidencia empírica que apoye el diseño de nuevos modelos y políticas de provisión y uso de la tecnología en el sistema educativo.

Finalmente, en relación a la sostenibilidad o no de estas políticas, observamos que factores como la falta de alternancia en el poder es un factor clave para su continuidad. En su comienzo se trató de iniciativas cuyo foco ha sido el dotar de infraestructura y dispositivos digitales a la ciudadanía. Pero hoy en día, las necesidades de inclusión digital de la población van más allá del contar o no con dispositivos tecnológicos. Las prioridades tienden a ir en la dirección de favorecer el acceso de toda la ciudadanía a los nuevos procesos de alfabetización digital. Es aquí donde deben poner el foco estas políticas si quieren mantener su vigencia y sostenibilidad.

Referencias bibliográficas

Alonso Cano, C., Rivera Vargas, P. , & Guitert Catasús, M. (2013). Una aproximación a los entornos 1x1, «un ordenador por niño», desde las experiencias y las percepciones de los estudiantes de educación secundaria en el marco de la sociedad

- informativa. *Revista de la Asociación de Sociología de la Educación (RASE)*, 2013, 6(2), 274-288.
- Alonso, C., Guitert, M. y Romeu, T. (2014). Los entornos 1x1 en Cataluña. Entre las expectativas de las políticas educativas y las voces del profesorado. *Educator*, 50(1), 41-64
- ANSES (ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE LA SEGURIDAD SOCIAL) (2014), “La ANSES ya entregó casi cuatro millones de *Netbooks* a través de Conectar Igualdad” [en línea] www.conectarigualdad.gob.ar.
- Area, M. (2011). Los efectos del modelo 1x1 en el cambio educativo en las escuelas: evidencias y desafíos para las políticas iberoamericanas. *Revista Ibero-Americana de Educação*, 56, 49-74.
- Area, M., Alonso, C., Correa, J., del Moral, M., de Pablos, J., Paredes, J., Peirats, J., Sanabria, A., San Martín, A. y Valverde, J. (2014) Las políticas educativas TIC en España después del Programa Escuela 2.0: las tendencias que emergen. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa – RELATEC* 13(2), 11-33.
- Cárdenas, C., Anaya, C. (2018). @prende.mx: la política pública de educación digital de México para enfrentar los retos del siglo XXI. En: P. Rivera-Vargas, et al. (Ed.). *Políticas Públicas para la Equidad Social*. (pp. 31-44). Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas, Universidad de Santiago de Chile.
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol.1. La sociedad red. Madrid: Alianza.
- Claro, M., Jara, I., Trucco, D., y Espejo, A. (2011). Aporte del sistema educativo a la reducción de las brechas digitales, una mirada desde las mediciones PISA. Documento de Proyecto (LC/W.456), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- Cobo Romaní, C., & Rivera-Vargas, P. (2018). Enhancing social inclusion through innovative mobile learning in Uruguay. *Case study by the UNESCO-Fazheng project on best practices in mobile learning*. Paris: UNESCO. Retrieved from: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366324>
- Cobo, C., y Movarec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Cristia, J., Ibararán, P., Cueto, S., Santiago, A., y Severín, E. (2012), “Technology and child development: evidence from the one laptop per child program”, idb Working

- Paper, N° 63438. Recuperado de: <http://www.iadb.org/en/researchand-data> [Consultado el 22/05/2017].
- Cuban, L., y Kirkpatrick, H. (1998). Computers Make Kids Smarter-Right?. *Technos Quartely*, 7 (2), 26-31.
- ENLACES, Centro de Educación y Tecnología. (2012). *Enlaces: Innovación y calidad educativa en la era digital. 20 años impulsando el uso de las TIC en la educación (1992-2012)*. Santiago de Chile: Ministerio de Educación de Chile.
- Fundación Omar Dengo. (2016). *Tecnologías Digitales para construir el futuro: aportes del Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD*. San José, C.R.: FOD
- James, J. (2010). New technology in developing countries: A critique of the one-laptop-per-child program. *Social Science Computer Review*, 28(3), 381-390.
- Negroponte, N. (2005). The \$100 laptop. *Globalization and Education*, 19. Boston: MediaLab MIT
- Pedro, F., y Benavides, F. (2007). Políticas educativas sobre nuevas tecnologías en los países iberoamericanos. *Revista Iberoamericana de educación* 45, 19-69.
- Ripani, F. (2017). *Competencias de Educación Digital*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/competencias_de_educacion_digital_1.pdf
- Rivera-Vargas, P. , & Cobo, C. (2018). Plan Ceibal en Uruguay: una política pública que conecta inclusión e innovación. En P. Rivera-Vargas, J. Muñoz., R. Morales., y S. Butendieck. *Políticas Públicas para la Equidad Social*, (13-30). Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas, Universidad de Santiago de Chile.
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology*. Londres: Continuum.
- Selwyn, N. (2017). ¿Nuevas culturas del aprendizaje? (Una conversación con Linda Castañeda). *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, 104, pp. 51-77.
- Selwyn, N., Eynon, R. y Potter, J. (2017). A decade of Learning Media and Technology: looking back and looking forward, *Learning, Media and Technology*, 42:2, 127-129
- Selwyn, N., y Facer, K. (Eds.) (2013). *The politics of education and technology: Conflicts, controversies, and connections*. London: Springer.
- Selwyn, N., y Kacer, K. (2007). *Beyond the digital divide: Rethinking digital inclusion for the 21st century*. From Futurelab: Recuperado de:
- Lindín, Rivera-Vargas y Pitarque (eds.)

<http://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/FUTRLBUK/F070530B.pdf> [Consultado el 25/02/2017],

- Sunkel, G. y D. Trucco (Ed.) (2012). Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina. Algunos casos de buenas prácticas. Santiago de Chile: Comisión Económica para América Latina.
- UNESCO (2011). *Transforming Education: The Power of ICT Policies*, Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216e.pdf>
- Vegas, E., y Umansky, L. (2005). *Improving Teaching and Learning through Effective Incentives; What Can We Learn from Education Reforms in Latin America?*. New York: The World Bank.
- Warschauer, M., y Ames, M. (2010). Can One Laptop per Child save the world's poor? *Journal of international affairs*, (64)1, 33-51
- Wood, D., Underwood, J. y Avis, P. (1999). Integrated learning systems in the classroom. *Computers y Education*, 33 (2-3), 91-108.
- Zheng, B., Warschauer, M., Lin, C. y Chang, C. (2016). Learning in one-to-one laptop environments: A meta-analysis and research synthesis. *Review of Educational Research*, 86(4), 1052-1084.

Gènere i tecnologia: una assignatura pendent

Gender and technology: a pending subject

Meritxell Pitarque

Universitat de Barcelona

Resum

Si hi ha dues idees que tenen un especial ressò en l'actualitat, aquestes són les noves tecnologies i la igualtat de gènere. Tractar aquests conceptes resulta summament interessant avui dia, ja que la societat es troba en un procés de canvi i de re-definició d'aquestes idees. Anar un pas enllà i combinar els dos termes, reflexionant sobre la seva articulació, suposa un punt de partida interessant que constitueix un repte actual i amb visió de futur. Per aquest motiu, aquest text posa en relleu la relació entre tecnologia i gènere i pretén reflectir si realment es tracta d'un àmbit igualitari i quines mesures es podrien prendre per propiciar aquesta igualtat.

Paraules clau

STEM, ciència, dona, bretxa tecnològica, educació

1. Introducció

La Societat de la Informació (SI) en què ens trobem immerses en l'actualitat s'ha cimentat en els avenços tecnològics i digitals de les últimes dècades, que han condicionat enormement la manera d'entendre el món i, en conseqüència, de viure-hi. És en aquest context en què l'ús de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC) han establert un terreny de joc que, tot i presentar-se en ocasions com a igualitari i inclusiu, pot comportar, com es pretén assenyalar al llarg del present text, cert grau d'accés desigual i ús diferenciat.

Tenint en compte aquest marc de referència i prenent com a idea clau el concepte de la bretxa digital i ampliant-lo al que denominarem com a bretxa tecnològica, el focus d'aquest capítol vol considerar un aspecte que es pretén relacionar directament amb aquesta fractura: el gènere.

És ben sabut que la dona, en el sector professional de la Ciència, la Tecnologia, l'Enginyeria i la Matemàtica (STEM) té molta menys representació que l'home, qüestió que es deriva dels fonaments patriarcals de la nostra societat que, històricament, ha atorgat les posicions de més poder i responsabilitat a les figures masculines.

Si revisem les estadístiques de la UNESCO (2017), podem veure com en l'ensenyament superior, només el 35% de l'alumnat matriculat en les carreres vinculades amb les STEM són dones o com només el 28% del personal investigador a nivell mundial són dones. A banda, també es pot copsar, tal com es veu a la figura 1, com segons dades de l'UIS Data Centre (2016), menys de la meitat de les persones que acaben fent uns estudis superiors relacionats amb les branques acadèmiques relatives a l'STEM són dones, amb especial rellevància en els casos d'estudis TIC i enginyeries, on només hi ha un 28% i un 27% de dones respectivament.

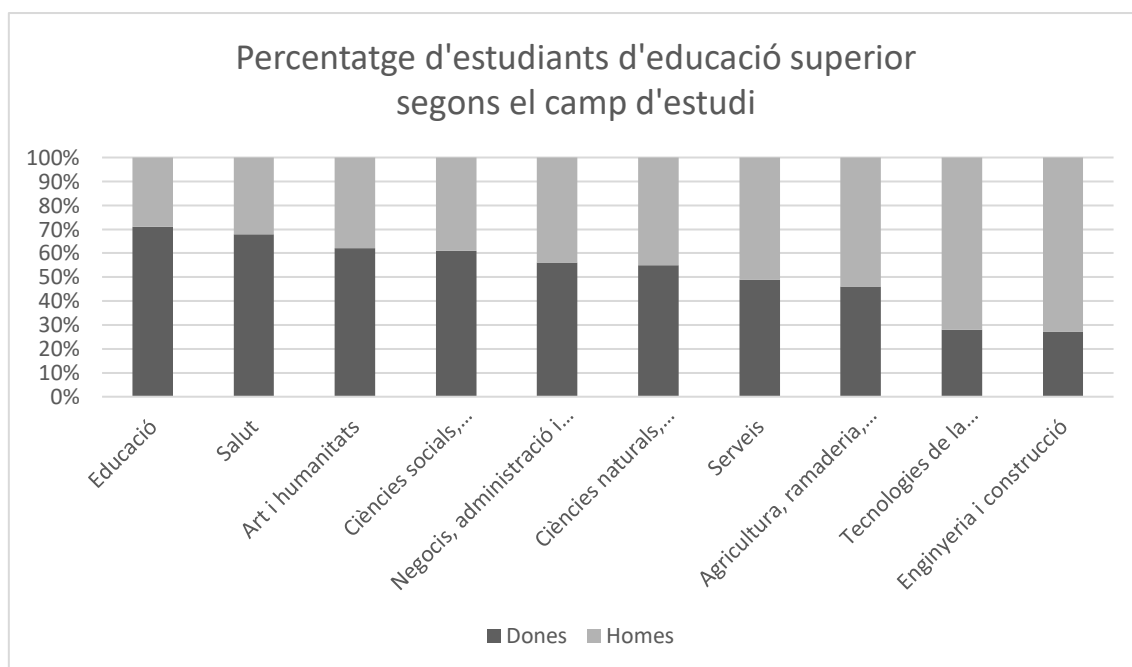


Figura 1. Diferències per gènere segons els camps d'estudi a l'educació superior. *Font: UNESCO. (2017). Cracking the code: Girl's and Women's education in science, technology, engineering and mathematics.*

Això ens pot portar a pensar que en les etapes anteriors i posteriors a aquesta educació superior també es poden trobar diferències en relació a tecnologia i gènere. Tal com esmenten Gil-Juarez, Feliu i Vitores (2012), podem constatar que les tecnologies estan

socialment i culturalment definides com masculines i les competències tecnològiques, en conseqüència, són enteses com competències pròpies del gènere masculí.

Així doncs, com no podia ser d'altra manera, els encarregats de dur a terme la revolució tecnològica dels últims anys i els que s'han apropiat, generalment, del desenvolupament d'aquest nou enfocament han estat els homes, però... en quin punt ens trobem, actualment? Què s'està fent per millorar la situació?

Amb aquest punt de partida, tot seguit es proposa un recorregut que passa per una revisió teòrica de les investigacions relatives a la bretxa de gènere per part d'acadèmics d'arreu per fonamentar unes conclusions que permetin entreveure la resposta a aquests interrogants.

2. Base conceptual

A causa del doble enfocament que suposa, el present estudi reclama establir unes bases conceptuals que serveixin com a referència i delimitin els conceptes de tecnologia i gènere, així com la seva relació.

És important remarcar la diferència expressa que suposa no emprar el concepte de “bretxa digital”. Segons Pimienta (2007), “la bretxa digital no és altra cosa que el reflex de la bretxa social en el món digital” (Pimienta, 2007:1) i es basa de manera exclusiva en les possibilitats d'accés, les capacitats d'ús i les habilitats d'aprofitament de la informació i les eines disponibles referents a les TIC.

Per concretar els indicadors d'aquesta bretxa digital podem posar l'exemple d'un cas concret en què relacionem aquesta idea amb el gènere, de manera que es pugui veure la connexió amb el tema que ens ocupa.

Tal com s'esmenta a l'Institut Nacional d'Estadística de l'estat espanyol (INE), la bretxa digital de gènere es defineix com la diferència del percentatge d'homes i el percentatge de dones en l'ús d'uns indicadors TIC com són l'ús d'Internet, l'ús freqüent d'Internet i les compres per Internet. A la figura 2 es poden observar els resultats de l'Enquesta sobre Equipament i Ús de les TIC a les llars realitzada per l'Institut Nacional d'Estadística (INE), en col·laboració amb l'Institut d'Estadística de Catalunya (IDESCAT) i l'Institut

d'Estadística i Cartografia d'Andalusia (IECA). Aquest gràfic proporciona informació de l'equipament i ús de les TIC en els habitatges habitats per, com a mínim, una persona de 16 a 74 anys d'edat i mostra com la bretxa digital de gènere ha disminuït en l'any 2018 en els principals indicadors analitzats (ús d'Internet en els últims tres mesos, ús freqüent d'Internet i compres per Internet).

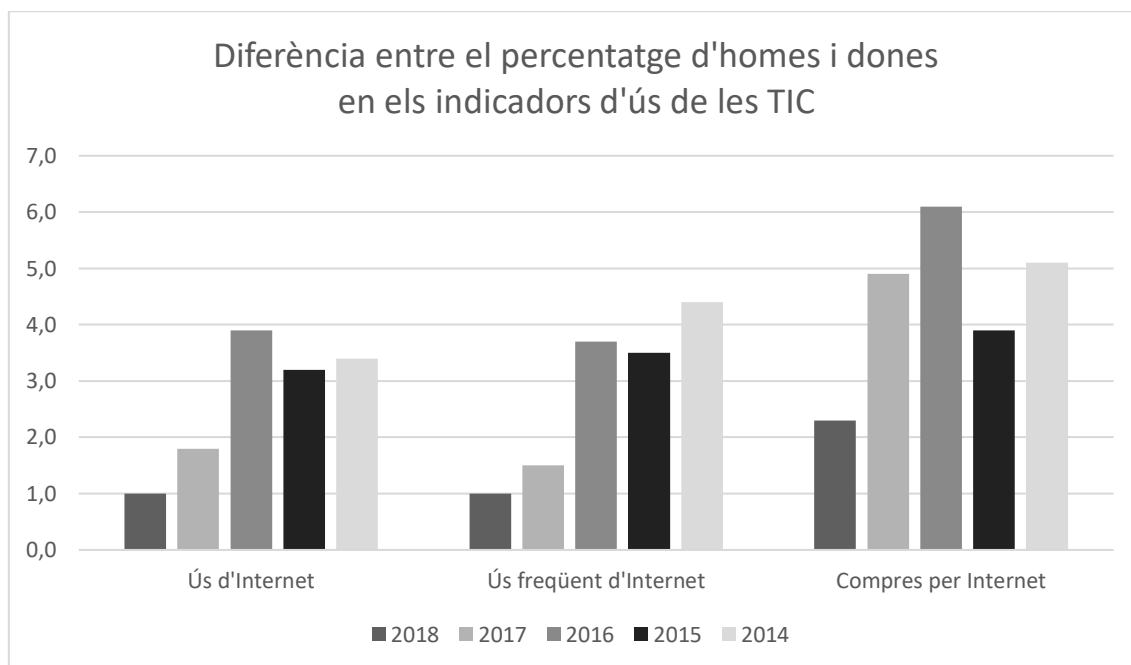


Figura 2. Diferències per gènere segons l'ús de les TIC. *Font: Instituto Nacional de Estadística. (2018).*

Tal i com es pot veure a la figura 2, el valor diferencial més alt correspon a les compres per Internet (2,3 punts), ja que l'ús d'Internet i l'ús freqüent d'Internet, segons les dades de l'any 2018, tenen un valor de 1,0 punts de diferència, però no són aquests els únics indicadors que ens interessin analitzar, ja que pretenem tenir una visió molt més global del que suposa l'impacte del gènere en les tecnologies.

És per aquest motiu, doncs, que en el marc contextual d'aquest treball es fa rellevant, en primer lloc, definir què s'entén per tecnologia i, en segon lloc, acotar què entenem per gènere.

2.1. Què entenem, per tecnologia?

Segons la Salem Press Encyclopedia of Science (2017), la tecnologia fa referència a l'ús del coneixement que té l'objectiu de trobar nous mètodes per canviar l'entorn de les persones. Estretament relacionada amb la ciència i l'enginyeria, la tecnologia ha tingut un impacte immens en la humanitat des dels temps prehistòrics, ja que entre els primers humans, les tecnologies senzilles com el foc i les pedres afilades van permetre una major supervivència i una millora de la qualitat de vida i, a mesura que les civilitzacions van començar a créixer, la tecnologia va permetre millorar qüestions més desenvolupades com l'agricultura, la vida dels pobles, l'aprenentatge o l'exploració d'indrets fins al moment remots.

Els avenços industrials en l'era moderna, tal i com declara la mateixa font, van impulsar una tecnologia cada vegada més sofisticada que va permetre avenços com la producció en massa, la comunicació digital i els viatges espacials. A partir d'aquesta definició, veiem com el terme és tan ampli i queda alhora tan restringit com suposa fer referència a totes les eines creades per l'ésser humà: els invents tecnològics són, molt probablement, incomptables, però queden reduïts a un seguit d'artefactes, per naturalesa, físics.

Amb l'objectiu d'ampliar aquesta visió, es revisa el concepte de tecnologia digital tal com es defineix, també, a la Salem Press Encyclopedia of Science (2019). Tecnologia digital és un terme que s'utilitza per descriure el funcionament d'equips basats en ordinadors i electrònics que transfereixen informació en codi binari, un codi que utilitza una combinació d'1s i 0s per enregistrar informació com ara sons, paraules i imatges que es podem enviar des d'una font a una altra i es tornen a muntar a l'extrem receptor, amb la qual cosa s'emeten i es reben amb sentit.

Els avenços en capacitats digitals han suposat noves tecnologies revolucionàries com ara Internet o els telèfons intel·ligents que han canviat la vida diària de les persones de tot el món, donat que el procés de transmissió ha permès i fins al moment permet condensar, emmagatzemar i transmetre informació de manera ràpida i eficient.

Prenent com a referència aquestes dues definicions del concepte, una basada exclusivament en la tècnica i l'altra en l'electrònica, es creu convenient determinar el concepte de tecnologia com la seva confluència. Això és així perquè, en el cas que en ocupa, hi ha múltiples factors a tenir en compte per desgranar la bretxa a la qual es fa

referència al llarg del capítol i no és suficient entendre el concepte en únicament una de les dues dimensions.

Per aquest precís motiu, és pertinent ampliar el punt de vista i incloure alguns conceptes en aquesta definició de tecnologia, són l'ús de les TIC, la robòtica, les pràctiques STEM i, fins i tot, les aspiracions professionals que tenen els infants amb l'objectiu de donar una visió global de tot el que es podria relacionar amb la tecnologia en el nostre cas d'estudi. Afegim i aglutinem aquestes idees, doncs, per arribar a una comprensió molt més global del terme tecnologia.

2.2. Què entenem, per gènere?

Un cop tenint clar el concepte previ, és essencial detallar què entenem per gènere, ja que l'anàlisi podria variar si ens centrem en el sexe biològic, la identitat de gènere o l'expressió de gènere. Segons el Comitè per l'eliminació de la discriminació contra la dona de les Nacions Unides (CEDAW) (2010), el terme sexe es refereix a les diferències biològiques entre l'home i la dona. Per altra banda, el terme gènere es refereix a les identitats, les funcions i els atributs construïts socialment de la dona i l'home i al significat social i cultural que la societat atribueix a aquestes diferències biològiques.

Es considera adient centrar el concepte en la identitat de gènere, que segons el CEDAW (2010) és la forma en com s'identifica la persona o, dit en altres paraules, la forma en què es reconeix a si mateixa, basant la seva conducta i la seva forma de ser i pensar en aquest gènere amb el qual se sent identificada. És, per tant, la consciència de la pròpia persona de sentir pertinença al sexe masculí o femení.

Aquesta identitat queda determinada i perpetuada, tal com assenyalen Johnson i Repta (2012) per les formes de gènere que estableixen algunes institucions com poden ser els mitjans de comunicació, la religió i els sistemes educatius, mèdics i altres polítics i socials. “El gènere insubstitucionalitzat es refereix a la forma en què el gènere està arrelat i s'expressa a través d'aquests grans sistemes socials que protegeixen les diferents respostes, valors, expectatives, rols i responsabilitats” (Johnson i Repta, 2012, p. 21).

Una persona, d'acord amb aquesta definició, pot tenir una identitat de gènere diferent de les seves característiques fisiològiques innates, però condicionades en gran mesura pel

que la societat estableix com a gènere normatiu, la qual cosa serà un element a tenir en compte al llarg de l'estudi.

Aquesta concepció, centrada en la identitat de gènere, té conseqüències didàctiques i, en el cas de les pràctiques tecnològiques, tal com esmenta Sánchez (2002), dificulta l'accés de les dones a determinades opcions professionals i nivells d'investigació científica, ja que va associada a un concepte a tenir en compte per a poder entendre la bretxa de la qual parlem: el currículum ocult.

Tal com s'assenyala en el glossari dels Estudis de Psicologia i Ciències de l'Educació de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), el currículum ocult s'entén com “el conjunt de missatges que es transmeten a l'educand de forma subliminar i que responen a les funcions reals de la institució d'on parteixen aquests missatges” (s.d, p. 1).

2.3. L'articulació tecnologia – gènere

Un cop assentada aquesta base teòrica sobre els conceptes fonamentals que formen els pilars d'aquest text, podem començar a veure com es dona la seva interacció.

Aquesta concepció lliga amb el tradicionalisme. Com afirma Fierro (2008):

L'estudi de la tecnologia obliga a tenir la perspectiva de que aquesta forma part d'una complexa xarxa d'interrelacions de natura social. [...] La tecnologia requereix i demanda ser visualitzada, estudiada i entesa en aquesta complexa interacció que ofereix diferents i variades dimensions a les quals, cada dia, semblen sumar-se factors culturals que, lluny de delimitar la concepció de la pròpia tecnologia, manifesten l'existència de bretxes entre la seva creació, generació, transferència i aplicació però, sobretot, pel que fa a l'impacte i interpretació que a aquella li adjudiquen les diferents societats i cultures. (Fierro, 2008, p. 144)

Així doncs, amb això es pot confirmar que hi ha un fort component social que afecta directament a l'ús i la comprensió de tot el que es relaciona amb la tecnologia.

A partir d'aquí i havent revisat aquests fonaments bibliogràfics, es comença a fer ja explícita la relació que es pot establir entre tecnologia i gènere. De la manera que esmenten diversos autors des dels inicis de la dècada dels 2000:

A les últimes dècades s'ha vist emergent, en l'àmbit acadèmic, una preocupació distintiva per la bretxa digital de gènere. Als estudis que aquesta preocupació ha produït, es fa cada vegada més evident que la bretxa digital de gènere no seguirà creixent entorn un ús major o menor de la tecnologia [...] (sinó que es tracta d') un problema de major importància que no pas el simple accés a les TIC o el desenvolupament d'habilitats informàtiques. Estem davant un fenomen vinculat a la infrarepresentació de les dones en els sectors estratègics de l'educació, la investigació i l'ocupació relacionades amb les enginyeries i les TIC en general. (Citat a Gil-Juárez, Feliu i Vitores, 2012, p. 4)

Tal com esmenten Hafkin i Huyer (2007), si les TIC fossin neutrals en termes de gènere, no seria necessari prestar una especial atenció a les estadístiques disgregades per sexe ni emprar-les per elaborar unes noves polítiques d'actuació. Si aquest fet es donés, les dones continuarien tenint menys oportunitats per beneficiar-se de les possibilitats de l'era de la Informació.

Aquesta afirmació queda plenament recolzada amb la informació que podem extreure d'un dels últims resultats del Programme for International Student Assessment (PISA)¹:

Tot i que nois i noies tenen un rendiment similar als tests de ciències de PISA, [...] el 5% de les noies de 15 anys contempla desenvolupar una carrera relacionada amb les ciències o l'enginyeria, en contrast amb un 12% dels nois. [...] Molts països han fet molt per igualar aquest camp, la qual cosa es pot veure als resultats del test de ciències de PISA 2015. Malgrat aquest fet, tot i poder declarar victòria en haver minorat la bretxa de gènere en les habilitats cognitives, és possible que haguem perdut de vista altres dimensions socials i emocionals de l'aprenentatge, que poden tenir un impacte més fort. (Schleicher, 2018, p. 196)

Això és un clar reflex de l'afirmació que es fa a un estudi de la International Journal of Mechanical Engineering Research & Applications (IJMERA) l'any 2013, on es declara que “els homes adquireixen uns estereotips relacionats amb l'ús dels ordinadors de ben joves. Des de llavors, els pares i les figures docents, que tendeixen a ser el usuàries habituals d'ordinador en la configuració familiar o escolar, es centren més en el gènere masculí” (Muthama, Kimathi i Kitung'u, 2013, p. 2).

¹ Per a més informació sobre les proves, accediu a <http://www.oecd.org/pisa/>

3. Línies d'actuació

Com es pot copsar, el fet que els referents habituals de perfil tecnològic siguin els homes és un fet condicionant per tractar d'una manera inconscientment favorable els nens, així com per la motivació i les aspiracions dels infants, segons es veuen o no representats en aquest àmbit.

La UNESCO (2017) traça unes directrius d'actuació en diferents àmbits que persegueixen l'objectiu de fer d'aquest àmbit un univers més igualitari, en el que destaquen quatre nivells d'intervenció: individual, familiar, escolar i social. En aquests diferents plans, es proposen algunes iniciatives per fomentar l'interès i la participació de les dones les pràctiques STEM. Alguns exemples són:

- Nivell individual: intervencions per construir habilitats espacials dels nens i nenes, autoeficàcia, interès i motivació entre les nenes per perseguir estudis i carreres STEM.
- Nivell familiar i de parells: intervencions per involucrar els pares i les famílies per abordar les idees preconcebudes i errònies sobre les habilitats innates basades en el sexe, ampliar la comprensió de les oportunitats educatives i les carreres de STEM, i connectar les famílies amb assessors educatius per construir vies STEM.
- Nivell escolar: intervencions per abordar la percepció i la capacitat dels professors i les professores, per desenvolupar i lliurar currículums sensibles al gènere i per implementar avaluacions de gènere neutres.
- Nivell social: intervencions en normes socials i culturals relacionades amb la igualtat de gènere a nivell global, prendre consciència dels estereotips de gènere en els mitjans de comunicació, i impulsar noves polítiques i legislació amb perspectiva de gènere.

Tot i que els centres educatius són probablement l'àmbit on es procura propiciar en una major mesura aquesta igualtat, també són els espais que segueixen una estructura més pautaada i, per tant, de més fàcil modificació. D'aquesta manera, i partir de la informació recopilada al llarg des apartats anteriors, es formula un plantejament d'actuació general per a millorar l'encaix entre les Tecnologies i el gènere a l'escola i, per tant, emmarcada en el tercer nivell de la proposta de la UNESCO, amb cinc punts a desenvolupar:

- Formar el cos docent en competència tecnològica i digital i treballar la cultura científica de manera transversal, des dels primers cursos d'Educació Infantil fins al batxillerat.

Per què? Perseguim l'objectiu que la figura docent, generalista o de l'especialitat que sigui, sigui competent en l'àmbit tecnològic i que es desmitifiquin les tasques relacionades amb la tècnica. No es tracta d'activitats que només pot desenvolupar un departament determinat sinó que tothom s'hi pot enfrontar.

Com? Rebut formació bàsica dels principals problemes tecnològics, tenint una actitud d'atreviment vers les qüestions relacionades amb la tecnologia, intentant no delegar les tasques senzilles al departament TAC, incloent les professions tecnològiques en els moments de joc simbòlic d'EI, fent ús d'espais i eines relacionats amb la tecnologia d'una manera natural i significativa, etc.

- Emprar un llenguatge respectuós, inclusiu i no sexista.

Per què? Partim de la idea esmentada a la part 2 del present treball (Marc teòric) que fa referència al concepte de "currículum ocult". L'ús del llenguatge influeix en les oportunitats educatives que s'ofereixen a l'alumnat i el que es digui, com es digui i quan es digui pot afectar tot el món afectiu i mental dels nens i nenes.

Tal com esmenten Ferrer et al. (s.d.:10), "El llenguatge en si mateix no és sexista, ho és l'ús que se'n fa". Això és així perquè, per exemple, quan ens dirigim a tota una classe amb el mot "nens" en lloc de "nens i nenes" es crea una ambigüitat i una inseguretat que es transmet a les nenes de forma inconscient: hi ha vegades que el mot nens es refereix només als infants de gènere masculí. Quan es dona i quan no, aquest fet?

Com? Adequant la manera de parlar a la manera de pensar que defensem. Per evitar l'ús del masculí com a genèric, segons Ferrer (s.d.), disposem de tres tipus de recursos lingüístics: l'ús de formes dobles (masculí i femení), l'ús de formes genèriques (noms col·lectius) i el canvi de redacció de la frase. Ésser conscients d'aquestes possibilitats i de les possibilitats i influència del llenguatge, pot impulsar o descoratjar determinades actituds.

- Col·laborar amb els agents que tenen influència sobre les decisions de les noies per aprofundir en itineraris STEM, com podria ser l'entorn proper i, sobretot, el nucli familiar.

Per què? Entenem que entorn d'influència i d'aprenentatge s'estén més enllà de l'aula i, tot i que l'àmbit escolar procura que hi hagi un engrescament vers les tecnologies, un cop es passen les fronteres de l'escola aquest entorn es presenta com un input desfavorable per les noies. Conscienciar el context vers aquest tema i intentar fer el traspàs d'aquestes nocions podria ser un primer pas per a cultivar aquest tipus d'aprenentatge més enllà de les parets de l'escola i animar a les famílies a veure aquestes activitats des d'un nou punt de vista.

Com? Fent esment d'aquesta problemàtica i de les mesures que es poden prendre per encarar-la a les reunions de grup i tutories; penjant informació a les xarxes socials del centre sobre actes, exposicions, publicacions referents a gènere i tecnologia; planificant conferències o xerrades, obertes als familiars, de referents científico-tecnològics diversos, ja formin part del col·lectiu d'ex-alumnes experts o familiars que hagin assolit o que vulguin compartir o ensenyar quelcom relacionat amb aquest àmbit; engrescant el col·lectiu a participar en actes o activitats que tinguin a veure amb la tècnica a l'escola, com construir, reparar, aprendre a fer, etc.

- Proposar espais i temps de desenvolupament tecnològic només per a nenes.

Per què? Creiem que cal un incentiu que propiciï el paper de la dona en aquest àmbit, ja que amb un estímul general dirigit als dos gèneres es produiria un creixement parell en l'atractiu vers aquestes pràctiques i es perpetuarien les diferències ja existents. Si la fita és la d'igualar els dos gèneres, el primer que s'ha d'aconseguir és donar un impuls addicional a les noies.

Com? Impulsant iniciatives com “Girls Meet Arduino” , en què les noies vegin que poden encarregar-se, amb l'ajuda exclusiva d'altres noies, de dur a terme projectes tecnològics als quals no se solen encarar sense el gènere masculí.

- Incloure referents tecnològics femenins en forma d'especialista o mentor.

Per què? Pensem que si dotem l'alumnat de referents diversos, es podrà sentir identificat i reflectir les seves aspiracions en una figura model que s'adeqüi a les seves ambicions. Segons un estudi desenvolupat per Sadler, Sonnert, Hazari i Tai (2012) al llarg d'una experiència d'investigació sobre l'interès de les carreres STEM a l'ESO, les nenes que van ser tutelades per models femenins durant un seguit d'activitats van mostrar un major interès per la ciència i les matemàtiques quan es van introduir en possibles oportunitats de carrera STEM.

Com? Procurant considerar el gènere com un element important a l'hora de contractar personal, sobretot, en l'àmbit tecnològic; formant els docents en aquest aspecte; contactant alumnes de diferents nivells acadèmics per a dotar de referents els i les més petites, etc.

4. Conclusió

En l'actualitat el tecnològic no és encara un sector igualitari: hi ha grans diferències d'actitud, aspiracions i ús respecte les tecnologies que tenen un rerefons socio-cultural molt rellevant.

Si volem arribar a una societat equitativa i igualitària, és necessari que hi hagi una igualtat de possibilitats i oportunitats global i, en l'àmbit tecnològic, un bon punt de partida podria ser la igualtat de gènere. És per aquest motiu que cal un incentiu que propiciï el paper de la dona en aquest àmbit, ja que amb un estímul general dirigit als dos gèneres es produiria un creixement parell en l'atractiu vers aquestes pràctiques i es perpetuarien les diferències ja existents.

Un dels àmbits on podrien ser implantades un seguit de directrius que procuressin aquest canvi és l'escola, perquè es tracta d'un context amb una estructura determinada i mal·leable, on amb la posada en pràctica d'uns ítems senzills es podria fer un èmfasi en aquesta estimulació de les tecnologies.

Tal com apunta Schleicher (2018), disminuir aquesta bretxa de gènere requereix un esforç per part de la societat per ser conscient dels seus propis prejudicis i sensibilitzar-se per ser capaç de donar les mateixes possibilitats d'èxit a nois i noies. És en aquest nínxol on

pren sentit aquest treball: en la consideració de la esclatxa, els seus motius i la presa de consciència de la necessitat d'arribar a una tecnologia igualitària, entesa en tota la seva globalitat.

Referències bibliogràfiques

- Currículum ocult. (s.d). A *Glossari. Relació de conceptes, termes i sigles de Psicologia i Ciències de l'Educació*. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible a <https://bit.ly/2JPmOCY>
- Dziak, M. (2017). Technology. *Salem Press Encyclopedia of Science*. Disponible a <https://bit.ly/2HKJfr6>
- Ferrer, C. et al. (s.d.). *Llenguatge per la igualtat a l'educació*. Disponible a <http://bit.ly/2W1LMnx>
- Fierro Murga, L.E. (2008). Por un enfoque social de la tecnología, En *Sociedad y Cultura*. *Sociedad y Cultura*, 139-150. McGraw-Hill – UACH, Mèxic.
- Gil-Juárez, A., Feliu, J. i Vitores, A. (2012). Género y TIC: en torno a la brecha digital de genero. *Athenea Digital*, 12(3), 3-9. Disponible a <https://bit.ly/2BPgu7J>
- Hafkin, N.J. i Huyer, S. (2007). Women and Gender in ICT Statistics and Indicators for Development. *Information Technologies and International Development*, 4(2), 25-41.
- Instituto Nacional de Estadística. (2018). Brecha digital de género: Instituto Nacional de Estadística. Disponible a <http://bit.ly/2Z7eoKB>
- Johnson, J.L. i Repta, R. (2012). Sex and gender. *Designing and conducting gender, sex, and health research*, 1737.
- Melero, N. (2011). El paradigma critico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: un análisis desde las ciencias sociales. *Cuestiones Pedagógicas*, 21, 343.
- Muthama, M.N., Kimathi, K.P. i Kitung'u K.M. (2013). Gender Issues in Information Technology. *International Journal of Mechanical Engineering Research & Applications (IJMERA)*, 1(3), 2. Disponible a <https://bit.ly/2TgAmuB>

- Nacions Unides – Comité per l'eliminació de la discriminació contra la dona. (2010). *Proyecto de Recomendación general n°28 relativa al artículo 2 de la Convención sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer*. Disponible a <https://bit.ly/2HRoDNZ>
- Pimienta, D. (2007). *Brecha digital, brecha social, brecha paradigmática*. Santo Domingo: Funredes.
- Sánchez, A. (2002) El androcentrismo científico: el obstáculo para la igualdad de género en la escuela actual. *Educar*, 29, 91-102. Disponible a <https://bit.ly/2V2gadB>
- Schleicher, A. (2018). *World Class: How to build a 21st-century school system*, Strong Performers and Successful Reformers in Education, OECD Publishing, Paris.
- Sheposh, R. (2019). Digital technology. *Salem Press Encyclopedia of Science*. Disponible a <https://bit.ly/2Wt2ubK>
- UNESCO. (2017). *Cracking the code: Girl's and Women's education in science, technology, engineering and mathematics*. París. Disponible a <http://bit.ly/2UzOtg6>
- UNESCO Institute for Statistics. (2016). UIS Data Centre: UNESCO. Disponible a <http://bit.ly/2KuQQfv>

Les xarxes socials i les persones amb discapacitat visual

Social networks and people with visual issues

Tomàs Massons

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Jordi Cardús

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Aïs Mundó

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Resum

En aquest article parlarem sobre les dificultats amb què es poden trobar les persones amb discapacitat visual a l'hora d'accedir a les xarxes socials. Ens agradaria exposar la desigualtat existent en aquest àmbit, a causa d'una clara manca d'oportunitats, en comparació amb les persones sense cap discapacitat visual, per a utilitzar-les. Per això, analitzarem les dificultats d'accessibilitat, l'exclusió social que pugui crear aquestes dificultats i parlarem sobre els lectors de pantalla: la principal eina usada per les persones amb discapacitat visual per a poder accedir a les xarxes socials.

Paraules clau

Accessibilitat, discriminació, exclusió social, discapacitat

1. Introducció

Actualment, les xarxes socials són un element essencial en les nostres vides: s'han convertit en les veritables protagonistes. Segons Caldevilla (2010), “no són només l'escenari, sinó un nou agent i un nou mitjà per tenir en compte en el mapa de la comunicació i que despunta amb gran força generadora d'opinió i tendències” (p. 46). El món digital ha canviat molts dels aspectes del nostre dia a dia i ha revolucionat pràcticament la vida de tothom. Un dels aspectes que més ha modificat, per exemple, podria ser la nostra manera de comunicar-nos i de passar el temps lliure.

Com diuen Touraine i Rivera (2017), “són societats, sistemes, conjunts, països, ja no de producció material i econòmica, sinó de comunicació i poder” (p. 35).

L'objectiu que persegueix aquest assaig és saber fins a quin punt les diferents xarxes socials existents estan o no adaptades pel que fa a l'accessibilitat digital. Per altra banda, també ens hem proposat trobar la manera de dur a terme una conscienciació social que permeti arribar a la creació d'una societat que trenqui les barreres existents.

Les xarxes socials són una plataforma de comunicació i interacció entre usuaris, però, com és el cas de les persones amb una discapacitat visual, aquesta pot arribar a dificultar la interacció. Per això, en aquest assaig ens preguntem: fins a quin punt les xarxes socials estan adaptades a les persones amb diversitat funcional?, quins impediments suposa això pel seu desenvolupament dins la societat?, estem fent alguna cosa per a canviar-ho?, es pot arribar a generar algun canvi de paradigma que permeti la inclusió per a tothom en aquestes plataformes?

2. Definicions de la discapacitat

Segons l'Organització Mundial de la Salut (OMS), el terme de la discapacitat és definit com a fenomen que és complex i reflecteix una interacció entre les característiques de l'organisme humà i les característiques de la societat on viu (2010). Però l'OMS (2011) també ofereix la definició de discapacitat com a terme que aglomera els problemes que afecten una estructura corporal, a les limitacions en l'activitat i a les restriccions en la participació que aquests comporten.

Segons la Classificació Internacional del Funcionament, de la Discapacitat i de la Salut (CIF), es defineix el concepte, també, com a un terme genèric que inclou deficiències, limitacions de l'activitat i restriccions a l'hora de participar.

2.1. Discapacitat visual

L'Organització Nacional de Cecs a Espanya (2019) defineix les persones amb una discapacitat visual partint d'una divisió de conceptes: les persones amb ceguera i les persones amb una deficiència visual.

Si parlem de les primeres, estem parlant d'aquelles que no veuen res en absolut o només una petita quantitat de llum. Són capaces de diferenciar la llum de la foscor, però no la forma dels objectes. D'altra banda, les que tenen una deficiència visual són les que compten amb una visió, encara que molt mínima, que els permet reconèixer objectes a una distància curta. Per tant, aquestes segones conserven encara una petita porció de la vista per al seu dia a dia.

Segons l'OMS (2014), l'any 2010 es van estimar unes 285 milions persones amb discapacitat visual, de les quals 39 milions eren cegues. Això demostra una disminució respecte al número que es va estimar el 2004, que s'explica gràcies a les millores de qualitat que han existit.

3. Dificultats d'accessibilitat

Segons Subirats (2011), una de les característiques més significatives de les noves societats, en les quals Internet i les TIC guanyen terreny i es desenvolupen, és la constant aparició i existència d'espais d'autonomia i de noves xarxes relacionals, en les quals floreixen comunitats plurals, que fan de la seva especificitat o de les seves macro o micro identitats el seu punt de referència.

Aquest canvi de societat ha fet que la veu dels ciutadans pugui arribar més enllà del seu abast habitual gràcies a les xarxes socials, però moltes d'aquestes xarxes no faciliten l'accessibilitat a persones amb discapacitat visual i moltes vegades aquestes queden excloses de les xarxes.

Podríem anomenar a aquest problema “barrerisme virtual”. Segons la Fundació ONCE (2019), el “barrerisme” són totes les barreres que les persones amb mobilitat reduïda pateixen cada dia per culpa dels nous vehicles i altres obstacles que es deixen enmig de les andanes del carrer. Ens agradaria introduir aquest concepte al món virtual com a representació de les barreres amb les quals es troben les persones amb discapacitat visual a les xarxes socials com és l'exemple d'Instagram, una aplicació web on gairebé tot el contingut són fotografies o vídeos sense descripció del que apareix a la imatge. Per tant, es tracta d'una xarxa social en la qual les persones amb discapacitat visual no poden saber què mostra la fotografia perquè els lectors de pantalla no poden llegir imatges.

Aquestes persones es troben amb molts problemes a l'hora d'accedir a diferents xarxes socials. Un d'ells seria la publicitat invasiva que incorporen algunes enmig del text. El problema ve quan el lector de pantalla no la detecta com a publicitat i genera que la lectura resulti dificultada. Estem parlant d'algunes webs, com per exemple blogs.

Un altre inconvenient amb què se solen trobar les persones amb discapacitat visual solen ser els CAPTCHA, uns programes informàtics que diverses webs solen usar per verificar que qui està accedint a la web és una persona i no un robot. Aquests programes solen basar-se en el reconeixement d'imatges i, per tant, les persones amb algun tipus de discapacitat visual no poden accedir a les pàgines perquè se'ls fa impossible reconèixer les imatges.

Una altra barrera amb la qual es troben les persones amb discapacitat visual, són les constants actualitzacions de programes i xarxes socials. Molts cops aquestes aplicacions s'actualitzen sense avisar i els paràmetres d'ús poden variar amb les actualitzacions, la qual cosa complica molt l'ús d'aquestes xarxes, ja que cada cop es troben amb un ordre diferent dels comandos.

Una de les principals barreres per les persones cegues a l'hora d'usar les xarxes socials són els botons sense etiquetar. Amb això ens referim a botons que la xarxa social no ha posat un nom perquè se suposa que la seva funció ja se sobreentén, com en el cas del botó de m'agrada a Instagram. Els lectors de pantalla no poden llegir perquè les xarxes no els etiqueten, i, per tant, les persones cegues només reben que allò és un "botó" però no saben la seva funció real.

La majoria de xarxes socials treballen per facilitar l'accessibilitat a aquestes xarxes per les persones amb discapacitat visual però, com que cada xarxa ofereix una diferent accessibilitat, el que s'acaba provocant és que sigui més complicat accedir-hi per les persones amb discapacitat. Les xarxes socials s'hi haurien d'ajuntar en aquest aspecte per crear uns paràmetres d'accessibilitat iguals en totes les xarxes per facilitar-hi l'accessibilitat.

4. Lectors de pantalla

Un gran pilar fonamental pel que fa a l'accessibilitat en les xarxes socials és la creació dels lectors de pantalla. Són veus sintètiques que a l'instant transformen tot el contingut mostrat en el dispositiu en àudio. Hi ha diferents tipus de lectors de pantalla, tot seguit, s'expliquen els més utilitzats en el sector.

Es poden classificar en dos tipus, per a dispositius PC (ordinadors) o per a dispositius mòbils (telèfons intel·ligents, tablets, etc). Pel que fa a dispositius PC, existeixen dos programes, que es poden descarregar en les pàgines webs corresponents: Jaws¹ (programa de pagament) i NVDA² (programa gratuït, que accepta donacions).

Pel que fa a mòbils, els lectors de pantalla existents, no necessiten de cap descàrrega. Això permet la utilització a l'instant d'aquest recurs, afavorint el compartiment d'un dispositiu.

En el cas dels telèfons intel·ligents, es disposa de Voice over (IOS) i Talk back (Android). Segons la població estudiada (amb discapacitat visual), el Voice over és el més utilitzat, ja que els gestos de pantalla són molt més ràpids d'aprendre.

Pel que fa a l'accés a les xarxes socials, és destacable la limitació que pateixen les persones amb diversitat funcional. En primer lloc, les webs d'aquestes, no estan preparades per Jaws i NVDA, això provoca que es hagi d'accedir a les xarxes, mitjançant un dispositiu mòbil.

Una excepció la trobem amb el fet de Twitter, ja que podem parlar de l'existència d'un programa que, en descarregar-lo, permet simplificar l'ús a les persones cegues. També, cal destacar la impossibilitat de l'ús de les xarxes socials basades en imatges com Snapchat o Instagram. La principal limitació recau en la no descripció d'imatges.

Pel que fa a Facebook, es pot utilitzar tant al mòbil com a l'ordinador, en l'ordinador, només es pot utilitzar de forma accessible en la versió mòbil de la pàgina web

A continuació, es mostra de forma gràfica l'accessibilitat en les principals xarxes socials i els programes alternatius existents per facilitar-ne l'accessibilitat:

¹ Accés a la web de JAWS: <http://www.freedomscientific.com/>

² Accés a la web de NVDA: <https://nvda.es/>

Xarxa social	Accessibilitat versió web	Accessibilitat en l'aplicació mòbil	Programes alternatius
Facebook	Sí, però només en versió simplificada	Total	No n'existeix cap
Twitter	Baixa	Total	TW blue i Chicken nuggets
Instagram	Baixa	Baixa (botons sense etiquetar i no distinció de les imatges)	No n'existeix cap
Linkedin	Bastant bona	Bastant bona (falten botons per etiquetar)	No n'existeix cap
Snapchat	Nul·la	Nul·la	No n'existeix cap

Taula 1. Relació entre les xarxes, el seu grau d'accessibilitat i el programari alternatiu. *Font: Elaboració pròpia.*

5. Exclusió social

Actualment, en una societat en què les tecnologies tenen un pes molt important a la vida quotidiana, l'exclusió social és la principal conseqüència de les barreres que tenen les persones amb una discapacitat visual a l'hora d'accedir a les xarxes socials.

Es podrien explicar molts casos en els quals una persona es podria sentir exclosa dins d'aquest àmbit. Polo i López-Justicia (2009), expliquen en la seva obra que una persona amb una discapacitat es desenvolupa, personal i socialment, de la mateixa manera que una persona sense cap mena de discapacitat, dins de la societat. El problema ve quan una persona rep, des de ben petita, marques de rebuig per part de la societat, ja que això provoca que se sentin diferents i s'infravalorin.

El que volem arribar a dir amb això és que qui crea l'exclusió és la societat en si i és el que està passant avui en dia amb les xarxes socials. No ens n'adonem però entre tots estem fomentant aquesta exclusió que s'hauria de convertir en inclusió i, nosaltres creiem que es podria aprofitar el poder de la comunicació i de la visibilitat que tenen aquestes xarxes per combatre problemes com aquest.

Zappalá, Köppel i Suchodolski (2011), comparteixen en la seva obra que l'educació inclusiva del nostre país constitueix un procés en construcció, ja que, per una banda, és necessària una legislació i polítiques socials clares i efectives, i, per l'altra, un canvi de pràctiques i d'actituds per part de qui està directament involucrat en ella. Per exemple, les famílies, els professors, els funcionaris, els alumnes, etc. Es necessita una conscienciació general.

Des de l'educació social s'hauria de conscienciar a la societat sobre els problemes d'accessibilitat per poder fer que aquest col·lectiu pugui accedir-hi com qualsevol altre per així evitar una exclusió virtual.

Des de diferents organitzacions es fomenten la creació de xarxes socials per a persones amb discapacitat visualom és el cas de BlindWorlds, que es defineix com “La red social accesible, para todos, de verdad”. Creiem que el que pretenen aquest tipus de xarxes socials és la inclusió d'aquest col·lectiu a l'entorn digital, però el que genera és crear guetos d'aquest col·lectiu i no introduir-les realment a la societat digital. També pot arribar a provocar que les altres xarxes socials no es preocupin tant en facilitar l'accessibilitat de les seves xarxes, ja que aquestes persones ja tenen xarxes socials accessibles.

6. Conclusió

Constatem la poca accessibilitat i, alhora, la falta d'alternatives de les que disposa una persona amb discapacitat visual en el seu dia a dia per a poder accedir a les xarxes socials.

Actualment, vivim en una societat digitalitzada i aquest fet ha influït en cada un dels aspectes de la nostra vida. Les xarxes socials són les protagonistes del nostre dia a dia i això, com totes les coses, té els seus avantatges i els seus desavantatges.

El principal desavantatge és la gran exclusió social que comporta la impossibilitat de poder accedir a les xarxes, a causa de la desinformació general actual, tot i que, com a avantatges, comptem amb la gran visibilitat i la ràpida difusió que es pot donar als fets. Dit en altres paraules: si les xarxes socials s'utilitzen d'una manera correcta i efectiva es poden aconseguir agilitat en la informació, nous contactes, nous continguts per a l'entreteniment, creació de contingut nou, etc.

És important que tot el que hem esmentat anteriorment arribi a l'abast de tothom, per així evitar l'aïllament de les persones pertanyents a un col·lectiu específic. Pensem que com a educadors/es socials podríem generar un canvi en aquest aspecte, fomentant una conscienciació general. A més, també es podrien crear espais més inclusius on tothom tingués un lloc per poder-se expressar de manera lliure i còmode. Per exemple, les xarxes socials podrien promoure aquesta inclusió i conscienciació, si facilitessin un espai per descriure les imatges i vídeos que es penjen al núvol, de manera automàtica.

També hem detectat que accedir a les xarxes socials des de l'ordinador suposa un problema més gran. El gran nombre de webs disponibles existents a les xarxes socials no acostumen a estar preparades per llegir al lector de pantalla, fet que suposa que la persona ha de disposar d'un mòbil per poder accedir a les xarxes socials o l'ajut d'una persona sense cap discapacitat visual, impedit l'autonomia de la persona que no hi veu.

Per concloure aquest assaig, constatem que el futur hauria de generar inèrcies d'inclusió digital i no seguir formant grups o guetos aïllats dins del col·lectiu de persones amb discapacitats, no permetent així un desenvolupament dins de la societat real en la qual es troben.

Referències bibliogràfiques

- Blindworlds.com. (s.f.). *La red social accesible, para todos, de verdad.*
<https://www.blindworlds.com/>
- Caldevilla, D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. *Revista Científicas Complutense.*
<http://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN1010110045A/18656>

- Discapacidad Visual D.O.C.E. (Discapacitados Otros Ciegos De España). (2014). *Ceguera Y Discapacidad Visual Según La Oms*. <https://asociaciondoce.com/ceguera-y-discapacidad-visual-segun-la-oms/>
- Fundaciononce.es. (2019). #BARRERISMO | *Fundación ONCE para la Cooperación e Inclusión Social de Personas con Discapacidad*.
- Once.es. (s.f.). *Concepto de ceguera y deficiencia visual*. <https://www.once.es/dejanos-ayudarte/la-discapacidad-visual/concepto-de-ceguera-y-deficiencia-visual>
- Polo, M.; López-Justicia, M. D. (2012). Autoconcepto de estudiantes universitarios con discapacidad visual, auditiva y motora. *Revista Latinoamericana de Psicología*. <http://www.scielo.org.co/pdf/rtps/v44n2/v44n2a01.pdf#page=87>
- Subirats, J. (2011). *Otra sociedad, ¿otra política?*. Barcelona: Icaria.
- Touraine, A.; Rivera-Vargas, P. (2017). Actores, conflictos y reformas en sociedades de comunicación global. P. Rivera-Vargas, E. Sánchez, R. Morales-Olivares, I. Sáez-Rosenkranz, C. Yévenes, & S. Butendieck (coords). *Conocimiento para la equidad social: Pensando Chile globalmente*, , Universidad de Santiago de Chile. 153-157. Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas.
- Who.int. (s.f.). OMS | *Informe mundial sobre la discapacidad*. https://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/
- Zappalá, D.; Köppel, A.; Suchodolski, M. (2019). *Inclusión de tic en escuelas para alumnos con discapacidad visual*.

Análisis de la Intervención Asistida con Animales en el entorno digital

Analysis of Animal Assisted Intervention in the digital environment

Júlia Martínez

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Laura Sánchez

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

Desde años atrás, se han realizado diferentes intervenciones con animales, conocidas actualmente bajo el nombre de Intervención Asistida con Animales. En los últimos años se ha producido un aumento de estas intervenciones pero, aun así, no hay suficiente información en Internet, o bien la que se encuentra es errónea. ¿A qué es esto debido? ¿Qué tipo de consecuencias conlleva? En este capítulo se realizará un análisis de la Intervención Asistida con Animales en el entorno digital, poniendo en relieve, por ejemplo, cómo este llega a influenciar sobre el concepto, cuál es el motivo de la información errónea que encontramos en Internet y cuáles son las consecuencias.

Palabras clave

Intervención Asistida con Animales, Terapia Asistida con Animales, Entorno Digital, Internet, YouTube.

1. Intervención Asistida con Animales

Según la Fundación Affinity (2014)¹, la Intervención Asistida con Animales es un tipo de intervención en la que el animal es el elemento principal del tratamiento, y tiene la finalidad de fomentar los beneficios tanto físicos, como sociales, emocionales y cognitivos del paciente.

¹ Se pueden consultar los datos en <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/animales-que-curan/que-es-la-intervencion-asistida-con-animales-de-compania> (11/01/2019)

Los profesionales que se dedican a realizar la Terapia Asistida con Animales son tres: el profesional sociosanitario o educativo, el técnico de la Terapia Asistida con Animales y el animal de terapia. Este profesional sociosanitario o educativo al que hacemos referencia, se encarga de hacer una evaluación inicial de las problemáticas que ocupan al paciente para así poder hacer unos objetivos adecuados a sus necesidades y adaptar la intervención a la persona en cuestión. El técnico de la Terapia Asistida del animal vela por este antes, durante y después del proceso, pues es muy importante la salud del animal en este tipo de intervenciones. Así pues, como se puede ver, la Terapia Animal se realiza a través de un trabajo interdisciplinar.

Se diferencian, según Kruger y Serpell (2006), dos clases de Intervenciones Asistidas con Animales:

- **Terapia Asistida por Animales:** intervención formal basada en un proceso de rehabilitación donde, a través de un diagnóstico, se establecen unos objetivos terapéuticos y el animal actúa como coterapeuta. Durante el proceso de la Terapia se hace una evaluación continuada para así poder ver las mejoras y poder hacer una valoración de los resultados.
- **Actividades Asistidas por Animales:** intervención informal que se realiza con animales especializados, donde se busca la interacción entre el animal y la persona con el objetivo de aumentar la calidad de vida de la persona. Estas actividades se realizan de forma lúdica.

1.1. Historia

Autores como Grier (1999), Ritvo (1987) o Turner (1980), señalan que durante los siglos XVIII y XIX, se defendía la hipótesis de que los animales eran beneficiosos para los niños (citado en Barbero, 2011), pero no fue hasta el 1792 que apareció el primer experimento dentro de este ámbito, que se llevó a cabo en Inglaterra, en el York Retreat, por la *Society of Friends*. William Tuke fue el pionero en utilizar animales de granja para tratar pacientes con enfermedades mentales. Las observaciones que hizo Tuke mostraban cómo los pacientes, gracias a la Intervención Asistida con Animales de Granja, aprendían a auto-controlarse por el hecho de haber cuidado a unas criaturas más débiles que dependían de ellos (Fine, 2003).

Más tarde, la Intervención Asistida con Animales fue siendo introducida en centros sociosanitarios y educativos, como por ejemplo el Centro Médico de Bethel en 1867 y el centro fundado en 1948 por Samuel B. Ross, nombrado Green Chimneys. Allderidge (1991) afirma que en el siglo XX, los animales fueron sustituidos por la medicina científica y eliminados de los entornos hospitalarios, aunque a finales de los años 60 y en los 70, volvió a surgir la idea sobre el valor terapéutico que tenían sobre las personas (citado en Barbero, 2011).

En España, el diciembre del 1987 se creó la Fundación Purina (llamada actualmente Fundación Affinity), colaboró con la Sociedad Española de Psiquiatría con el objetivo de promover el papel de los animales de compañía en la sociedad a través de campañas anti-abandono de animales y el apoyo para implementar programas de Terapia Asistida con Animales (Martínez Abellán, 2008).

1.2 Contexto

Actualmente nos encontramos en la era tecnológica y, por tanto, estamos en contacto constante con un entorno digital. Como bien menciona Orihuela (2002), la red posee un carácter multimedia que ha proporcionado la concentración de numerosos medios de comunicación en Internet, es decir, hoy en día podemos encontrar todo tipo de recursos en la red, ya sea para compartir o buscar información, para formarnos *online*, para socializar mediante redes sociales, para realizar descargas, ver vídeos, etc.

En este capítulo, se analizan los diferentes medios que se pueden encontrar en Internet sobre la Intervención Asistida con Animales y, a partir de ahí, se puede ver cómo influencia el entorno digital en la percepción de esta intervención.

2. Análisis

El análisis de la Intervención Asistida con Animales en Internet se ha hecho a través de los resultados de las búsquedas empleadas en la red en relación con este concepto. Mediante páginas web y artículos encontrados en la red, se ha podido observar que la información sobre este ámbito no es del todo correcta, pues se confunden términos o bien no se dan a conocer todos los tipos que hay tanto de intervenciones como de beneficios.

De acuerdo con Bartolomé y Grané (2013), actualmente una gran mayoría prefiere acceder a la información a través de las webs y no mediante el conocimiento de un experto. Debido a la inestabilidad de la información encontrada en Internet -dado que no siempre son profesionales quienes hacen las publicaciones, por ejemplo-, encontramos una gran variedad de conocimientos erróneos o mal utilizados.

Estos conocimientos erróneos se ven reflejados cuando buscamos información sobre el tema que nos ocupa, que se confunde con la Terapia Asistida con Animales. Como bien se ha mencionado al principio del capítulo, la Terapia es un tipo de Intervención, pero no es sinónimo de ella, es decir, se define la Intervención como Terapia, lo cual no es erróneo, pero hace que haya una confusión de los conceptos. Esta confusión de términos conlleva que, cuando se busca información sobre la Intervención, se haga bajo el nombre de la Terapia, con la cual cosa solo podemos encontrar resultados sobre un tipo concreto de Intervención. Por otro lado, también se suelen confundir las Actividades Asistidas con Animales con las Terapias, generando otro tipo de confusión: recordemos que la Terapia es una Intervención formal y las Actividades son informales.

Como bien muestra el análisis sobre las palabras clave de la Intervención Asistida con Animales de Delta Society -actualmente conocido como Pet Partners- recogido en López-Cepero et al. (2012), hay un tanto por ciento más elevado de las referencias de la Terapia Asistida con Animales respecto a Intervención, Actividades y Educación, y sólo un 18,9% de los textos usaban más de una referencia. Véase en la figura 1 el recuento de estas referencias.

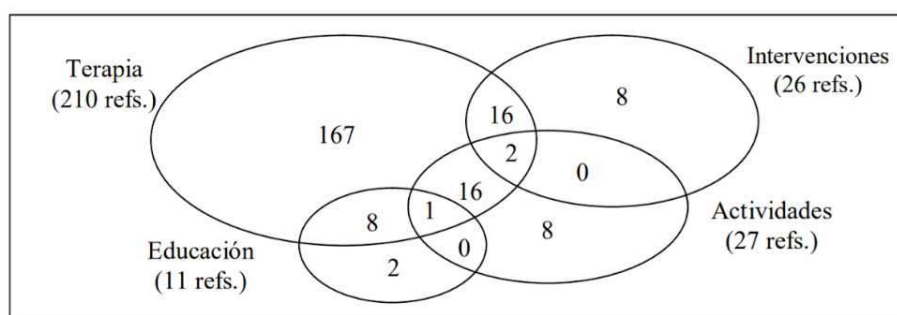


Figura 1. Uso de distintas etiquetas en el campo de palabras clave. *Fuente: López-Cepero et al. (2012)*

Hay algunos ejemplos que mencionan la Terapia Asistida con Animales en vez de la Intervención Asistida con Animales, son la página web de la Fundación Affinity², donde se puede observar el título como *Intervención Asistida con Animales de Compañía*, pero el vídeo trata de Terapia Asistida con Animales. Por otro lado, la página web de Wikipedia³ -donde la gran mayoría de personas buscan información-, sólo existe la Intervención Asistida con Animales bajo el nombre de *zooterapia o terapia asistida con animales*, así pues, confundiendo los términos.

Aunque la mayoría distinguen entre las Actividades Asistidas con Animales a la Terapia Asistida con Animales, se confunde la Terapia con la Intervención, cuando tanto las Actividades como la Terapia son dos tipos de Intervención Asistida con Animales.

Esto también ocurre con artículos, sería el caso del de Martínez Abellán (2008), *La terapia asistida por animales: una nueva perspectiva y línea de investigación en la atención a la diversidad*, donde no se distingue la Terapia de la Intervención.

Esto, de todas formas, no quiere decir que no se encuentren otras páginas en donde la información sea correcta, tal es el caso de la página web de la Fundación Querer⁴, o el artículo de Muñoz y otros, *Intervenciones asistidas por animales en neurorrehabilitación: una revisión de la literatura más reciente*, donde se explica qué es la Intervención y los tipos de esta.

Cuando se indaga sobre los beneficios de la Intervención Asistida con Animales, esta se relaciona, por una gran mayoría de fuentes, con beneficios socioafectivos entre los cuales se encuentran la empatía, mejora de la autoestima, socialización, mejora de la confianza, disminución de la presión arterial y del estrés debido a la relajación cuando se está con el animal, disminución del sentimiento de soledad, reduce la ansiedad y la depresión, etc.

Esto se puede evidenciar en artículos o trabajos de fin de grado como por ejemplo el artículo de Zamarra (2002), tan sólo hace referencia a los beneficios relacionados con la autoestima, la empatía, el estrés, etc. También se encuentran otros artículos como el de

² Se pueden consultar los datos en <https://www.fundacion-affinity.org/la-fundacion/intervencion-asistida-con-animales-de-compania> (14/01/2019).

³ Se puede consultar el recurso en <https://es.wikipedia.org/wiki/Zooterapia#Beneficios> (14/01/2019).

⁴ Se puede consultar el recurso en <https://www.fundacionquerer.org/> (14/01/2019).

Delgado et al. (2017) o tesis doctorales como Muñoz (2013), los cuales clasifican los beneficios por áreas, pero cuando se refieren a las áreas físicas sigue estando relacionado en el ámbito socioafectivo, en vez de profundizar en este campo.

A parte, cuando se busca por Internet, en este caso la página web que normalmente suele ser más utilizada por los usuarios de Internet, Wikipedia, ya mencionada anteriormente, encontramos que los beneficios son sólo socioafectivos.

Por tanto, cuando se habla de beneficios físicos, una buena parte habla de la disminución de la presión sanguínea al estar relajado con el animal, cuando realmente hay numerosos beneficios físicos que aportan estas intervenciones como ahora la equinoterapia -terapia con caballos-, que aumenta el tono muscular, o bien la vibración del ronroneo de un gato, el cual ayuda a la recuperación de los músculos y tejido blando de nuestro cuerpo. Así pues, los beneficios se generalizan y no se llegan a conocer en profundidad.

Según la investigación realizada en la Universidad de Jaén (2015), un 40% de las entidades de Intervención Asistida con Animales no tienen una orientación investigadora ni tampoco la finalidad de generación de nuevo conocimiento, el 51% sí que tienen relación y el 9% de las entidades sólo estaban dirigidas como estudios de investigación. Por tanto, son pocas las entidades las que hacen un estudio de investigación y aún menos las que publican estos estudios en revistas científicas. Así pues, pese al incremento del uso de la Intervención Asistida con Animales, hay una carencia en los estudios científicos de esta.

Por otro lado, en plataformas como YouTube, cuando se busca sobre la Intervención Asistida con Animales, dado que es un concepto que globaliza a la Terapia y las Actividades Asistidas, debería conducir a vídeos de ambos tipos, pero sólo se muestran las Terapias Asistidas con Animales.

Uno de los primeros vídeos que se encuentran en YouTube cuando hacemos esta búsqueda, es *Terapia asistida con animales*⁵, habla sobre esta terapia, qué es, menciona a los colectivos a los cuales puede ir dirigida y de cómo se lleva a cabo, también es el caso de *Terapia asistida con perros para ancianos, enfermos de Alzheimer y otras*

⁵ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=HH8FQIMZ9kk> (15/01/2019).

*demencias*⁶ o *Terapia asistida con perros*⁷. También se pueden encontrar vídeos explicativos sobre la Intervención, como *Intervención asistida con animales*⁸, *Intervención en educación emocional asistida con perros*⁹, *Intervención asistida con perros en personas tuteladas*¹⁰, o sobre Terapia como *¿Qué es la Terapia asistida con animales?*¹¹, o *Introducción a la terapia asistida con animales*¹².

Dado que no se muestran vídeos de Actividades Asistidas con animales, se ha hecho una búsqueda sobre esta y los resultados son vídeos que dan a conocer estas Actividades, es el caso de los vídeos *Actividades asistidas con perros para personas con Alzheimer*¹³, *Actividades asistidas con animales en Bekoetxe*¹⁴, *Actividades Asistidas con Animales (Fundación Waybi / Bocalan Guatemala)*¹⁵.

Por tanto, como se ha podido ver, cuando se busca el término Intervención Asistida con Animales, se encuentran resultados de esta y de la Terapia Animal, dejando a un lado las Actividades. Además, una gran mayoría de los vídeos encontrados en esta plataforma son sobre perros, no se da una relevancia a los otros animales. Para poder encontrar vídeos en YouTube de Terapias o Actividades Asistidas requiere buscarlo por el nombre de la Terapia con el animal, por ejemplo, equinoterapia, vídeos encontrados sobre esta son *¿Qué*

⁶ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=z8V4pzNG4sM>. (15/01/2019).

⁷ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=JQu9D2O1wLU>. (15/01/2019).

⁸ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=QVkuhge2S2M>. (15/01/2019).

⁹ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=fn8sph1h22A>. (15/01/2019).

¹⁰ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=EkSaEmoDpq8>. (15/01/2019).

¹¹ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=fRL3BRVKf5syt=51s>. (15/01/2019).

¹² Se puede consultar el recurso en https://www.youtube.com/watch?v=cGN_KDBnZTkyt=146s. (15/01/2019).

¹³ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=Y-mRUcHBKBwyt=291s>. (15/01/2019).

¹⁴ Se puede consultar el recurso en https://www.youtube.com/watch?v=_kQuxg7E75gyt=3s. (15/01/2019).

¹⁵ Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=ARPM5GjrHX4>. (15/01/2019).

es la equinoterapia?¹⁶ y equinoterapia 1 / Qué es la equinoterapia¹⁷, o por ejemplo la delfinoterapia -terapia con delfines-, como el *Reportaje Delfinoterapia - Fundación Aqualandia-Mundomar*¹⁸ o *delfinoterapia infantil*¹⁹.

Por último, se ha indagado sobre los cursos online que se ofrecen sobre la Intervención Asistida con Animales. Hay numerosos cursos que ofrecen una formación no presencial. Se envía el temario y a partir de aquí se realizan ejercicios en donde el usuario será evaluado. De esta manera, en Internet se pueden encontrar cursos de monitor y monitorea en Terapia Asistida, como es el caso de *Euroinnova Business School*²⁰, diferentes cursos de Terapia Asistida con Animales como *Cursos Click*²¹ o *Aprendum*²², cursos para técnico/a experto/a en Intervenciones Asistidas con Animales, por ejemplo *Campus Training*²³, *Con.tacto*²⁴ y la *Universidad a Distancia de Madrid*²⁵, o también se pueden

¹⁶ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en https://www.youtube.com/watch?v=Kqwo_UxY8OYyt=72s. (15/01/2019).

¹⁷ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=BKKBkI3Jz6I>. (15/01/2019).

¹⁸ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=9KPGd9qVGJYyt=319s>. (15/01/2019).

¹⁹ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en <https://www.youtube.com/watch?v=eMZF3uIYejo>. (15/01/2019).

²⁰ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en <https://www.euroinnova.edu.es/Monitor-Terapia-Asistida-Perros#metodologia>. (15/01/2019).

²¹ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en https://cursosclick.es/epages/96fb7fca-7bf8-4186-908c-067fdf41bc30.sf/es_ES/?ObjectPath=/Shops/96fb7fca-7bf8-4186-908c-067fdf41bc30/Products/668. (15/01/2019).

²² Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en <https://www.aprendum.com/curso-online-terapia-asistida-con-animales/>. (15/01/2019).

²³ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en https://go.campustraining.es/teras-generica/?modo_llegada=2161ygclid=Cj0KCCQiAj4biBRC-ARIsAA4WaFh9sG8cvCWNtJSvoBMQ3wTqlZbH8PPtM7o1lpWkCoEV7Y-FgnuXLm8aAr2YEALw_wcB. (15/01/2019).

²⁴ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en <https://terapiacontacto.es/curso-iaa/>. (15/01/2019).

²⁵ Se puede consultar el recurso en Se puede consultar el recurso en <https://www.udima.es/es/tecnico-experto-intervencion-asistida-perros.html>. (15/01/2019).

encontrar masters online, como el que ofrece *Euroinnova Business School*²⁶ o *Universitat de València*²⁷.

3. Conclusión

Los resultados encontrados en Internet resultan ser escasos o superficiales, creando un concepto erróneo sobre la Intervención Asistida con Animales. Esto es dado a la confusión que hay tanto en las páginas web como en los artículos entre Intervención y Terapia Asistida, en donde unos describen la Intervención bajo el nombre de Terapia Asistida con Animales.

Además, los beneficios de la Intervención que muestra Internet son muy generales, la cual cosa conlleva que no se hagan visibles todos los beneficios de esta y que se cree, de nuevo, una información incompleta, o bien, como se confunde Intervención Asistida con Terapia, que los beneficios que se muestren sólo sean los de la Terapia, no sobre la Intervención.

El problema reside en que suponemos que aquellos que quieren informarse sobre este ámbito harán una búsqueda simple, de manera que no profundizará y se quedará con la información errónea que se encuentra en Internet, de modo que no sabrán lo que realmente aporta la Intervención Asistida con Animales.

Esto es dado a la carencia de estudios científicos sobre este ámbito, haciendo así que la información que se encuentra en Internet sea escasa, errónea, superficial o se confundan términos, lo cual la gente no es consciente, generando una desinformación sobre la Intervención Asistida con Animales.

²⁶ Euroinnova Business School (2018). *Máster terapia asistida con animales: Master en Terapia Asistida con Animales + Titulación Universitaria*. Recuperado de https://www.euroinnova.edu.es/Master-Terapia-Asistida-Con-Animales?gclid=CjwKCAiAsoviBRAoEiwATm8OYCgRn2CJWr1pDuCBYjo57KZXrKXdAlbiMnB-ePIOAO04O5k5uPTCrhoC3-4QAvD_BwE#. (15/01/2019).

²⁷ Postgrau – Universitat de València (2018). *Máster propio en intervención asistida con animales: los animales como recurso en terapia, educación y ocio*. Recuperado de https://postgrado.adeituv.es/es/cursos/area_de_psicologia-5/animales-terapia-educacion/datos_generales.htm. (15/01/2019).

Por otra parte, gracias a Internet, se ofrece a las personas la oportunidad de poder formarse dentro del ámbito de la Intervención Asistida con Animales en cursos online, dado que hay quien no pueden asistir presencialmente al curso. Además, los precios de esta formación son asequibles por una gran mayoría, y tienen valoraciones positivas conforme calidad-precio. Así pues, gracias a estos cursos online, se fomenta el estudio de este campo dando la posibilidad de poder incrementar esta intervención.

Se ha podido ver un auge del uso de la Intervención Asistida por Animales, puesto que sus numerosos beneficios son verificables y es una manera de intervención lúdica y entretenida. Esta intervención es una manera diferente de actuación en contraposición a las demás terapias, para poder llegar a los objetivos establecidos según las necesidades de cada persona. Hay que saber que esta Terapia no sustituye a la medicina ni a las terapias clínicas, pero es una terapia complementaria, como bien destaca en su página web la Fundación Affinity (2014).

El inconveniente que hallamos en esta intervención, como bien se ha mencionado anteriormente, es la carencia de los estudios científicos y las publicaciones sobre este ámbito. Aun así, si esta forma de terapia sigue aumentando y compartimos la idea que habrá un aumento de las investigaciones sobre este campo.

Por este motivo se ha querido hacer un análisis de esta intervención, debido que es una actuación que se está llevando a cabo con muchos colectivos en el campo de la educación social habiendo unos beneficios considerablemente notables.

Internet es la mayor fuente de información que dispone actualmente la humanidad, y esta puesta jugar en nuestro favor o en nuestra contra. Por una parte, se puede hacer un mal uso de la información, ya sea por publicaciones no profesionales, falsas, no verificables, etc. Pero por otra, puede ser algo muy beneficioso para poder aumentar nuestro saber, siempre y cuando la información que encontremos sea correcta.

Entonces, Internet sería una buena herramienta para poder difundir la Intervención Asistida con Animales y podría favorecer su crecimiento, pero esta intervención no cuenta con numerosos estudios científicos, haciendo que la información que se pueda hallar en Internet será incorrecta y juegue en su contra.

Referencias bibliográficas

- Barbero, F. (2011). *Revisión y actualización de la Terapia Asistida con Animales: aplicaciones y beneficios en poblaciones específicas* (Tesis de maestría). Barcelona: ISEP.
- Bartolomé, A.; Grané i Oró, M. (2013). Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma*, 31(1), 73-81.
- Delgado, R.; Amor, A.; Barranco, M.; Barranco Obís, P. ; Sánchez López, A.P. (2017). Terapia asistida por animales. *Revista Española de Comunicación en Salud*, 8 (2), 254-257.
- Fine, A.H. (2003). *Manual de terapia asistida por animales. Fundamentos teóricos y modelos prácticos*. Barcelona: Funcació Affinity.
- Kruger, K. A.; Serpell, J. A. (2006). Animal-assisted interventions in mental health: definitions and theoretical foundations. En Fine, A. H. (ed.), *Handbook on Animal-Assisted: Theoretical Foundations and Guidelines for Practice*. 2nd ed. (21-38). Amsterdam: Elsevier.
- López-Cepero, J. Et al. (2012). Una aproximación al estado actual de las intervenciones asistidas por animales en la literatura científica. Logros y retos de futuro. En Quevedo-Blasco, R.; Quevedo-Blasco, V.J. (eds.), *Avances en Psicología Clínica* (898-992). Granada: AEPC.
- Martínez, R. (2008). La terapia asistida por animales: una nueva perspectiva y línea de investigación en la atención a la diversidad. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (9), 117-143.
- Martos-Montes, R.; Ordóñez-Pérez, D.; de la Fuente-Hidalgo, I.; Martos-Luque, R.; García-Viedma, M.R. (2015). Intervención Asistida con animales (IAA): Análisis de la situación en España. *Escritos de Psicología*, 8 (3), 1-10.
- Muñoz, B. (2013). *Terapia asistida por animales de compañía aplicada en una residencia geriátrica en el medio rural* (Tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia.
- Muñoz, S. et al. (2015). Intervenciones asistidas por animales en neurorrehabilitación: una revisión de la literatura más reciente. *Neurología*, 30 (1), 1-7.
- Orihuela, J.L. (2002). Internet: Nuevos paradigmas de la comunicación. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, 77, 10-13.

- Oropesa, P. ; García, I.; Puente, V.; y Matute, Y. (2009). Terapia asistida con animales como fuente de recurso en el tratamiento rehabilitador. *MEDISAN*, 13 (6).
- Zamarra M.P. (2002). Terapia asistida por animales de compañía. Bienestar para el ser humano. *Revista temas de hoy*, 143-149.

La importancia de los movimientos ecologistas y los pequeños cambios para hacer un mundo más sostenible: análisis del impacto de la revolución transmedia en los movimientos sociales

The importance of ecological movements and small changes to make a more sustainable world: analysis of the impact of the transmedia revolution on social movements

Anaïs Fernández Landauro

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Laura Molero Ortega

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Mariola Sales Florit

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

Este capítulo trata sobre la influencia y el impacto que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los movimientos ecologistas, en este caso centrando la atención en el *hashtag* #mareslimpios. Esta campaña se ha puesto en marcha para concienciar y reducir la contaminación marina, en especial producida por el consumo de plástico, a raíz del cual se vierten a los océanos 8 millones de toneladas de residuos anuales. Si se continúa por este camino, se estima que en el 2050 habrá más plástico que peces en los océanos. La campaña busca también que los gobiernos adopten políticas de reducción del consumo de plástico y, además, quiere eliminar los microplásticos.

Palabras clave

ONU, #mareslimpios, consumo de plástico, contaminación, microplástico, TIC

1. Introducción

En el presente capítulo trataremos el fenómeno digital protagonizado por el movimiento ecologista, concretamente en una plataforma digital, Twitter, y un tópico o *hashtag* concreto, #mareslimpios.

En las últimas décadas, la comunicación ha dado un giro de 180 grados y se ha ampliado, abriendo nuevas posibilidades nunca antes experimentadas. Según Arnaiz y Fidalgo: “los avances tecnológicos han tenido un impacto determinante a la hora de modificar la forma de crear, difundir y consumir productos multimedia” (Arnaiz y Fidalgo, 2014, p. 32).

En relación a la narrativa transmedia, también se ha visto una auténtica revolución. “Las dinámicas comunicativas del siglo XXI se basan cada vez más en el planteamiento de proyectos colaborativos generados en las redes y los medios sociales” (Arnaiz y Fidalgo, 2014, p. 56). Como resultado de esto, se ha modificado la manera de consumir entretenimiento.

En la nueva esfera de la comunicación “ya no es sólo un medio aislado el que domina, sino que los medios interactúan y se condicionan mutuamente” (Fernández, 2014, p. 55). Ya no solamente los medios interactúan, sino que los individuos también y pueden aportar claridad y una dosis de realidad a aquello que la prensa dice, es decir, en las plataformas digitales la información es bidireccional.

Esta ha sido la clave de la transformación de los movimientos sociales: según Castells (2000), la transformación de la comunicación ha ampliado las posibilidades de acción autónoma de los movimientos sociales, los sujetos de la transformación social. Compartiendo una realidad de injusticia y un deseo de movilización, los movimientos sociales han encontrado, en las plataformas digitales, espacios de representación y de difusión, indudablemente, para mejorar sus acciones.

2. El uso de las redes para una buena causa

Entre otros ejemplos de esta realidad digital en los movimientos sociales, vale destacar el ciberfeminismo. El movimiento feminista ha lanzado campañas como #MeToo, #UsToo y #TimesUp que visibilizaron lo que la mayoría de las mujeres sabían y vivían. Estas acciones no han pasado desapercibidas para la sociedad ni para dirigentes políticos, o

dicho de otro modo, el uso de plataformas digitales ha permitido una mayor difusión de las causas sociales.

Otro ejemplo sería el caso de Open Arms que, como muchas otras entidades del tercer sector, ha entrado en el mundo digital para llevar a cabo una tarea de difusión, sensibilización y recaudación de fondos. Asimismo, la difusión digital de sus actividades genera una suerte de reconocimiento, empatía y capacidad de acción superior a la de las administraciones:

Ahora mismo, podemos esbozar con tres afirmaciones la situación actual de este sector en España. Las Organizaciones Sociales —especialmente las asociaciones, fundaciones y ONG dedicadas a la cooperación, medio ambiente y la acción social— gozan de una importancia, un poder y una influencia cada vez mayor a la hora de proponer y sensibilizar a los ciudadanos sobre temas como el medio ambiente, la cooperación, los derechos humanos y civiles, la pobreza, etc. Asimismo, este sector está constituido por entidades a las que los españoles otorgan mayor reconocimiento y confianza frente a otras instituciones. (Herranz, 2007, p. 2)

Proactiva Open Arms ha experimentado un gran crecimiento en los últimos años gracias a la difusión que se ha hecho a través de las redes sociales y la respuesta ciudadana ante los diferentes mensajes.

Y es que, como señala Herranz (2010):

[...] la comunicación es mucho más que un proceso informativo, donde el emisor controla el mensaje. La comunicación es un proceso de relación y de conocimiento del receptor, al cual se implica en la respuesta, en un esfuerzo por lograr la empatía. Supone diálogo, intercambio, puntos de encuentro, espacios de debate, participación y aquí es donde reside el gran salto cualitativo que deben dar las organizaciones, no solo informar sino también comunicar. (Herranz, 2010, p. 205)

El componente emocional juega un papel muy importante, en estos casos, ya que se busca influir directamente en los sentimientos de los consumidores. En el caso de Open Arms, esto es importante para conseguir colaboradores, donantes, voluntarios, igual que para movilizar, sensibilizar sobre la problemática existente, y promover los derechos humanos.

A su vez, los movimientos ecológicos y de protección del medio ambiente han ido consolidándose (Hernando, 2004), y conscientes de la revolución digital, han incorporado

en su tarea de concienciación herramientas digitales como, por ejemplo, las redes sociales. La incorporación del movimiento ecologista en estas redes digitales ha favorecido su crecimiento.

El movimiento ecologista ha multiplicado su presencia social, consiguiendo que cada vez un mayor número de personas se interesen por dichos problemas, se muestren favorables a los postulados proteccionistas con el medio ambiente, y aboguen por un modelo de desarrollo sostenible que garantice el futuro de la tierra. (Hernando, 2004, p. 109).

Como expone van Dijk (1997): “En las sociedades industrializadas los medios de comunicación son la institución principal de (re)producción ideológica” (p. 53). Es decir, los medios ejercen poder y terminan reproduciendo las consignas de ideologías dominantes. (van Dijk 1997). Por otro lado, las plataformas digitales permiten la incorporación de tópicos que entran a ser visibilizados en el espacio público digital. Indudablemente, este es el caso del movimiento ecologista.

Mares Limpios es ahora la mayor campaña mundial para combatir la basura marina y se ha convertido en el mayor movimiento global para combatirla. Esta insta a los gobiernos a aprobar políticas para reducir el plástico, pide a las industrias minimizar los envases plásticos y rediseñar productos, y llama a los consumidores a cambiar sus hábitos de desecho antes de que se haga un daño irreversible en nuestros mares.

La tarea de sensibilización y concienciación sobre la realidad de la contaminación en mares y océanos ha sido facilitada por el uso de las redes sociales, que han resultado ser “herramientas para poder llegar de manera más económica a un mayor número de personas y de manera más directa” (González, 2013, p. 2).

La ONU Medio Ambiente lanzó, en febrero de 2017, la campaña con el lema Mares Limpios, en la que se pide la reducción del plástico promoviendo que los consumidores abandonen el hábito de usar y tirar plásticos antes de que esto perjudique irreversiblemente nuestros océanos. Si seguimos a este ritmo, en 2050 los océanos tendrán más plástico que peces, y aproximadamente el 99% de las aves marinas habrán ingerido plástico, según algunas estimaciones. Estos daños en los ecosistemas marinos se traducirán en grandes pérdidas de flora y fauna marina, además de la pesca y el turismo, según apunta el Programa de la ONU para el Medio Ambiente (2017).

En la actualidad, nos encontramos con graves consecuencias producidas por el consumo de plástico. Según el Programa de la ONU para el Medio Ambiente (PNUMA), la contaminación plástica está presente en todas partes, desde las playas de Indonesia hasta en el fondo del océano en el Polo Norte, a la par que está ascendiendo a través de la cadena alimenticia hasta llegar a nuestras mesas.

Campillo (2018) constata que incluso se ha creado una isla-continente hecha de residuos plásticos en el Pacífico Norte, de dimensiones desconocidas, pero con estimaciones de alrededor de 700.000 kilómetros cuadrados. Pero no todos estos desechos son tan evidentes, puesto que los microplásticos en el aire, el agua y los alimentos también llegan a nuestro organismo y tienen un impacto aún desconocido en nuestra salud y nuestro bienestar.

Este solo es uno de los muchos ejemplos que evidencian realmente un problema a nivel global sobre la contaminación que existe en la actualidad producida por el plástico. Como hemos mencionado anteriormente, el *hashtag* #mareslimpios es un ejemplo de campaña que lucha para reducir el consumo de plástico de un solo uso, como muchas otras medidas y campañas que se están implementando.

Realmente es importante poner medidas, ya que en los océanos nos encontramos con que el 90% aproximadamente de los residuos son de plástico y que, además, cada año se desechan más de ocho millones de toneladas de este tipo de residuo, unos datos realmente preocupantes.

Entre los plásticos encontrados en el mar y en los océanos podemos ver una gran cantidad de redes de pesca, que han ido desapareciendo durante las prácticas pesqueras o que han sido desechadas. Estas redes se conocen como pesca fantasma la cual provoca problemas de contaminación y bienestar animal, como afirma Cordero:

Entre 2002 y 2010, 870 redes recuperadas solo del estado de Washington contenían más de 32,000 animales marinos y en el 2016 un estudio a nivel global encontró que al menos 40 especies de animales se han visto afectadas directamente por la pesca fantasma. (Cordero, 2018, p. 1)

Centrándonos en dicha campaña podemos ver como, poco a poco, distintas naciones han ido sumándose y tomando conciencia comprometiéndose a reducir el consumo de plástico. Actualmente la campaña de #mareslimpios cuenta con un compromiso de 51 naciones que cubren 62% de las costas del mundo, en que, por ejemplo, figuran India, Nigeria, Argentina, Costa de Marfil, Emiratos Árabes Unidos, Honduras, Guyana y Vanuatu, entre otros.

De estos 51 países destaca el caso de India y Nigeria, dado que India se ha comprometido a prohibir el consumo de plástico de un solo uso para el 2022 y Nigeria planea abrir 26 plantas de reciclaje de plástico.

Por lo tanto, podemos ver que los gobiernos están implementando intervenciones contra los plásticos de un solo uso mediante prohibiciones, restricciones y obligaciones sobre artículos desechables o a través de la implementación de nuevas instalaciones de reciclaje. También se encuentra vigente el desarrollo de alternativas viables para sustituir los artículos más comunes encontrados en la basura marina. Este es uno de los mayores logros de la campaña digital de la ONU Medioambiente.

Por otro lado, estas plataformas digitales han sido ventanas abiertas al mundo. En muchos casos, los individuos que viven un estilo de vida cuidadoso con el planeta han utilizado las plataformas digitales como herramienta para compartir sus experiencias y para difundir la causa. Un claro ejemplo, en la línea de la realidad ecologista es el Zero Waste, un movimiento social derivado de la causa proteccionista del medioambiente. Se trata de una comunidad que vive sin consumir plásticos de ningún tipo. En definitiva, es un estilo de vida mayormente extendido en ciudades estadounidenses, también en Canadá y en Europa en países como Dinamarca y Alemania que, mediante medios digitales, sobre todo redes sociales como Instagram y YouTube, expone su día a día guiado por esta lógica de no-contaminación.

Indudablemente, estas acciones están teniendo repercusiones para la economía y, en primer lugar, para la economía local, puesto que incentiva el consumo de proximidad, así como desarrolla los pequeños comercios. Por ejemplo, en la ciudad de Barcelona se han creado supermercados pequeños que no utilizan plásticos y, aunque se trate de contadas las experiencias en España, poco a poco se va visibilizando este nuevo modelo de vida.

3. Conclusión

Educar y sensibilizar sobre problemas reales del mundo, como son la pobreza, el desarrollo, el medio ambiente, la promoción de los derechos humanos o la marginación ha experimentado un giro de 180° gracias a las nuevas tecnologías de comunicación, que se han convertido en herramientas de transformación.

La tarea de sensibilización y concienciación sobre la realidad de la contaminación en mares y océanos ha sido facilitada, en consecuencia, gracias al uso de las redes sociales.

En una época en la que dudamos de la veracidad de la información (a no ser que veamos las imágenes con nuestros propios ojos) las TIC nos ofrecen esta posibilidad, entre otras. Por lo tanto, las redes sociales desempeñan un papel fundamental para la difusión de realidades lejanas puesto que, sin ellas, no nos llegaría la información y no seríamos conscientes de las realidades que suceden en nuestro planeta.

Generalmente somos conscientes, en cierta manera, de la contaminación de los mares, pero aún queda pendiente mucha educación ambiental para aprender nuevas estrategias que ayuden a reducir el consumo de plástico. La tarea de reducir el consumo que hacemos de plásticos es más fácil de lo que creemos porque se reduce a un tema de hábitos. Evidentemente, supone cierto esfuerzo a la hora de empezar pero, una vez adaptados, no es difícil mantenerlos y no resultan excesivamente caros.

Uno de los descubrimientos ha sido el movimiento social llamado Zero Waste, una comunidad que vive sin consumir plásticos de ningún tipo. Es un estilo de vida mayormente extendido en ciudades estadounidenses, también en Canadá y en Europa en países como Dinamarca y Alemania. También en la ciudad de Barcelona se han creado supermercados que no utilizan plásticos y, aunque son contadas las experiencias en España, poco a poco se va implantando este nuevo modelo de vida.

En la campaña de Mares Limpios vemos perfectamente representada la influencia social de las redes y cómo la sociedad puede ejercer cierta presión social hacia los gobiernos y responsables políticos para defender causas sociales y conseguir medidas que respondan a dichas necesidades.

Aun así, ¿es posible que las campañas medioambientales que se promueven a través de las redes sociales creen identidades vanas y superficiales? De nada sirve estar tuiteando si después, en la vida real, no practicamos el discurso que proyectamos en la red. Ciertamente, en prácticamente cualquier situación se puede dar esta realidad en que no existe coherencia entre la realidad virtual y la vida personal.

Tenemos que tener en cuenta que el hecho de eliminar el consumo del plástico 100%, dentro de una sociedad que está acostumbrada a hacer uso de él de manera constante, es muy complicado y difícil, pero lo que sí que podemos hacer y es viable es empezar a reducir el consumo del plástico de usar y tirar, sustituyéndolo por otros elementos como por ejemplo, cantimploras y no botellas de plástico.

A nivel individual, somos corresponsables de este fenómeno y, además, podemos contribuir en la reducción de la contaminación de plástico a través de pequeñas actuaciones. Por ejemplo, reciclar, sustituir elementos de plástico por otros que no lo sean o utilizar bolsas de telas, entre otras cosas... Es algo tan sencillo como plantearse cambiar pequeñas rutinas por otras en las que el plástico esté menos presente. Un ejemplo práctico sería llevar siempre bolsas de tela y así evitar comprar las de plástico, de esta manera se reduciría su consumo, como se ha mencionado anteriormente.

Es muy importante que empecemos a hacer pequeños cambios para poder conseguir, en un futuro, cambiar o incluso eliminar el plástico de usar y tirar.

Con pequeñas acciones podemos mejorar el medioambiente y, con también pequeñas acciones digitales podemos, mantener vivas campañas que promuevan entornos más sostenibles y que, a largo plazo, acaban influyendo en los gobiernos y en las realidades sociales.

Referencias bibliográficas

Arnáiz, S. M.; Fidalgo, M. I. R. (2014). *La inserción del discurso del receptor en la narrativa transmedia: el ejemplo de las series de televisión de ficción*. Historia y Comunicación Social, 19, 31.

- Campillos C. (2018), Nuevas tendencias para reducir el consumo de plástico. Revista esglobal, eldiario.es. Recuperado de: <https://www.esglobal.org/nuevas-tendencias-para-reducir-el-uso-de-plasticos/>
- Castells, M. (2000). Prefacio: "Autocomunicación de masas y movimientos sociales en la era de Internet". Manuel Castells (UOC y University of California, Los Angeles). Anuario del Conflicto Social, 1(1).
- Cordero, A. (2018). Plástico en el mar:¿ tiramos nuestro esfuerzo por la borda?. *Revista de Biología Tropical*, Blog-Blog.
- Davis, A. et al. (2018). *Manifiesto: Un feminismo para el 99%: por eso las mujeres haremos huelga este año*. <http://bit.ly/2M0N9z3>
- Fernández Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19. <https://www.redalyc.org/html/935/93530573004/>
- González-Álvarez, M. I. U. (2013). *Nuevas Tecnologías y Redes Sociales en la Comunicación para la Solidaridad: análisis de la campaña de sensibilización #StopAblacion*.
- Hernando, J. M. (2004). La contribución de la comunicación pública al desarrollo social de la conciencia medioambiental. *Revista Ecosistemas*, 13(3). <https://revistaecosistemas.net/index.php/ecosistemas/article/viewFile/562/532>
- Herranz, J. M. (2007). Comunicar para ser transparente: las organizaciones sociales en el siglo XXI. *La sociedad cooperativa*, (43), 43-47.
- Herranz de la Casa, J.M.(2010). La comunicación de la responsabilidad social: Una forma de participación ciudadana. *Sociedad y Utopía. Revista de Ciencias Sociales*. http://www.academia.edu/6059840/La_comunicaci%C3%B3n_de_la_responsabilidad_social_Una_forma_de_participaci%C3%B3n_ciudadana
- ONU Noticias (2017). *La ONU lucha por mantener los océanos limpios de plásticos*. <https://news.un.org/es/story/2017/05/1378771>
- ONU Medioambiente (2018). *Firme compromiso por Mares Limpios en el Día Mundial de los Océanos*. <https://www.unenvironment.org/es/news-and-stories/comunicado-de-prensa/firme-compromiso-por-mares-limpios-en-el-dia-mundial-de-los>
- Van Dijk, T.A. (1997). Análisis crítico de noticias. En T.A. van Dijk, *Racismo y análisis crítico de los medios* (pp. 43-71). Barcelona: Paidós.

Los *influencers* y la transformación social

Influencers and social transformation

Sònia Folguera

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Laura López

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Mario Marín

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

La sociedad está en cambio constante y las TIC, sin lugar a dudas, forman parte de dicho cambio. La figura del *influencer* es un detonante transformador que puede ser positivo o negativo, un fenómeno inmerso en la sociedad y en nuestra cotidianidad, al que no se le da la importancia real a todo lo que engloba. La transcendencia global de la comunicación y el uso de las redes es fundamental para entender los efectos de la transformación social actual y prestar atención y saber identificar a los nuevos referentes que dirigen las redes sociales es un papel esencial de la educación social. Por ello, el objetivo de este capítulo es analizar el alcance de esta nueva profesión a través de la visibilización de este fenómeno y de una continua concienciación, basándose en revisiones bibliográficas y fuentes secundarias.

Palabras clave

Poder comunicador, transformación social, nuevos referentes, referentes digitales, educación 2.0, entorno digital

1. Introducción

En el presente capítulo nos centraremos en el fenómeno *influencer* y analizaremos diferentes aspectos: el alcance de su poder comunicador en el entorno digital, el papel consumista en la sociedad capitalista, el rol de nuevo referente y el hoy en día tan popular postureo. A partir de los *influencers* y del análisis del fenómeno, sólo cabrán dos

respuestas de información de lo desconocido y concienciación de lo descubierto. ¿Hasta qué punto los *influencers* tienen el poder de cambiar la sociedad? ¿Qué papel tiene la Educación Social en presencia de este fenómeno?

En los últimos años, las TIC han ido adhiriéndose a la sociedad, creando así una Educación 2.0. Como futuros profesionales, en el ámbito educativo deberíamos adaptarnos a las nuevas claves educativas y a la sociedad moderna actual, cada vez más actualizada y globalizada. Las relaciones de comunicación y traspaso de información han cambiado y, como dice Bauman (2005), estamos en una “modernidad líquida”, cambiante, rápida e instantánea. En este sentido, debemos dar importancia a la fuerza y presencia del uso de las TIC y las redes sociales.

Bauman (2005) también expone que los humanos hemos otorgado al tiempo un valor muy elevado. Nuestras vidas están condicionadas por ritmos y decisiones aceleradas, tratando de buscar y saciar las necesidades de una forma rápida. Actualmente, el uso de las redes sociales está relacionado con el consumismo desproporcionado y con esta concepción de temporalidad y rapidez.

La comunicación previa a Internet consistía en relaciones sociales directas y recíprocas (Santamaría y Meana, 2017) pero, en la actualidad, el uso de las redes sociales ha cambiado esta manera de interactuar: ahora son una de las principales vías de comunicación y de traspaso de cualquier tipo de información. Facebook, Twitter, Youtube e Instagram son las redes sociales por excelencia. No podemos obviar la importancia de éstas en la manera de relacionarnos y de la aparición de nuevos actores, los/as *influencers*, y como su influencia repercute en las vidas de los *followers*.

2. El alcance de su poder comunicador en el entorno digital

Es un hecho evidente que la comunicación va transformándose y evolucionando sin límite: la sociedad está en cambio constante. Las personas consumidoras ahora ya no confían en los medios tradicionales, si no en las opiniones de sus iguales. Por este motivo, la figura del *influencer* nos parece un fenómeno interesante a investigar, a deconstruir y a tener en cuenta como motor de influencia social.

En el presente capítulo nos centramos en encontrar distintos perfiles de *influencers* o youtubers y, por ejemplo, en el gran escaparate mundial podemos encontrar a el Rubius y Dulceida. Ambos *influencers* son un referente muy potente en el tejido digital: por un lado, el Rubius tiene más de 33.780.000 suscriptores en la plataforma de Youtube y se le considera un *influencer* del tipo *gamer* y, por otro lado, Dulceida (Aida Domenech) cuenta con más de 2 millones de seguidores en Instagram y es conocida por ser una *influencer* de moda.

Esta misma búsqueda nos descubre muchos perfiles que no tienen nada que ver con el *influencer* de belleza o *gamer*. Hay muchos casos de jóvenes (sobre todo mujeres) que empiezan a seguir cuentas con miles de seguidores, y que llevan a cabo un patrón de belleza disciplinado para conseguir llegar a ser el estereotipo de mujer ideal que nos muestran en las redes y que se espera en nuestra sociedad.

Hay que tener en cuenta que también existen diferentes tipos de *influencers* que llevan a cabo un proyecto social para la mejora y la visibilidad de temas sociales, como por ejemplo Tripletz¹ o Devermut². Se trata de personas que divulgan un contenido con un objetivo transformador. En esta investigación, hemos optado por ir más allá, a un contenido que no es tan visible pero que existe y cuenta con un gran nombre de seguidores. Los más destacables y a tener en cuenta son: el ejercicio físico extremo, reflejado en Sergi Constance con 3,8 millones de seguidores, la apología de la anorexia y la bulimia, con Eugenia Conney con apenas 27 kilos de peso y un canal de Youtube con más de 1.482.000 suscriptores, las *gordibuenas* o chicas *curvy* con el ejemplo de Candice Huffine, la cual cuenta con 221 mil seguidores y el Feederismo, el ejemplo más conocido es el de Mónica Riley con 20.200 seguidores. En estas cuentas, los referentes llevan a cabo unas prácticas y unos comportamientos que no son en absoluto saludables, a la vez que inculcan unos valores inapropiados.

Nuestra identidad digital marca la manera de interactuar como los demás nos ven y nos conocen. En este sentido, Wood y Smith (2005) definen la identidad como "una

¹ Es un canal de Youtube formado por tres amigos; Sergi Pedrero, Lucas Lorén y Nacho Duyos. El objetivo de esta plataforma es visibilizar casos de personas que viven realidades incomprendidas.

² Grupo formado por dos chicas blogueras que visibilizan el colectivo LGTBI en sus cuentas de Youtube e Instagram.

construcción compleja, personal y social, consistente en parte en quien creemos ser, como queremos que los otros nos perciban, y cómo, de hecho, nos perciben". También afirman que en el entorno digital lo que prevalece es la imagen que se quiere mostrar a terceros (Citado en Giones y Serrat, 2010).

Es tal el fenómeno, que se ha creado un curso formativo en la Universidad Autónoma de Madrid, dirigido por Ágata Ruiz de la Prada, para formar a personas que quieran ejercer de *influencer* como profesión. Este curso está titulado como *Intelligence Influencers: Fashion and Beauty*, tiene de duración 160 horas presenciales y cuenta con la opción de hacerlo a través de un Virtual Classroom. Para inscribirse a este curso no se necesita ninguna formación previa: solo debes de tener mínimo 18 años y ser usuario activo en redes sociales. Estos requisitos han generado mucha polémica, tanto en los estudiantes como en los *influencers*. El primer colectivo critica la falta de tener un mínimo académico para acceder en la UAM y, el segundo, opina que no debería haber una formación para ser *influencer*, ya que las habilidades que debe de tener han de ser innatas, no aprendidas.

3. El rol del nuevo referente

Cabe decir que en el pasado ya existían referentes sociales que se encontraban en otro tipo de figuras relevantes, como artistas, actrices y actores, presentadores y presentadoras de TV, entre otros.

Antes del uso masivo de las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, entre otras) debemos recordar el *boom* de los Blogs y Fotologs, donde los usuarios compartían en la red aspectos de su vida cotidiana: su día a día, aspiraciones, preocupaciones o *hobbies*. Por aquel entonces, utilizaban las redes sociales de forma desorganizada, de manera que, el objetivo principal de estos *pre-influencers* era el de compartir y recibir visitas: se trataba de una afición con un objetivo muy distante a lo que pretenden los *influencers* actuales.

Como bien dice Huéscar (2015), el *influencer* es alguien admirado, seguido por las masas y escuchado por la multitud, entre otros aspectos (Citado en López, 2017). En este sentido, Uzunoğlu y Misci Kip (2014) afirman que los nuevos líderes de opinión son los *influencers* digitales, presentes en las redes sociales, que se transforman en un punto de referencia por la autoridad y la confianza que transmiten. Por esa razón, consiguen

fácilmente conectarse con sus seguidores (Citado en Marques, Santos, Eusébio y Gonçalves, 2018).

Definiremos, entonces, a los *influencers* como personas que tienen una personalidad carismática y con habilidades comunicativas sobre un tema en particular. Tienen cierta credibilidad, puesto que cuenta con miles o millones de personas que les siguen. Por lo tanto, inciden en las decisiones del consumo de estos/as seguidores/as marcando tendencia ya que mantienen una relación fuerte y directa con ellos/as.

En opinión de algunos autores, actualmente pensamos que la credibilidad de los expertos no es tan imprescindible como lo era hace unos años atrás. Los *millennials*, cada vez más, ponen en duda sus teorías y utilizan más el conocimiento colectivo. A consecuencia de las TIC, el público tiene a su alcance una cantidad inmensa de información, por lo cual, este colectivo de personas valida más la información entre sus iguales que no tiene en consideración la de los expertos (Bartolomé y Grané, 2013). Por esta razón, como educadores y educadoras sociales, debemos replantear nuestra función y metodología a la hora de trabajar con dicho colectivo.

La educación social requiere de una transformación y modernización hacia esa nueva relación existente entre *influencers* y sus seguidores. Es importante entonces generar una nueva gestión entre la dependencia entre ambos participantes, potenciando un acompañamiento real, en lo que concierne, inventando nuevos roles, y creando nuevos actores en base a esa relación y comunicación en la red. La influencia y el poder de las redes debe ser de interés para la educación social, y ser utilizada como una nueva herramienta de trabajo e hilo comunicativo entre los diferentes agentes implicados.

4. El papel consumista en la sociedad capitalista

La aparición de estas nuevas tecnologías y el auge de las redes sociales ha permitido que los/as usuarios/as sigan la vida de manera activa de los/as *influencers*. Por lo cual, las empresas se han reinventado en materia de publicidad y han sido capaces de captar el gran impacto de los *influencers* hacia sus seguidores, adaptándose a esta nueva realidad digital.

Los/as *millennials* han crecido viendo la evolución de la tecnología y, por lo tanto, no se han tenido que adaptar para utilizarlas. Estos/as jóvenes dedican más tiempo en navegar por Internet que en ver la televisión o escuchar la radio. Muchas empresas ya se han acomodado a estos cambios, por lo cual, están utilizando estrategias de marketing a través de los *influencers*. Dichas marcas envían sus productos de manera gratuita o regalan los servicios que ofrecen a los/as *influencers* que tengan un perfil similar a la que ofrece la marca, de tal manera la credibilidad será mayor por parte de los usuarios de las redes sociales.

Los cambios producidos en la comunicación a causa de las TIC y en las redes sociales, han generado un nuevo concepto: el marketing digital o marketing de *influencers*. Este se trata de una estrategia perfecta para captar a los consumidores a través de los *influencers* caracterizada por una nueva publicidad con una forma menos intrusiva, con más visualizaciones y más exitosa comparada con los métodos tradicionales. También es mucho más rentable económicamente y con menos horas de trabajo, ya que, por ejemplo, un anuncio de televisión conlleva mucho más tiempo de preparación y de realización, implicando un mayor coste. De esta manera, se envía un producto a un/a *influencer*, y esta misma persona se encarga de difundirlo de manera rápida y económica a sus miles o millones de seguidores/as.

Como dice Hund (2017), los/as *influencers* digitales son esenciales para las marcas, sirviendo de mediadores entre los consumidores y las empresas, compartiendo información y recomendaciones sobre determinados productos o servicios (Citado en Marques et al., 2018).

La figura del *influencer* tiene un estilo concreto, de esta manera, las personas que le siguen tienen interés en la temática del contenido que publica en las redes sociales. Por lo tanto, esta profesión utiliza una estrategia de marketing definida.

La calidad de las imágenes en el caso de Instagram o de los videos en Youtube, es una de las principales características que debe de tener un/a *influencer*. Es fundamental que este contenido tenga una luz y resolución adecuada. También es importante, en Instagram, que las fotos publicadas tengan el mismo filtro para así conseguir tener una mejor gama cromática y tener un *feed* atractivo.

Dos de los principios esenciales que tiene que tener un *influencer* son la confianza y la credibilidad, para así poder relacionarse con sus *followers*, creando una relación bidireccional y de confianza con ellos. De esta manera sus seguidores y seguidoras querrán seguir sus pasos y comprar los productos o servicios que proporcionan.

Toda esta estrategia de marketing en el mundo capitalista en el que vivimos está teniendo unas consecuencias negativas en esta sociedad: las personas que consumen las redes sociales están viendo continuamente publicidad de personas a las que admiran, por lo cual les está incitando indirectamente a comprar productos o servicios que la mayoría de las veces no necesitan o no se lo pueden permitir.

5. #postureo

El postureo se puede definir como el afán por aparentar y presumir de algo que no se es o no se tiene realmente, buscando la aceptación del grupo al que se aspira pertenecer (Amo, Fernández y Fernández-Argüelles, 2015).

El poder de influencia de los *influencers* sobre sus seguidores es muy potente, y en algunos casos extremo. Los *influencers*, en muchos casos, aparentan vidas o costumbres que no son totalmente reales: están rodeados de publicidad, marcas y dinero, que los conlleva a ser alguien que no son. La mayoría de las estrategias utilizadas se basan en proyectar ideales y aspectos utópicos y, en muchas ocasiones, estereotipos marcados por la sociedad.

Instagram, Facebook y Youtube son las redes sociales del postureo. Las personas con falta de reconocimiento y baja autoestima pueden ver en el postureo una oportunidad para camuflar y cambiar sus realidades, a través de colgar fotos y vídeos. No solamente esta clase de personas se postulan como usufructuarias del postureo, todos conocemos a alguien, e incluso nosotros mismos alguna vez hemos tenido este comportamiento.

¿Son los *influencers* los nuevos *snobs* digitales? O, por el contrario, ¿su influencia es creadora de *snobs* digitales? En consecuencia a estos hechos, sólo cabe poner énfasis en el desarrollo de las sociedades digitales y estar alerta del alcance de los cambios producidos en este futuro próximo e impredecible.

6. Conclusión

Retrocedamos un momento a las ideas destacadas anteriormente: como vemos, los *influencers* tienen un papel muy importante en el tejido social actual. Nos encontramos inmersos en una sociedad cambiante y transformadora. Hoy en día los *influencers* llevan las riendas de todo comportamiento y estilo de vida de los *millennials*. Es importante hacer hincapié en este fenómeno porque no siempre existen los límites en la red y el contenido peligroso queda impune. La ética aparece y desaparece según lo que se propone y cómo se recibe. La educación social, en este sentido, tiene que tener un rol concienciador para todas las dinámicas inapropiadas que puede haber en la red.

A modo de conclusión, los *influencers* son unos nuevos referentes que seguir en lo que refiere el entorno digital. No se trata de juzgar su profesión ni el papel que les apropiamos y ni si lo que transmiten es adecuado o no, pero sí hacer un ejercicio de conciencia a los demás de la realidad y capacidad de influencia que tienen hacia sus seguidores.

Los educadores y educadoras debemos conocer y analizar este fenómeno, y de este modo extrapolarlo al tejido social. Hemos de utilizar las redes como recurso y hacer un uso educativo, dando a conocer a las personas lo que existe actualmente en la red y el uso que uno le puede dar. El papel del educador/a en éste nuevo contexto social supone uno de los retos más importantes que actualmente tiene nuestra profesión. No existe impunidad en las redes, ni leyes, en España, que prohíban cuentas con contenido peligroso o inadecuado. En este sentido, como profesionales del ámbito debemos asumir una actitud investigadora y crítica, para así poder crear respuestas nuevas y ajustadas a cada contexto.

No sabemos qué perspectiva de futuro nos espera, pero tenemos claro que raíz de este mundo globalizado surgirán nuevos retos e interrogantes profesionales y, por defecto, nuevos colectivos en riesgo con los que trabajaremos.

Estos nuevos retos pueden sugerir y pronosticar la creación de un nuevo perfil profesional en la Educación Social: el/la educador/a social *influencer*, un perfil reinventado y capacitado para gestionar y responsabilizarse de estas novedosas relaciones de comunicación. Podría tratarse de un profesional con una visión más integral de la situación que le permita realizar un análisis de las necesidades e intereses de los implicados o implicadas en el proceso, además de educar en valores y ayudar a desarrollar

a los/las jóvenes algunas habilidades sociales como la seguridad, autoestima y autonomía para su construcción personal.

Tenemos que entender que la Educación Social debe experimentar renovaciones. Debe ser capaz de adaptarse a los cambios para hacerse visible y dar fuerza a su tarea de una manera global. Este perfil actualizado de la profesión puede llegar a potenciar y visualizar la educación social en la red y darle un valor añadido. Precisamente, nuestra profesión está escasa de reconocimiento. Por lo tanto, aportando calidad, la refuerza y la dignifica aún más. Que nuestra profesión tenga calidad puede ayudar a tener el reconocimiento que tanto pedimos los educadores y educadoras sociales.

Referencias bibliográficas

- Amo, M.; Fernández, B.; Fernández-Argüelles, M. (2015). *El postureo*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Sevilla.
<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/25608/tfgper1.pdf?sequence=1>
- Bauman, Z. (2005). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- Bartolomé, A.; Grané, M. (2013). Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma: revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esport*, 31(1). <http://www.revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/173/115>
- Giones, A., y Serrat, M. (2010). La gestió de la identitat digital: una nova habilitat informacional i digital. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, (24). <http://hdl.handle.net/2117/8688>
- López E. (2017). *Una nueva fuerza de la publicidad online: los influencers*. (Trabajo de Grado en Comunicación y lenguaje, Universidad Javeriana, Bogotá).
<http://hdl.handle.net/10554/36204>
- Marques, A., Santos, C., Eusébio, J., y Gonçalves, S. (2018). O poder dos influenciadores digitais no comportamento de compra dos millennials. *Atas do IV Encontro Científico da UIyD*, 99. <http://bit.ly/31kBoH6>
- Santamaría, E., y Meana, R. J. (2017). Redes sociales y fenómeno *influencer*. Reflexiones desde una perspectiva psicológica. *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 75(147), 443-469.
<http://revistas.comillas.edu/index.php/miscelaneacomillas/article/view/8433>

Les xarxes socials, els trastorns de conducta alimentaris i l'educació social

Social networks, eating disorders and social education

Clara Oliver Salomó

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Resum

Els trastorns alimentaris han augmentat amb l'aparició de les xarxes i els estímuls que aquestes transmeten poden no ser positius per a les persones que els veuen. Cada cop es pot accedir a Internet i les xarxes socials en edats més primerenques i, com més jove s'és en entrar en les noves tecnologies i en les xarxes socials, més fàcil és que els estímuls negatius afectin en el teu desenvolupament. Les xarxes fan que existeixin més models en els quals comparar-se i, per tant, més possibilitats de sentir-se malament amb el propi aspecte físic. En el tractament d'aquests trastorns no solen haver-hi educadores ni educadors socials i, per això, aquest capítol pretén veure quins beneficis aportarien els i les educadores socials.

Paraules clau

Trastorns de conducta, hàbits d'alimentació, influència, xarxes socials

1. Introducció

Els trastorns de conducta alimentària són trastorns mentals que distorsionen la imatge que es té d'un mateix. Aquest trastorn afecta de manera social, psicològica i física a les persones que el pateixen, que són moltes. Hi ha una varietat de factors que incideixen en el desenvolupament d'aquests trastorns però alguns dels fets habituals que es donen quan una persona pateix algun trastorn alimentari és que s'aïlla de la resta de les persones, sol tenir l'autoestima molt baixa i no té ganes de menjar.

Aquest capítol pretén identificar quines funcions pot desenvolupar l'educadora o l'educador social per prevenir els Trastorns de Conducta Alimentaris (a partir d'ara, TCA). Volem descobrir què pot aportar l'educador i l'educadora social en la prevenció dels trastorns de conducta alimentaris.

Els TCA ja no són quelcom d'una sola regió, com diuen Touraine i Rivera-Vegas “estem en una situació de globalització i en un moment de pensar en global” (Touraine i Rivera-Vegas, 2016, p. 33). Per tant, tot allò que ens proposem fer, ho hem de fer aprofitant les noves tecnologies, per trobar junts la millor manera de prevenir trastorns com els de l'alimentació.

Ens centrarem en l'adolescència, ja que és la franja d'edat en la qual apareix un alt percentatge de casos. Això és degut a la importància que es dona a la imatge i l'acceptació social durant aquest període d'edat. “L'ús d'Internet és una pràctica majoritàriament en els joves de 16 a 24 anys, amb un 98,9% en les dones” (Altisent, 2018, p. 13).

En l'actualitat, les noves tecnologies han agafat un paper molt important en la vida de les persones. Sobretot en l'entorn dels adolescents és on més ha crescut l'ús de noves tecnologies i, en concret, de les xarxes socials. És en aquesta edat en la que es busca tenir el màxim d'amics i amigues virtuals per adquirir un sentiment d'acceptació. I igual que tots “ens comuniquem de moltes i diferents formes... són l'impacte i la realitat de la nostra identitat digital” (Bartolomé y Grané, 2013, p. 79). Identitat que cada vegada agafa més pes en les nostres vides.

Hi ha diversos factors de risc per patir un trastorn alimentari, com la família, l'entorn social, la baixa autoestima, etc. Ser una dona també és un factor de risc, això és degut a la gran pressió social que té el sexe femení en quant a la imatge i el físic.

Aquest trastorn s'aborda amb un equip multidisciplinari, el qual està compost per psicòlegs, infermers, nutricionistes i psiquiatres. Només en algunes ocasions hi ha la figura de l'educador/a social. Tot i requerir de professionals per a la intervenció d'aquests trastorns, és molt important que la comunitat i l'entorn també estiguin involucrats en el procés de canvi.

2. La realitat a Catalunya i Espanya sobre els TCA

Com bé s'ha comentat a la introducció, els joves i les dones són els dos col·lectius en els que es donen més casos de trastorns alimentaris. “Els estudis determinen que de cada 10 casos de TCA, 9 són dones i 1 és un home, de manera que ser dona implica major risc de patir un TCA”(Carrillo, 2015, p. 14).

Però... perquè les dones tenen més risc? Les dones tenen més pressió social en quant a l'aspecte físic, un factor que es replica i s'amplifica en l'àmbit de les xarxes social, on també existeix aquesta pressió i, a més, apareixen personatges que serveixen de model.

Les xarxes socials han obert un món en el que es considera molt important tenir un alt número de seguidors. Quan les persones tendeixen a buscar seguidors a les xarxes per damunt de tot, han de trobar estratègies de com fer-ho. Això fa que es fixin en perfils amb molts seguidors. En aquest moment és quan troben perfils de dones que compleixen un seguit de cànons de bellesa, i que tenen molts seguidors. És al voler ser com aquestes models que menyspreen el seu cos i aspiren a ser com elles. “Entre el 60-70% de les noies adolescents admet que les revistes influeixen en la seva idea de figura corporal ideal i al voltant d'un 50% desitgen perdre pes com a conseqüència de comparar-se amb aquestes models” (Carrillo, 2015, p. 19).

Aquest fet també s'aplica a tots els aspectes de la vida. Quan les persones donen tanta importància a l'aprovació de la resta també tendeixen a buscar models per assimilar-se. Creant així una baixa autoestima que et pot portar a un trastorn alimentari.

Catalunya no és una excepció, com es diu en el treball de Carrillo (2015) l'any 2002, hi havia 36.400 persones afectades per un TCA, de les quals 8.000 eren noies d'edats entre els 12 i els 18 anys. Pel que fa a l'estat espanyol, al 2002 hi havia “350.000 persones afectades amb un 4,8% de casos adolescent” (Carrillo, 2015, p. 20).

Quan som petits, tendim a absorbir tot allò que ens envolta per poder crear una identitat. Amb les xarxes socials també tenim la necessitat de crear una identitat digital. Però quina és l'edat per poder tenir una identitat digital? Actualment la majoria de xarxes socials et demanen tenir més de 18 anys.

El 19% dels menors d'11 anys tenen un perfil social, percentatge que se situa en gairebé la meitat per als nens/as amb 12 anys i s'eleva progressivament fins a situar-se en el 90% en els majors de 15 anys. Molts d'ells perquè, tenen perfils sense tenir l'edat legal. (Altisent, 2018, p. 17)

La facilitat per mentir amb la teva edat a les xarxes fa que hi hagi aquests percentatge de persones menors d'edat creant identitats digitals. Fent així que absorbeixin tot allò que veuen, encara que no sigui beneficis per a elles.

3. Actuacions en la prevenció dels TCA

Els equips d'atenció a les persones amb trastorns alimentaris tenen uns objectius a l'hora d'actuar, objectius que analitzarem per intuir quines han i poden ser les funcions dels educadors i les educadores socials en aquest procés.

Els objectius que proposa l'Associació Contra la Anorexia i la Bulímia en el seu web són variats, des de restaurar una dieta saludable a millorar l'estat psicològic de les persones que han patit el TCA o recolzar a les famílies i prevenir recaigudes. Aquest equip no sol comptar amb una o un educador social, tot i que hi pot tenir funcions a realitzar per millorar la recuperació de la persona intervinguda.

Quan observem el codi odontològic de l'educadora i l'educador social, que proporciona ASEDES veiem que s'hi atribueixen dos objectius generals:

La incorporación del sujeto de la educación a la diversidad de las redes sociales, entendida como el desarrollo de la socialización, la sociabilidad, la autonomía y la circulación social; y la promoción cultural y social, entendida como apertura a nuevas posibilidades de adquisición de bienes culturales, que amplíen las perspectivas educativas, laborales, de ocio y participación social. (ASEDES, 2007, p. 21)

Per tant, un/a educador/a social podria tenir, d'entre d'altres, la funció de potenciar la creació d'un esperit crític per no deixar-se seduir per la informació nociva de les xarxes socials. També pot tenir la funció d'ensenyar el funcionament de les xarxes socials per tal de que no en facin un mal ús i així fer que cadascú pugui usar les xarxes segons les seves necessitats. “La capacitat de cada individu per a aconseguir explotar els recursos de les TIC i aplicar-los a les seves necessitats” (Alva, 2015, p. 275).

Un/a educador/a social és important com a agent de prevenció, ja que algunes les seves funcions ajuden indirectament a la prevenció dels trastorns alimentaris, ja que educa en la igualtat i en l'estima a un mateix i les seves capacitats. A part d'això, fora del que és el món digital, un/a educador/a té la funció de promoure que les persones tinguin una bona autoestima. I també té la funció d'ensenyar a gestionar, identificar i expressar emocions i sentiments, així com de “promoure el coneixement de les capacitats i les limitacions personals” (Generalitat de Catalunya, 2001, p. 2).

En tots els tractaments és molt important la relació i el vincle establert entre el professional i la persona intervinguda. Per això un/a bon/a professional que sigui capaç de connectar amb la persona i fer-la capaç de connectar amb el seu entorn és molt útil per evitar recaigudes. “Els principals descobriments recents la relació establerta entre pacient i terapeuta es proporcional a la probabilitats d’èxit en els resultats del tractament que duen a terme” (Carrillo, 2015, p. 30).

Aquest fet s’ha d’aplicar en gairebé totes les relacions. Els infants i els/les adolescents creixen i es creen mitjançant la imitació. Això vol dir que totes les persones, sobretot adultes, que passen per la vida d’una criatura deixen petjada. Per tant hem de ser totes les persones les que eduquem.

Quan diem que els/les adolescents tenen més risc de patir un trastorn alimentari també és perquè és una època de la vida en la que estàs en confrontació, i a vegades es troben en confrontació amb si mateixos, fet que pot desencadenar amb una baixa autoestima si ningú li presta atenció.

Durant l’Educació Secundària Obligatoria i la primària, l’acció de professionals com els educadors i educadores és imprescindible per prevenir els trastorns de conducta alimentària. Un educador o educadora social podria realitzar dinàmiques per potenciar les capacitats dites anteriorment.

A més, durant aquests períodes de temps, l’educador o educadora social pot ser un referent al que recórrer. Podria ser una figura que es dediqués a escoltar als infants i adolescents per poder prevenir els trastorns o altres problemes derivats.

Com a professionals, tenim també la funció d’educar a pares, mares i docents per tal de que entre tots fem que les criatures tinguin clars quins són els seus límits i possibilitats. I aquest coneixement d’un mateix et protegeix de caure en la baixa autoestima, per tant preveu els trastorn alimentaris.

4. Conclusió

Les noves tecnologies poden tenir efectes negatius en quan al desenvolupament de trastorns de conducta alimentària. Ja que hi apareixen models a seguir que poden portar a una obsessió pel control del pes. Com s'ha comentat a l'interior del capítol el fet de buscar l'aprovació i el màxim de seguidors fa seguir uns models que poden no ser beneficiosos per la salut i el benestar, sobretot en el cas de les adolescents, que són les que tenen més risc de patir aquest trastorn. Al ser adolescents creix la necessitat de l'acceptació dels altres. A més es troben en una època en la que fas transició d'infant a adult, i això comporta desequilibris emocionals, que faciliten l'aparició del trastorn.

Al ser dona tens una gran pressió social per seguir uns cànons de bellesa poc saludables. És a dir en aquesta societat patriarcal, masclista i consumista en la que vivim la dona està sotmesa a molts estímuls que la poden portar a no estar satisfeta amb el propi cos. Fet que no passa tant sovint amb els homes.

Com a educadors i educadores podem fer una gran feina en la prevenció. Hem de poder fer que els nens i les nenes descobreixin quines són les seves necessitats per saber com volen fer servir les xarxes. Els nens i nenes han de ser crítics per decidir que creuen i que no. I també han de poder gestionar de manera saludable les seves emocions per tal de poder créixer personalment.

Referències bibliogràfiques

- Altisent, A. (2018). *Alimentación en adolescentes: propuesta de educación sanitaria en instagram*. Màster en Educació per a la Salut.
- Associoació contra l'anorexia i la bulímia (ACAB). (s.f.). <http://www.acab.org/ca>
- Baile, J. I.; Guillén, F.; Garrido, E. (2002). Insatisfacción corporal en adolescentes medida con el Body Shape Questionnaire (BSQ): efecto del anonimato, el sexo y la edad. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 2(3)
- Bartolomé, A.; Grané, M. (2013). Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma. Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31 (1), 73-82

- Carrillo, E. (2015). *Què s'amaga darrera dels Transtorns de la Conducta Alimentària?*.
http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/98664/1/TFG_ES_Eul%C3%A0lia_Carrillo_Figuerola.pdf
- Generalitat de Catalunya. (2017). *La Generalitat estudia vies legals per perseguir els webs i les xarxes socials que fan apologia de l'anorèxia i la bulímia a internet*.
<https://govern.cat/salaprensa/notes-premsa/302407/generalitat-estudia-vies-legals-perseguir-webs-xarxes-socials-que-apologia-anorexia-bulimia-Internet>
- Touraine, A.; Rivera-Vargas, P. (2017). Actores, conflictos y reformas en sociedades de comunicación global. En Rivera-Vargas, P. , Sánchez, E., Morales, R., Sáez-Rosenkranz, C. Yévenes, C., Butendieck, S. (coords). *Reconocimiento para la equidad social: pensando Chile globalmente* (pp. 153-157). Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas – USACH.

El feminisme a les xarxes socials

Feminism in social networks

Judit Domínguez Osuna

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Resum

El feminisme s'ha convertit en un dels principals moviments socials de la nostra època i, gràcies a les xarxes socials, hem pogut tornar a reivindicar tot el que ens pertany com a dones i que, durant tants anys, el sistema patriarcal ens ha estat traient: els drets i llibertats. Ens estem endinsant al que podria ser una nova ona de feminisme del s.XXI que ha portat l'activisme social i les reivindicacions a les xarxes socials per part de grups i associacions feministes.

Paraules clau

Feminisme, evolució, difusió, xarxes socials

1. Introducció

L'activisme en xarxes socials, emparat per la finalitat d'informar tothom, s'ha convertit en una ajuda per la reivindicació del feminisme i de la violència de gènere. Avui dia, qui no utilitza les xarxes socials com Twitter o el Facebook per assabentar-se del que passa arreu del món?

El feminisme, entès com el moviment social i polític que lluita pels drets de les dones, ha tingut molt de protagonisme a les xarxes socials aquests darrers anys. Comprentent aquesta corrent ideològica com un moviment que va néixer amb les reivindicacions a mans de les sufragistes (per aconseguir el dret a vot), podem identificar com ha passat per diverses etapes fins arribar al dia d'avui en què, gràcies a les xarxes socials, s'ha convertit en el principal moviment social actual.

El feminisme engloba tots els àmbits necessaris per fer arribar la idea de que les dones també som persones amb drets i necessitats i és necessari entendre que no busca la superioritat de la dona vers els homes, si no la igualtat que, durant molt anys, no hem

tingut per accions que avui dia són normalitzades. Han sigut anys de lluites on les nostres àvies havien de sortir al carrer per reivindicar el dret a vot, l'autonomia econòmica, un sou i un treball digne, és clar, quan el marit deixava que la seva dona treballés.

Al llarg del temps, com a dones, hem estat reprimides i hem hagut de suportar centenars de comentaris masclistes per part de la nostra societat patriarcal. Amb això, defensem que és essencial arribar a conscienciar a la societat que el feminisme no ha de ser un moviment social, si no la ideologia principal de la societat per poder aconseguir la igualtat entre els dos sexes.

Per aquest motiu, la introducció de les xarxes socials a la nostra vida com una eina del dia a dia ha significat un avanç en l'activisme social i, molt més, com es veurà al llarg del capítol, en el feminisme.

2. Història del feminisme: les tres ones

La història del feminisme es pot comprendre en tres ones diferents, tal i com es va explicar a la conferència #metoo (Muñoz, 2018).

La primera ona del feminisme, més reconegut com feminisme il·lustrat, neix amb els moviments de la revolució francesa. La demanda, per part de la població francesa, dels drets i les llibertats necessàries va fer que les dones es comencessin a conscienciar de la seva posició envers la societat, és a dir, que comencessin a reclamar els drets i les llibertats que per a elles no existien. Com bé coneixem, a la revolució francesa es lluitava per una societat més justa, però les dones no estaven implicades en aquesta millora: se les deixava de banda.

Olimpya de Gouges (1791) va redactar la *Declaración de los derechos de las mujeres y de las ciudadanas*, seguint el model francès de la “Declaración de los derechos del hombre y del ciudadano” on es demanava la plena assimilació dels drets jurídics, polítics i socials de les dones. L'autora defensa per sobre de tot el dret de les dones com “la dona neix lliure i és igual en drets a l'home” (Gouges, 1791, p. 1).

Aquesta va ser la primera vegada en què les dones van poder reivindicar allò que tant anys els homes i la societat els havien tret, però tot i la conscienciació de les dones, la Revolució Francesa no va donar suport a la demanda d'aquest grup: tota dona amb pensaments feministes o participant en política tenien el mateix final, marcat per la guillotina o l'exili.

Les dones, així doncs, van quedar fora de tot l'àmbit relacionat amb política i justícia. És per això que la segona onada feminista es va centrar, principalment, en el dret a vot i l'entrada a institucions d'educació.

La segona ona (segona meitat del segle XIX i primer terç del segle XX) neix als Estats Units per la independència del seu país, una lluita en la que hi van participar tant les dones com els homes. Va ser en aquest moment en què, les dones, van començar cada cop més a introduir-se als afers socials i polítics.

Aquesta ona és coneguda pels moviments sufragistes, els quals demanaven el dret a vot i el dret a una educació digne. Es considerava un moviment interclassista, ja que no es tenia en compte la classe social de la dona per la reivindicació del seus drets.

A Anglaterra, les sufragistes també van tenir un paper molt important. Van intentar fer una lluita democràtica però, el 1903, van entrar en lluita directa amb les institucions i el Govern i van entrar en les cambres, van aturar reunions, van fer una vaga de fam i van ser protagonistes de molts actes terroristes. Però, amb l'inici de la Segona Guerra Mundial, els homes van ser enviats al front i van ser les dones qui van ocupar les posicions a les fàbriques i altres treballs que els homes van deixar.

Gràcies a la implicació directa de la dona en aquella època, es va aprovar el dret a vot de la dona, ja que era casi impossible que no s'acceptés després de tot el treball exercit per elles.

A Espanya, el moviment sufragista va arribar més tard. Va ser amb la República del 26 que es va acceptar el dret a vot de les dones i es van començar a crear les associacions feministes.

En aquesta etapa del feminisme, la corrent es va topa amb els moviments socialistes inspirats en els corrents marxistes. Aquests moviments socialistes es van endinsar en el tema del feminisme en què, segons les seves idees, aquesta desigualtat de gènere no era deguda a causes biològiques, si no a causes socials. A més, el socialisme si que diferenciava les classes socials al feminisme.

En definitiva, aquesta segona ona del feminisme lluitava en contra de les normes establertes pel patriarcat (a favor de l'home) i deixava de banda a la dona. Demanaven el dret a vot, a una educació digna, l'accés a serveis professionals i els drets matrimonials equiparables amb els dels homes.

Per últim trobem la tercera ona del feminisme, que s'inicia als anys seixanta del segle XX i es caracteritza principalment per dos tendències del feminisme: el feminisme liberal i el feminisme radical.

El feminisme liberal es caracteritza per defensar la situació de la dona com una desigualtat i per voler reformular el sistema fins que els homes i les dones ens trobem iguals. En canvi, va ser el feminisme radical el que va tenir més protagonisme en la tercera ona de la història.

Les primeres feministes ja observaven el sistema patriarcal de la societat i elles mateixes deien que estava intacte: era això el que havia de canviar. Aquest feminisme dels anys seixanta va donar vida a uns nous valors de la societat en vers la dona. Es van crear grups d'autoconsciència on s'explicaven les experiències de cada dona que patia alguna situació masclista per poder, així, fer un anàlisi i poder justificar tot el que el patriarcat estava fent. Tenien un gran impuls igualitari, és a dir, cap dona era més que cap altra, i no hi havia cap tipus de jerarquia.

Ara bé, hi ha autores que diuen que també existeix la quarta ona del feminisme. Aquesta ona seria la que avui dia estem vivint amb les xarxes socials i l'activisme que s'ha anat creant arrel de perfils (tant públics com anònims) en la difusió de diferents moviments socials, però ha estat amb el feminisme que hem pogut veure com amb la creació de *hashtags* que donen suport a diferents moviments o reivindicacions, cada cop podem trobar més activisme online i més ressò a cada moviment a favor del feminisme.

3. La quarta ona

Com bé he pogut comentar al punt anterior, està en debat la idea d'introduir i acceptar una nova ona feminista.

En moltes ocasions s'ha demanat que s'afirmi i s'accepti la introducció d'una quarta onada dins de la història del feminisme en les xarxes socials amb el *hashtag* #SomosLaCuartaOla.

Aquest *hashtag* va tenir molt moviment a *Twitter* i va fer despertar la idea de que estem vivint una nova etapa en lluita pels nostres drets i llibertats com, també, en contra de tots els casos de violència masclista (violacions, agressions sexuals, assassinats) que estem veient cada cop més.

L'activisme social ha pogut fer que moltes dones reprimides és poguessin expressar, que molts cassos de violència masclista s'expliquessin, que es creessin mobilitzacions i aquestes es fessin massives, entre d'altres. Les xarxes socials han sigut una ajuda per l'apoderament de la dona de tal forma que ens hem fet escoltar per tothom.

Tal com assenyala Reverter (2003):

De la mateixa manera que en qualsevol lluita social d'alliberament de grups humans, per exemple, la lluita contra el racisme, el feminisme ha fonamentat els passos cap a l'alliberament de les dones, posant en evidència, cada cop amb més èmfasi, com la base de les desigualtats, la subordinació i la dominació de les dones no està fixada, determinada de manera pre-social, sinó construïda a través dels ensos socials, econòmics i polítics de les societats. (Reverter, 2003, p. 33)

Es podria dir que totes les usuàries que han estat participant en diferents moviments feministes des de Twitter o Facebook es poden considerar noves actores socials d'aquest moviment, ja que han donat peu a la difusió del feminisme. Partint d'aquesta premissa, Internet seria la principal eina social d'aquesta etapa, donant-nos una diversitat de temes a tractar, amb moltes opinions diverses i fomentant la participació de totes les feministes.

3.1. Moviments a les xarxes socials

Les xarxes socials han tingut un paper essencial a l'hora de fer visibles molts dels casos de violència de gènere. Es per això que, gràcies a tota la repercussió que han tingut, hem pogut aconseguir la credibilitat de cada cas i deixar enrere la por a ser jutjades.

Un clar exemple d'activisme és el *hashtag* #cuéntalo, que es va crear a Espanya l'any 2018. Aquest moviment va destapar més de 150.000 casos de violència de gènere: Twitter es va omplir de publicacions on milers de dones que en algun moment havien patit violència de gènere explicaven la seva història. Van sortir a la llum moltíssimes vivències doloroses que havien estat guardades durant molt anys.

És per això que, després d'explicar milers de casos de violència masclista, es va començar a qüestionar la validesa de tots aquest actes. Com bé deia Cristina Fallaras (periodista i primera veu del moviment), no podia ser que la primera pregunta després de llegir tots els casos sigui de que si es tracten de denúncies falses. Principalment, el primer problema de tot es que no ens creguin (*Fallaras, 2018*).

Aquest *hashtag* va arribar des d'Estats Units (#metoo) on les actrius de Hollywood van començar a explicar les agressions sexuals que havien patit per part de diferents directors reconeguts pel món cinematogràfic. Es va estendre per tot Twitter i, arran d'això, milers de dones van explicar les seves experiències. Gràcies aquest moviment, s'han pogut denunciar a set famosos de Hollywood per abusos i agressions sexuals i, fins i tot, per violacions.

No només s'han creat *hashtags* per denunciar abusos i agressions, sinó també per donar suport a diferents víctimes de violència de gènere. Aquí podem parlar del cas de La Manada que va succeir a Espanya. Amb la finalitat de donar suport i poder expressar-nos en contra de la violació que va patir una noia de 18 anys a les festes de San Fermín del 2016 per un grup de 5 homes, es va crear el *hashtag* #YoSiTeCreo i #EstaEsNuestraManada. Els homes van ser condemnats per només 9 anys de presó per abusos sexuals i no per agressió. La condemna que va imposar el Tribunal Superior de Navarra va produir un escàndol, ja que era molt injust per la víctima.

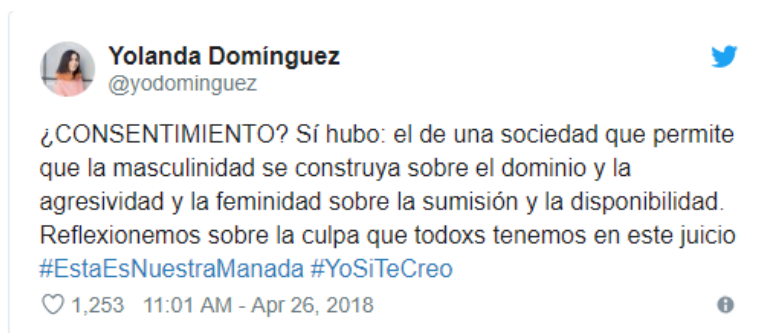


Figura 1. Tuit en contra de la condemna per part del Tribunal Superior de Navarra. *Font: Elaboració pròpia a partir d'un comentari a Twitter (@yodominguez)*

Arran d'aquesta condemna i amb l'ús dels *hashtags* es van fer centenars de mobilitzacions per donar suport a la víctima i rebutjar la decisió del Tribunal. És per això que el paper que avui dia tenen les xarxes socials són molt important: perquè podem aconseguir la mobilització d'una gran part de la societat.

3.2. Perfils feministes en les xarxes socials.

La quarta ona del feminisme no només ens porta la creació de *hashtags* per donar suport a les víctimes o per fer conèixer més casos de violència, si no també la creació de perfils tant públics com privats feministes que s'utilitzen per expressar les idees de cada dona envers la societat. Com he comentat anteriorment, el feminisme es pot atacar des de diferents àmbits i tractar-lo de maneres diverses segons la mentalitat i les idees de cada persona.

La creació de diferents perfils amb unes idees similars és una manera de crear consciència i coneixement vers el moviment feminista i també és una manera de fer comunitat entre totes les feministes que comenten i comparteixen ideals i reivindiquen el que és nostre. dir Aquest col·lectiu, dit en altres paraules, crear una identitat digital semblant, entenent per identitat digital com el rastre que cada usuari d'Internet deixa a la xarxa com a resultat de la seva interrelació amb altres usuaris o amb la generació de continguts (Carbedillo, 2018).

Un dels principals perfils feministes que podem trobar a la xarxa és @feministailustrada. Aquest perfil d'Instagram neix principalment amb l'objectiu de fer visibles les accions masculistes del dia a dia a les que no donem importància, sempre amb un to irònic i

humorístic. Principalment, es tracta de vinyetes amb dibuixos senzills i amb un vocabulari fàcil d'entendre per què pugui arribar a gran diversitat de públic.

Aquest perfil no és anònim, ja que a la seva pàgina web explica que qui està darrera de 'Feminista Ilustrada' és una jove nascuda a Cadis, que es diu Maria, amb estudis de Comunicació Audiovisual a Sevilla.

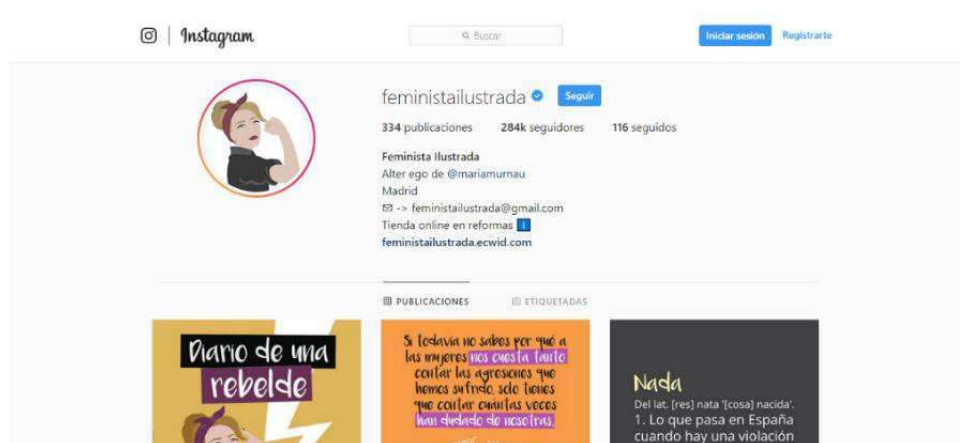


Figura 2. Perfil d'instagram de feministailustrada. *Font: Elaboració pròpia a partir de fotografies d'Instagram (@feministailustrada).*

Un altre perfil, aquest cop anònim, pot ser el de [@barbijaputa](#). Aquest perfil de Twitter es dedica a expressar tot el que opina del feminisme d'una manera que sembla que no li importa res del que pensin les altres persones. En ser un perfil anònim no es coneix qui hi ha darrere de Barbijaputa, amb la qual cosa té la llibertat de no ser jutjada personalment.



Figura 3. Perfil de Twitter de Barbijaputa.
Font: Elaboració pròpia a partir de Twitter (@barbijaputa).

Aquesta personalitat anònima informa de les mobilitzacions feministes que podem trobar arreu d'Espanya, aporta informació de diferents casos de violència de gènere amb la seva opinió pròpia i també fa articles que podem trobar al Diario.com de temes feministes.

A part, a les xarxes socials podem trobar-hi perfils d'associacions feministes. Entrant a un àmbit més internacional, podem parlar de la problemàtica que ha hagut a Argentina

amb la legalització de l'avortament. Trobem una gran divisió de la societat Argentina: el col·lectiu pro-vida, que està absolutament en contra d'aturar un embaràs, i el grup que està a favor d'un avortament legal, gratuït i en bones condicions.

Troblem, per exemple, la pàgina de Twitter de @CampAbortoLegalYa en defensa de l'avortament legal, gratuït i en condicions que siguin favorables per la dona. També es partidari de que hi hagi una educació sexual de qualitat a les escoles i així hi hagi un coneixement en el tema de la sexualitat.



Figura 4. Perfil de Twitter de la Campaña Nacional pel dret a l'avortament legal.

Font: Elaboració pròpia a partir de Twitter (@CampAbortoLegal)

Al seu Twitter podem trobar informació de diferents campanyes que fa aquesta associació, informació de les mobilitzacions que es fan per reivindicar-se i diferents comunicats que arriben d'associacions diverses. Són exemples que demostrin que, gràcies a l'activisme social que ha anat agafant forma durant els darrers anys, han anat conscienciant a moltíssima gent arran de les xarxes socials.

4. Dia internacional de la dona: 8 de març

El 8 de març de cada any es commemora el dia Internacional de la Dona Treballadora. Es tracta d'un dia en què les dones de molts països s'apleguen per lluitar a favor de la igualtat, la justícia i la pau vers les dones de tot el món.

Aquest dia es va institucionalitzar per decisió de les Nacions Unides el 1975, encara que, anys abans, ja es commemorava a la lluita de la dona. El 1909, als Estats Units es va celebrar el dia Nacional de la Dona, en què es defensava i es lluitava per una millora de les condicions de treball en una fàbrica tèxtil en honor a la vaga que van convocar el Partit Socialista el 1908.

L'any 1910 es va proclamar el Dia Internacional de la Dona a Copenhagen, per Clara Zetkien¹. L'objectiu d'aquest dia era promoure els drets per la igualtat i el vot per totes les dones. A l'any següent es va celebrar el dia de la dona el 19 de març de 1911 en alguns països europeus, però només una setmana després, el 25 de març, van morir més de 100 treballadores per culpa d'un incendi en una fàbrica tèxtil a Nova York. Van ser tancades dins la fàbrica i aquesta mateixa, cremada. Aquest succés va influir en les següents celebracions del dia de la dona.

Va ser el 1975 con l'Assemblea de les Nacions Unides va acceptar el 8 de març com el dia de la dona treballadora, i al mateix temps, es va considerar el dia de la Unió Soviètica.

Encara que hagin passat més de noranta anys des de que es commemora el Dia Internacional de la Dona Treballadora, encara trobem moltes desigualtats en les condicions laborals de les dones, és a dir, que encara hi queda molt camí per recórrer fins aconseguir una igualtat justa.

Com diu Erreo (2007), les feministes demanem unes condicions igualitàries per aconseguir un treball com tenen els homes, i poder arribar a llocs de treballs on se'ns reconegui i es valori el que fem, ja que avui sense cap treball no se't considera res.

L'origen concret de la festivitat del 8 de març no es coneix al cent per cent, ja que hi ha moltes teories; si va succeir per l'incendi a la fàbrica de Nova York, o si es va crear per la Unió Soviètica i les dones treballadores. S'intenta tapar l'origen real d'aquest dia?

Actualment, des de finals de 2016, es va crear el moviment social 'Paro Internacional de la Mujer' com un moviment mundial on totes les dones es paralitzaven el 8 de març per defensar i lluitar en contra de tots els abusos (sexuals i verbals) que pateixen les dones dia a dia. El principal objectiu d'aquestes mobilitzacions arreu del món era visibilitzar el

¹ Va ser una política alemanya, amb ideologia comunista i una gran lluitadora pels drets de les dones.

masclisme dins de tots els àmbits. Com bé diu N. Lee (2007), l'única solució per combatre el masclisme és amb la lluita de totes.

Gran part de la mobilitzacions es van convocar per les principals xarxes socials amb diversos *hashtags* com #SiNoPuedoBailar. Aquest va ser utilitzar concretament a Madrid per organitzar un “merengue feminista” i organitzar-se les diferents associacions per les xarxes socials.

Arran del 8 de març de 2017, amb la convocatòria del “Parón Internacional de Mujeres”, es va fer la segona aturada el 2018 i es creu que se'n continuaran fent més a mesura que vagin passant els anys, amb objectius com aconseguir una millora de les vides de les dones condemnant tots els actes masclistes que hem de patir dia a dia moltes dones.

5. Conclusió

Per concloure, crec rellevant remarcar que la labor que tenim com a ciutadanes per lluitar contra els actes masclistes que ens trobem diàriament és molt important, ja que d'aquesta manera podem contribuir per condemnar cada acció de violència de gènere.

Gràcies a les xarxes socials, que han contribuït de manera molt bona a favor del moviment feminista, hem pogut conèixer més casos de violència masclista i, així, expressar-nos i compartir opinions amb més persones partidàries de la lluita feminista.

L'evolució d'aquest moviment, tot i que necessitem molt més avanços i participació per part de la societat, donat que el principal problema d'aquests actes recau en la societat patriarcal on vivim, no ha estat en fals: hem de continuar utilitzant les xarxes socials com un bon aliat per aquesta lluita: l'activisme online pot contribuir a l'hora d'organitzar-nos, d'aportar idees diverses i d'aprendre més d'altres persones. Mobilitzar-nos i organitzar-nos és la manera que tenim les persones per poder lluitar en contra del patriarcat.

Referències bibliogràfiques

Cabo, S.; Maldonado, L. (s.f.). *Movimientos feministas como motores del cambio social*.
<http://www.mujaresenred.net/spip.php?article135>

- Carbellido, C. (2018). *Identidad digital, reputación online, el derecho al olvido y cómo borrar contenido de Internet*. <https://www.uncommunitymanager.es/identidad-digital/>
- Día Internacional de la Mujer, 8 de marzo. (s.f.). <http://www.un.org/es/events/womensday/history.shtml>
- Escuela Periféricas. (2018). *¿Qué es la tercera ola del feminismo?* <https://perifericas.es/tercera-ola-del-feminismo/>
- Erro, M. (2019). <https://www.sis.net/documentos/hemeroteca/703097.pdf>
- Guzmán, A.; Lee, N. (s.f.). *Un feminismo para el 99%: por eso las mujeres haremos huelga este año*. <http://tiny.cc/9dj75y>
- Hidalgo, M. (2018). *Les feministes reivindiquen la quarta onada del moviment i aquests són els seus motius*. <https://www.elperiodico.cat/ca/extra/20181106/quarta-onada-feminisme-motius-moviment-twitter-7130787>
- Historia del movimiento feminista. (s.f.). http://www.bantaba.ehu.es/formarse/ficheros/view/Historia_del_Movimiento_feminista.pdf?revision_id=53767
- Muñoz, L. (s.f.). Internet un espacio de empoderamiento de la mujer. Recuperado 19 enero, 2019, de <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1837>
- Reverte, S. (2019). [online] Rua.ua.es. Available at: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/2819/1/Feminismos_1_04.pdf [Accessed 21 Jan. 2019].
- Reyes Silva, F. E. (2018). *Género, violencia y redes sociales: Una mirada hacia los movimientos feministas en el siglo XXI*. <https://www.lahojadearena.com/genero-violencia-redes-sociales-una-mirada-hacia-los-movimientos-feministas-en-el-siglo-xxi/>
- Rubio, E.; Peñas, L. (2019). *Y justicia para todos estudios sobre derechos humanos* http://www.academia.edu/36668459/Y_JUSTICIA_PARA_TODOS_ESTUDIOS_SOBRE_DERECHOS_HUMANOS_Coordinado_por.
- Leg.ua.es. (2019). <https://ieg.ua.es/es/documentos/boletines-2015/boletin-7/las-olas-del-feminismo.pdf>
- Serrano, B. (2018). *#EstaEsNuestraManada, #YoSiTeCreo y los hashtags que muestran el apoyo a la víctima de La Manada*. <https://www.buzzfeed.com/beatrizserranomolina/yo-si-te-creo-fallo-la-manada>

Wikipedia contributors. (2019). *Segona onada de teoria feminista* - Viquipèdia, l'enciclopèdia lliure.

https://ca.wikipedia.org/wiki/Segona_onada_de_teor%C3%ADa_feminista

Erro, M. (2019). <https://www.sis.net/documentos/hemeroteca/703097.pdf>

La globalització i la seva influència a les xarxes socials: parlem de ciberfeminisme

Globalization and its influence on social networks:
speaking about cyberfeminism

Sara Nieto

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Mireia Gonzalez

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Noelia Martín

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Resum

Aquest capítol que veurem a continuació, tracta sobre l'evolució del feminisme a través de les xarxes socials gràcies al poder de la globalització de la informació. El seu desenvolupament seguirà un recorregut que va des de com es va crear el moviment del ciberfeminisme, a través de *hashtags* que han tingut una gran repercussió per a la seva visualització i han suposat l'apoderament de milers de dones, fins on arribarà tota aquesta massa d'informació, en el cas que l'ús de les xarxes continuï essent ascendent, per posar fi al masclisme.

Paraules clau

Feminisme, xarxes socials, globalització, apoderament

1. Introducció

Es podrà posar fi a la violència masclista i al masclisme gràcies a les xarxes socials? Les xarxes socials han sigut de gran importància durant els últims anys arreu del món, per a la publicació d'històries, pensaments i vivències que moltes nenes, adolescents i dones han patit i estan patint encara avui en dia. Ha sigut un mitjà de comunicació, ràpid, eficaç, accessible i globalitzat, que ha permès que es formi una *ciberxarxa* mundial liderada per dones per la lluita del feminisme.

“L’expansió de les xarxes socials i el finançament del ciberfeminisme està possibilitant un nou escenari polític-social en el qual l’espai/temps es fusionen per donar pas a la mundialització d’indignacions antipatriarcals i solidaritats feministes” (Amaro, 2012, p. 89). Per tant, seguint la línia que defensa l’autor esmentat, es pot fer esment a la importància que ha tingut la globalització per fomentar tots aquests canvis que han suposat una evolució en la societat sense deixar de banda, però, els aspectes més importants que han repercutit en la lluita feminista.

Tot i que la globalització permet una ràpida comunicació entre diferents països, també crea un món ple de desigualtats, desavantatges i injustícies que no permeten la igualtat d’oportunitats a les persones ni satisfan les necessitats que tenen els ciutadans. Quina és la raó d’aquests fets? Quina importància té la lluita feminista dins d’aquest món?

Se suposa que existeix un Estat del Benestar que ha de vetllar per la seguretat, la justícia i l’ordre social però, no obstant això, el que succeeix a la realitat deixa de banda aquesta idea d’Estat del Benestar. Per tant, es pot dir que aquest Estat cada cop és més inestable i no té en compte la repercussió que pot tenir per a les persones, en tant que es vulneren els seus drets.

2. Un món globalitzat

En aquesta segona part del capítol, prenem com a punt de partida, l’esdeveniment de canvi d’època que s’ha manifestat durant els últims anys en tot el món i tot el que això està comportant en l’àmbit social. La revolució actual gira entorn de les tecnologies del processament de la informació i la comunicació, que, cada vegada més, s’usen en la majoria d’àmbits de la nostra vida (Castells, 2003; Touraine i Rivera-Vargas, 2017).

Com a membres participants de la globalització, entenem que avui dia vivim en un món interconnectat on tot està relacionat i es mou vers uns interessos concrets; el que suposa que expressa una ruptura del que és local en favor de la mundialització de totes les esferes de l’activitat humana, la qual cosa que vol dir que al món hi ha una base comuna. Entenent això, com a societat podem dir que la globalització ens fa membres d’una mateixa comunitat i, per aquesta raó, les manifestacions que s’han donat i es donen a terme en defensa de la igualtat i en denúncia de la violència de gènere, tenen una repercussió mundial i no només local.

Aquest món globalitzat no s'entén sense l'acompanyament d'una revolució digital que facilita la comunicació efectiva entre països i afavoreix a l'economia dels mercats. A més, un pilar fonamental d'aquesta revolució és l'aparició i el desenvolupament de les xarxes socials, que van iniciar-se el 1995 amb la immersió d'Internet, on van anar agafant forma fins arribar a com la coneixem actualment. Durant aquests anys, han agafat molta força i influència sobre la població, de tal manera, que , la vida social, la personal, la política, l'educació, gira entorn elles. S'ha creat una certa dependència al compartir constantment informació des de qualsevol lloc i de la manera més ràpida i fàcil possible i, al mateix temps, la necessitat d'estar interconnectat amb la resta d'usuaris per ser partícip d'aquesta xarxa mundial.

3. La lluita de la dona a les xarxes socials

Tal com assenyalen Davis et al., a tot arreu, la violència masclista, amb el seu particular impacte racista, aguaita la vida quotidiana de les dones (Davis et al. 2018).

El fet de viure en un món globalitzat facilita la conscienciació de les constants desigualtats existents que conviuen en el món i de la falta de seguretat i dignitat que les dones pateixen (i han patit) posant de manifest el concepte de ciutadania¹ i els serveis que l'Estat pot oferir a aquesta. Per aquesta raó, i aprofitant les potents eines que suposen les xarxes socials, les dones (des de fa uns anys) han començat a manifestar les seves denúncies mitjançant aquesta via que, acompanyada del fenomen globalitzador, ha comportat una difusió global i un suport mundial.

Els inicis de les denúncies feministes, de manera global, tenen lloc el 2014 amb l'aparició del *hashtag* *#BringOursGirlsBack*, a Nigèria; una reivindicació que lluitava per l'alliberament de 200 nenes en una escola Nigeriana. El que va començar com un revolt de missatges a través de Twitter, es va expandir a escala mundial propiciant, més tard, la creació d'altres *hashtags* com, entre d'altres, *#NiUnaMenos*, a Argentina, per a la violència contra la dona; *#VivasNosQueremos*, a Amèrica Llatina, en denúncia de la gran quantitat de feminicidis soferts, o *#MiPrimeiroAssedio*, a Brasil, per abús sexual i per

¹ El concepte de ciutadania fa referència a la identitat dels individus a l'espai públic i al mode en el que aquests individus es relacionen en una societat que està organitzada a nivell polític. També fa referència al concepte de comunitat (com a membre de ple dret d'una comunitat) i, per últim, el terme de ciutadania està subjecte a un marc jurídic que és el de l'Estat.

perseguir la visualització i apoderament de moltes dones al parlar sobre actes de violència sexual i masclistes que havien patit, pateixen o han presenciats.

D'aquesta manera, moltes dones van poder començar a ser escoltades en un país com Brasil, ple de pensaments i comportaments patriarcals, on les dones encara avui són infravalorades i poc respectades. El *#PositionOfStrengh*, a la Índia, va sorgir en defensa de l'apoderament de la dona i la bretxa salarial i, el *#MeToo*, impulsat el 2017 a E.E.U.U., ha tingut una gran repercussió no només al país on va néixer, sinó a arreu del món, essent un dels *hashtags* més utilitzats. A Espanya, el moviment *Me Too* va donar pas a diferents *hashtags* com *#Cuéntalo*, *#YoSiTeCreo* i *#NoEsNo*, l'any 2018, a causa de la indignació del cas de 'La Manada'² i en lluita en contra de les violacions i les agressions sexuals.

La construcció d'una identitat digital a la xarxa implica un aprenentatge i una actitud col·laborativa i participativa en la cultura digital. La gestió de la pròpia presència a la xarxa esdevé un graó més dins els multialfabetismes i significa un pas fonamental per al ciutadà que viu i es desenvolupa en la societat xarxa. (Giones, Valls, Serrat i Brustenga, 2010, p. 1)

És per això que es volen destacar els *hashtags* que han sigut utilitzats com a mitjà per conscienciar a la població i apoderar les dones sobre la violència masclista i així fer veure la feminització. Gràcies al fenomen de la globalització de la informació s'ha fet possible que, el que va començar a una petita part del món, ara s'hagi viralitzat i milers de dones puguin explicar els seus patiments d'una manera segura i apoderada.

Encara avui en dia, l'ús de *hashtags* continua essent primordial i l'últim any han sigut protagonistes *#AbortoLegalYa*, a Argentina, i *#WomensMarchUg*, a Uganda, en contra dels feminicidis. A més, hem d'afegir, que molts homes han respost al *Me Too* a través del *hashtag* *#YoReconozco*. Tot i que es tracta d'una minoria, ja s'ha iniciat un procés de reconeixement dels seus propis actes, malgrat que aquest no justifiqui els fets.

² El cas de "La Manada" és el nom que fa referència als successos relacionats amb el cas d'abús sexual a Pamplona (Navarra, Espanya), a la matinada del 7 de juliol de 2016, durant les festes de Sant Fermí. Un grup de cinc homes va abusar sexualment d'una jove de divuit anys en un portal al centre de la capital navarresa. La víctima va denunciar als agressors per violació.

4. Dones, globalització i estat del benestar

Com diu, l'onada ciberfeminista de Tweets ha arribat a una gran quantitat de països i a milers de dones, però, a llocs com Egipte, Mali, Irán, Afganistán, Guatemala, India, Irak, Pakistan o Somalia, les dones continuen vivint en un entorn patriarcal i masclista amb desigualtat de condicions, infravaloració de les seves capacitats, amb bretxa salarial, sostre de vidre, prohibició a una educació digna, i una gran quantitat d'injustícies a les que aquestes dones han de fer front dia a dia sense l'oportunitat de denunciar les seves històries ni de posar fi a la seva situació, on són privades de llibertat i de drets. Aquestes dones han de viure en un món sense igualtat d'oportunitats, en el que els homes tenen tota mena de privilegis. Elles, en canvi, han de superar obstacles continus i s'enfronten a moltes dificultats i pors per poder viure en condicions mínimament dignes, estan sotmeses a pressió i es troben totalment estigmatitzades per la societat patriarcal.

No vivim en una societat en què la pertinença a un gènere determinat –femení o masculí– sigui irrellevant. De fet, i malgrat els notables avanços de les dones en algunes parts del món, per a moltes altres encara és dramàticament certa la màxima “sexe és destinació”. Enmig d'aquesta situació assistim als començaments d'una nova era, l'era de la informació. (Miguel i Boix, 2002, p. 1)

És en aquest moment en el qual les xarxes socials fan virals temes de violència de gènere, feminisme, violència masclista, abusos, entre d'altres temes relatius al gènere. La globalització fomenta la conscienciació i sensibilització en aquests països on aquests temes es troben ocults restant la importància que requereixen.

En relació amb això, retornem a la idea que la ciutadania és particip d'una globalització existent que fa que tots i totes ens movem segons uns interessos. Estarem d'acord però, que quan parlem de globalització, la part positiva que es pot evidenciar és que presenta la possibilitat de crear un Estat del Benestar basat en uns fins comuns a nivell global. Això no obstant, això sembla una utopia en tant que el que acaba succeint realment és la promulgació del darwinisme social i moral³, és a dir, un món que genera una desigualtat notable entre els membres de la societat (els rics són els forts i els pobres els dèbils).

³ Darwinisme social i moral és un concepte referent a la mercantilització en tots els àmbits de la vida humana. Per tant, vindria a explicar que els ciutadans formen part d'aquesta mercantilització i passen a ser consumidors (clients) d'aquest mercat.

Per tant, atenem a la següent idea: la globalització, avui, és un procés que pretén fer del planeta un espai únic i sense fronteres per als diners, les mercaderies i els serveis (Casals, 2001). Per tant, queda de manifest que els interessos que persegueix aquest món globalitzat són interessos totalment mercantils, que impliquen deixar en un segon pla els interessos socials. Això ens ve a donar una idea de l'estructura social que es regeix: una estructura influenciada per les empreses i els seus mercats.

Tenint en compte que la lluita per la justícia comença de manera local als països on les dones es senten infravalorades o en perill, s'entén que qui ha d'assegurar la seguretat d'aquestes és l'Estat. El problema ve donat quan - i citem textualment :

L'Estat-Nació, configurat per la modernitat no aconsegueix ja controlar i protegir el seu territori i, menys encara, garantir la legitimació de les seves decisions i poder, amb la finalitat de fomentar un projecte polític” (Bavaresco, 2003, p. 56).

Això ve a significar que, sospitant quines prioritats presenten els Estats en un món globalitzat i influenciat per idees capitalistes i mercantils, podem entendre que aquest ha perdut pes i credibilitat en la justícia per al seu poble. És per això, la necessitat que els reclams que es duuguin a terme s'efectuïn de forma comuna i global i no només de manera local.

5. Conclusió

Queda de manifest la quantitat de treball i canvi que s'hauria de produir per lluitar pels béns comuns de la societat: encara que existeixen polítiques públiques que intenten vetllar per aquests interessos, aquests sempre es veuen condicionats pel que actualment està influenciant als Estats, l'economia mercantilista.

Si parlem de la influència de les xarxes socials en la lluita pel feminisme i de posar fi al masclisme i a la societat patriarcal existent, hem de dir que l'avenç s'ha produït a passes de gegant, però que encara és massa aviat per afirmar que es podran exterminar aquestes injustícies.

Encara fa falta molta feina i molta lluita per part de la societat per poder posar fi a actes de caràcter tan insolent, que són vigents entre nosaltres amb una important naturalitat des de fa milers d'anys. És necessari acabar amb els micro-masclismes, amb el patriarcat, amb

la violència i totes les desigualtats que nosaltres, les dones, hem de patir dia a dia sense excepció.

No obstant això, reiterem que hem de ser conscients que no només és feina nostra, sinó que és una responsabilitat compartida entre tots i totes, i tots i totes hem d'aportar el nostre gra de sorra per posar-li fi. És aquí on recolzem la utilització de xarxes socials per fer una crida global al canvi: aquesta potent eina és essencial per ajudar a la difusió de coneixement d'una manera ràpida, aportant sensibilització i conscienciació. Cal que tota la societat entengui el món del qual forma part, i és important entendre les desigualtats existents que continua havent-hi avui dia i la vulneració de drets que moltes persones pateixen a indrets on són explotades i abusades per tal de complir amb l'objectiu mercantilista.

Quan parlem de ciutadania ens referim, en part, a la convivència dels individus dins d'un espai amb un marc legal jurídic que és el de l'Estat i aquest ha de vetllar per la seguretat de tots els seus ciutadans. A més, els mateixos ciutadans han de tenir la capacitat de col·laborar, ja que el règim capitalista que influència els Estats ha comportat que la societat pensi només en el seu propi benestar, per tant no es crea un estat de suport entre les persones.

Atenent que, avui en dia, les societats estan formades per col·lectius caracteritzats per diferents aspectes que els defineixen com a tal, cal que les polítiques socials promoguin les eines necessàries per atendre les capacitats d'aquests grups socials. Aquestes eines són les necessàries per poder crear uns codis simbòlics (formes d'actuació tenint en compte les particularitats de cada col·lectiu) que ajudin a respondre a les necessitats que reclamen de manera efectiva, competent i individualitzada. D'aquesta manera, s'assegura la bona atenció als diversos col·lectius alhora que aquests entenen que hi ha més col·lectius i, per tant, poden conviure en un estat de benestar basat en el respecte mutu.

Les xarxes, aprofitant el moviment globalitzador, poden tenir una gran repercussió en els ciutadans i ciutadanes per tal que cada cop les desigualtats i les injustícies arribin a més indrets i d'aquesta manera es faci viral.

En el cas de les dones, les xarxes han proporcionat valentia a totes elles, ja que les han utilitzat (entre altres coses) per exposar les seves històries i fer que la resta del món sigui coneixedor d'aquestes, com a manera de reivindicació i lluita del que portem arrossegant durant segles.

Com ja hem dit, l'evolució i la influència de la dona en la tecnologia, i molt concretament en les xarxes socials s'han incrementat i ha permès apoderar a la dona, però encara queda molt camí per erradicar amb tot el que les cultures, els costums i les polítiques ens mostren i tot el que fins ara com ara ha estat vigent. No obstant, tenim certesa que aquest camí encara que sigui llarg i lent té un objectiu que es pot aconseguir, i per poder-ho fer, no ha de canviar i lluitar tan sols la dona, sinó tot el que l'envolta.

Referències bibliogràfiques

- Amaro, Á. (2012). *Feminismos trans/fronterizos y disidentes: indignaciones antipatriarcales*. Universitat d'Alacant.
- Bavaresco, A. (2003). *La crisis del estado-nación y la teoría de la soberanía en Hegel*. Castellón: Universidad Jaume I.
- Casals, C. (2001). *Globalización*. Barcelona: Intermon Oxfam.
- Castells, M. (2003). *La revolució de la tecnologia de la informació*. En: Castells, M. *La societat xarxa*. Barcelona: UOC.
- David, A. et al. (2018). Manifiesto: Un feminismo para el 99%: por eso las mujeres haremos huelga este año. <http://tiny.cc/mqj75y>
- Giones, A.; Serrat, M. (2010). *La gestió de la identitat digital: una nova habilitat informacional i digital*. BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, núm. 24. <http://bid.ub.edu/24/giones1.htm>
- Miguel, A.; Boix, M., (2002). Los géneros de la red: los ciberfeminismos, en Mujeres en Red. <http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/ciberfeminismo-demiguel-boix.pdf>

Wikipedia como herramienta en favor de la visibilidad de las mujeres

Wikipedia as a tool for women's visibility

Emma Limia Weekes

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Alba Martínez Morono

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Luisina Ferrante

*Facultad de Educación, Universidad de Barcleona
Wikimedia Argentina*

Resumen

A pesar del paso del tiempo, actualmente nos encontramos en una sociedad sexista que se rige por los prejuicios y los estigmas establecidos por el patriarcado a lo largo de la historia. De este modo, no es sorprendente que el trabajo de las mujeres haya sido menospreciado, juzgado, olvidado y no haya tenido la repercusión y la visibilidad que merece. Es por esto por lo que el presente trabajo tiene el objetivo de exponer y describir el escenario de desigualdad al que las mujeres se han tenido que enfrentar en lo que se refiere a sus obras y cómo mediante una herramienta de la que la sociedad digital dispone, como es la Wikipedia, se puede llegar a revertir la situación. Esto se llevará a cabo a través del análisis de la sociedad desde sus inicios y el estudio de la producción de las obras de las mujeres en distintos campos, aportando, asimismo la percepción desde la plataforma de Wikipedia. De esta forma, se constata cómo la equidad en la sociedad puede ser trabajada desde la herramienta digital.

Palabras clave

Feminismo, desigualdad, equidad, Wikipedia, mujer

1. Introducción

La Declaración de los Derechos Humanos abre una vía de reflexión en la comunidad internacional desde el final de la segunda Guerra Mundial: se declara que todas las personas tienen una serie de derechos y de deberes independientemente de su condición de edad, económica y, evidentemente, de género.

Las mujeres constituyen en la actualidad la mitad de la población en el ámbito mundial y, muchas de ellas, por diferentes circunstancias, no pueden decir que disfruten de los mismos derechos que los hombres. Actualmente, algunas tienen problemas para el acceso a la educación obligatoria en determinados países y otras tienen una especie de techo de cristal en cuanto al acceso a los niveles superiores del sistema educativo.

Las mujeres, a parte, todavía tienen dificultades para el acceso a la participación política y comunitaria. Además, presentan diferencias importantes respecto a los hombres en cuanto a la obtención de ingresos, de acceso al trabajo en unas condiciones de justicia laboral. Ciertamente estas condiciones de desigualdad que hemos apuntado constituyen una forma de ejercicio de poder patriarcal o violencia institucional hacia la mujer, únicamente por el hecho de serlo, y es que la condición de género, marcada por estereotipos y roles de género, todavía ejerce una influencia importante en el desarrollo de cada una de las mujeres que viven en nuestra sociedad.

2. La mujer a través de la historia

Destinadas al silencio de la reproducción maternal y casera, en la sombra de lo doméstico que no merece tenerse en cuenta ni contarse, ¿qué se sabe de las mujeres? Tal y como Duby y Perrot (1991) exponen:

Las huellas que han dejado provienen menos de ellas mismas que de la mirada de los hombres, que es la que gobierna la ciudad, construye su memoria y administran sus archivos. El registro primario de lo que hacen y dicen está mediatizado por los criterios de selección de los escribas del poder. Y estos, indiferentes al mundo privado, se mantienen apegados a lo público, un dominio en el que ellas no entran (p. 33).

La concepción machista patriarcal nace de manera explícita a través de diferentes hechos históricos, empezando por el relato bíblico del Génesis. En este, se observa cómo se santifica y naturaliza la división sexual del trabajo, atribuyendo la esfera doméstica a la mujer, mientras que se le asigna la función de trabajar en la esfera pública al hombre.

Haciendo referencia a uno de los versículos de la Biblia “A la mujer le dijo: «Tantas haré tus fatigas cuantos sean tus embarazos: con dolor parirás los hijos. Hacia tu marido irá tu apetencia, y él te dominará.»” (Génesis 3:16, Versión de Jerusalén).

En el Génesis 18:2 (versión de Jerusalén), la mujer se crea después del hombre para realizar la función de acompañar al varón para que este no se sienta solo, para complementarlo. Aplican la función procreadora que tiene que realizar con el hombre que la domina. La mujer es básicamente madre y esposa, supuestamente por naturaleza.

Dicho esto, estamos delante de un claro ejemplo de naturalización cultural que, tal como constata Ellman afirma:

Mientras que se defina al hombre en términos de sus logros en las instituciones creadas socialmente, será el participante «par excellence» en los sistemas de la experiencia humana hechos por el hombre. En un nivel moral, el mundo de la «cultura» es suyo. Por otra parte, las mujeres llevan una vida que parece ser irrelevante para la articulación formal del orden social. Su estatus deriva del estadio del ciclo de la vida en que se encuentren, de sus funciones biológicas, y, en particular, de sus lazos sexuales o biológicos con hombres en concreto. Lo que es más, las mujeres están más involucradas que los hombres en el «sucio» y peligroso barrizal de la existencia social, dando a luz y llorando las muertes, alimentando, cocinando, limpiando los excrementos y cosas por el estilo. De la misma forma, en los sistemas culturales encontramos una oposición recurrente: entre el hombre, que según el último análisis es responsable de la «cultura», y la mujer, que (definida por medio de símbolos que dan importancia a sus funciones biológicas y sexuales) es responsable de la «naturaleza» y a menudo del desorden. (citado en Rosaldo, 1979, pp. 13-14)

En relación con la construcción armónica de los roles masculinos, los roles atribuidos a las mujeres les son impuestos o concedidos no en razón de sus cualidades innatas como es la maternidad, la menor fuerza física, etc, sino por el sistema ideológico.

La división entre la esfera doméstica y la esfera pública, terminará por dar la impresión de tener, un fundamento natural, y hay quienes pueden llegar a confundirla con las categorías de lo femenino y lo masculino. Al adoptar esta partición de lo privado y lo público, el historiador corre el riesgo de limitarse a recoger y hacer suyos, los análisis de pensadores de los siglos XIII y XIV.

No es hasta mucho tiempo después que, tal y como afirman Duby y Perrot:

A partir de 1975, reaccionan con vigor a la visión demasiado dulce, incluso tierna, que se ha tenido de la mujer en la época de los poetas cortesanos, de las devociones a la Virgen María, la mujer “del tiempo de las catedrales —religiosas y santas, hijas prometidas en matrimonio o esposas necesitadas— han mostrado la importancia central del matrimonio en la determinación de su condición; muchos han codificado los sistemas de valores, de imágenes y de representaciones que los comportamientos traducen en lo cotidiano; otros han dado testimonio del lugar que han ocupado las mujeres en la vida intelectual y religiosa de su tiempo, lejos de figuras célebres que el poder ocasionalmente había sacado de la oscuridad; algunos, por último, retoman la tradición de la historia del derecho que, a finales del siglo XIX, había sido pionera con su detallado estudio de los aspectos jurídicos de la condición femenina (1993, p. 463).

Mientras que el lugar de las mujeres en la vida social había sido tema de los primeros trabajos innovadores, tal vez el dominio de la historia económica y social, de las relaciones de trabajo y de producción, haya sido el más afectado por estas aclaraciones renovadas.

Según Duby y Perrot (1992), del siglo XVI al XVIII, en la escena doméstica económica, intelectual pública, conflictiva e incluso lúdica de la sociedad, encontramos a la mujer, por lo común, requerida por sus tareas cotidianas pero presente también en los acontecimientos que construyen, transforman o desgarran la sociedad.

Resulta asombroso el papel de la mujer en estos siglos viendo hasta qué punto ocupa el campo de los discursos y de las representaciones, el de las fábulas, incluso en el mundo científico y filosófico. Mucho se habla de ella, pues este discurso exuberante y atestado acerca de la mujer y de su naturaleza es un discurso impregnado de la necesidad de contenerla, del deseo y de hacer de su presencia una suerte de ausencia.

Zemon Davis y Farge (como se cita en Dueñas, 2014) ratifican que:

Para construir en nuestros días una historia distinta de las mujeres, hay que desprenderse de un cierto pasado y dirigir una mirada diferente a las cosas: en lugar de dejarse invadir por los discursos y las representaciones, es menester articular lo mejor posible todos los conocimientos sobre la realidad femenina y los discursos que hablan de ella, sabiendo que unos y otros son completamente interactivos. En efecto, de nada serviría construir una historia de las mujeres que sólo se ocupara de sus acciones y de sus formas de vida, sin tomar en cuenta el modo en que los discursos han influido sobre sus maneras de ser, y a la inversa. Tomar en serio a la mujer equivale a restituir su actividad en el campo de relaciones que se instituye entre ella y el hombre; convertir la relación de los sexos en una producción social cuya historia el historiador puede y debe hacer. (Dueñas, 2014, p. 12)

En efecto, el siglo XIX señala el nacimiento del feminismo, palabra que designa cambios estructurales importantes como es el trabajo asalariado, la autonomía del individuo civil, el derecho a la instrucción como la aparición colectiva de las mujeres en la escena política. Así pues, habría que decir más bien que se trata precisamente del momento histórico en que la vida de las mujeres experimenta un verdadero cambio, y con ello, la perspectiva de la vida de las mujeres. A pesar de la extremada codificación de la vida cotidiana femenina, el campo de posibilidades se amplía y la aventura ya no es algo lejano.

La modernidad es una oportunidad para las mujeres, ya que se debe a las consecuencias de los cambios económicos, políticos, sociales y culturales propios del siglo XIX, además de acontecimientos importantes y decisivos como son una revolución o una guerra. Las vidas de las mujeres que han pasado a lo largo del siglo, asombran la adversidad y la grandeza de su existencia. Súbitamente embestidas por la guerra, la revolución o la dictadura, pero también intérpretes de un enorme trastorno de la relación entre los sexos.

Según Duby y Perrot:

El siglo XX nace en medio de la de la Primera Guerra Mundial y de la Revolución rusa, esté hoy en día definitivamente muerto, la noción de “fin de la historia”, que se ha utilizado para designar el triunfo del liberalismo tras el hundimiento del bloque del Este, no ha resistido por mucho tiempo el embate de los acontecimientos europeos o mundiales. (Duby y Perrot, 1993, p. 23)

Tal es la magnitud de la concepción social que a lo largo del tiempo se ha ido asentando en la sociedad que, las mujeres, tanto en el siglo XX como en el siglo XXI, se han seguido viendo influenciadas por la sociedad patriarcal. Esta perspectiva, a pesar de los esfuerzos de una parte importante de la población mundial y de su avance a través de la modernidad y la posmodernidad, sigue perjudicando instituciones como la de la educación.

De esta manera, el hecho de que se responsabilice a los hombres de la cultura ha influido en la enseñanza de tal manera que, a pesar de los avances llevados a cabo en las últimas décadas y la instauración de la educación pública y obligatoria entre gran parte de la población, esta se encuentra bajo una gran estigmatización. Estos estigmas y prejuicios perjudican la participación de las mujeres en la educación y las desfavorecen en el momento de orientarse hacia alguna disciplina.

No obstante, aunque a grandes rasgos se ha conseguido la igualdad de sexo en la educación, la desigualdad de género sigue generando controversias y disputas. De hecho, tal como Subirats manifiesta:

Sabemos que el conocimiento, y especialmente el académico, se ha construido fundamentalmente desde una óptica masculina que se considera universal, pero que corresponde a una visión parcial de la realidad. Se ha estructurado desde la visión del género masculino, aun cuando haya evolucionado con las épocas. Ello ha implicado que tanto las mujeres como sus producciones sean tenidas escasamente en cuenta, incluso en la actualidad. Junto a no tener en cuenta los trabajos de las mujeres, sus aportaciones a la ciencia y a la cultura, sigue vigente en la tradición académica la transmisión de saberes que siguen afirmando la inferioridad de las mujeres; su lugar secundario en el mundo y en la sociedad; la necesidad de su subordinación a los hombres; de una educación que haga de las mujeres seres pasivos; su insignificancia en la historia, y así sucesivamente. (Subirats, 2017, p. 264)

El androcentrismo que se da sobre los diferentes campos del conocimiento y en los diferentes ámbitos de la sociedad es fácilmente detectable, aunque supone una gran dificultad a la hora de tratarlo debido a la desigualdad, la cual se encuentra en aumento. Tanto es así que, tal como menciona Subirats (2017), en la actualidad disponemos de un conocimiento y una ciencia parcial e incompleta.

3. La representación de las mujeres y sus obras

A lo largo de la historia descubrimos el escenario de desigualdad de la mujer en referencia a la descripción de sus obras, en ámbitos como el científico, artístico, cultural o político. Estas han sido testigo de la construcción de una sociedad en la que se han visto perjudicadas y encasilladas en el ámbito privado, “Ellos han ignorado las aportaciones de las mujeres, borrando sistemáticamente sus nombres” (Subirats, 2017, p. 273).

De hecho, haciendo referencia a las obras de las mujeres, Lires (2000) expone que “sus contribuciones han permanecido en el olvido, o, mejor dicho, fueron ocultadas, desconsideradas o atribuidas a varones” (p. 6).

Adentrándonos en unos de los campos más perjudicados por el androcentrismo y relacionándolo con la educación encontramos el ámbito de la ciencia, al que, desde el siglo XX, muchas mujeres se han dedicado, aunque sin haber recibido ningún reconocimiento. De hecho, haciendo referencia a Trujillo-Cristoffanini:

Las mujeres deben lidiar con un mayor número de dificultades para competir en el ámbito científico, así como para su integración en universidades y centros de investigación; situación que se explica por los sesgos de género patriarcales, es decir por solo el hecho de ser mujeres. (Trujillo-Cristoffanini, 2017, p. 282)

Haciendo hincapié en las científicas y sus aportaciones a la ciencia en referencia a sus obras, cabe destacar, principalmente, la figura de Marie Curie. La científica polaca, conocida por ser la primera mujer científica en ser galardonada con un Premio Nobel, es la única mujer presente en los libros de texto, a pesar de que a su alrededor se siguen encontrando ciertas incongruencias.

Afamada por el descubrimiento de la radiactividad y de los elementos polonio y radio junto a su marido, esta científica, tal como sostienen Daniela García y Cristián García (2006) ha conseguido que su legado y sus descubrimientos, que en su momento modificaron el curso de la ciencia, estén presentes y vigentes en la actualidad. Sin embargo, “la ciencia se ha identificado con rasgos como la universidad, la abstracción y la racionalidad, que históricamente se ha asociado a los varones” (Trujillo-Cristoffanini, 2017, p. 282), y esta jerarquización ha dificultado la extensión de sus descubrimientos y obras.

Es por esto que no es de extrañar que el caso de Marie Curie sea el único. A pesar de los grandes descubrimientos y avances que las mujeres han llevado a cabo en este ámbito con el paso del tiempo, años más tarde su trabajo sigue sin estar reconocido, negándoles la capacidad de influencia y empoderamiento y afectando, de este modo, a generaciones pasadas, presentes y futuras al mismo tiempo.

En el campo artístico, la presencia de mujeres es bien distinta a la que se da en cualquier otro, debido a la palpable aparición de estas, no tanto como autoras o artistas, sino como “protagonistas”.

Haciendo una distinción entre las obras de arte y las obras literarias, se encuentra una gran disparidad en cuanto al número de mujeres como autoras y a la visibilidad que tienen estas. Haciendo referencia a lo que menciona Cao (2000):

Las mujeres, efectivamente, han sido objeto para los artistas figurativos, pintores, escultores, etc., pero esto no significa algo positivo para ellas. A estos artistas, masculinos en su gran mayoría, las mujeres les han preocupado sobre todo como objetos bellos, pero la representación de esta belleza entrañaba una trampa, pues esto lleva a la objetualización de las mujeres y, por otra parte, a insistir en que la principal cualidad que deben poseer es la belleza. Todo ello favorecía la pervivencia del patriarcado. (p. 9)

La sociedad influye, por supuesto, en los artistas que consciente o inconscientemente están reproduciendo en sus obras los principios del sistema patriarcal.

El arte [...] sigue siendo instrumento para enviar una serie de mensajes subliminales que contribuyen a la pervivencia y fortalecimiento del sistema. El arte, repito, no es neutro, ni tampoco es favorable a las mujeres por mucho que las utilice en sus manifestaciones y las reproduce como objetos bellos. El arte figurativo en términos generales ha tomado una opción muy clara y representa un mundo fuertemente masculinizado, puesto que lo representa solamente desde esta óptica (Cao, 2000, p. 10).

De hecho, como bien expresa Alcaide Suárez (2010), en el pasado las mujeres eran vistas como objetos a representar en el arte mientras trataban de visibilizarse como sujetos creadores. Tanto es así que, en 1989, en el Metropolitan Museum de Nueva York menos del 5% de las artistas en las secciones de arte moderno eran mujeres, pero un 85 % de los desnudos son femeninos.

De esta forma, la única imagen que se percibe desde el exterior sobre el mundo del arte es que las mujeres solo tienen cabida como objetos y no tienen ninguna posibilidad de ser creadoras, alimentando, así, al sexismo. Afortunadamente, la percepción del arte y este mismo están avanzando y, a pesar de la persistencia de estereotipos y creencias establecidas, se prevé la apertura hacia un sector más equitativo.

Otro de los campos en los que la falta de mujeres es muy notoria es la política. Este campo, siempre presente de una manera u otra, ha estado regido por hombres y caracterizado por su condición sexista. Tan es así que Ranaboldo y Solana (2018) afirma que:

La participación en política de las mujeres a lo largo de la historia ha sido principalmente en el ejercicio de sus derechos, más que en la participación directa en ella. Esto ha ocurrido por múltiples factores, entre otros la vigencia de un orden patriarcal, resistencia de los partidos políticos al ingreso de mujeres, acoso y violencia política hacia ellas, entre otros múltiples factores. (p. 2)

Asimismo, Ranaboldo y Solana (2008) alegan que:

La participación política de las mujeres puede resumirse en la historia de su negación y de su conquista. Para ellas, el disfrute de sus derechos políticos está ligado a su construcción como ciudadanas. Los movimientos de mujeres y feministas han sido los principales impulsores de esta larga lucha por la igualdad. En este recorrido, muchas veces han puesto más énfasis en participar –en la construcción democrática- que en llegar a decidir en ella. (p. 12)

De este modo, se encuentra en la política ordinaria una falta de mujeres que ejerzan un gran cargo de poder con la autoridad y disposición de mandar y decidir, dejando una superficie libre y muy extensa al cargo de hombres. Esta situación afecta a las oportunidades de las mujeres en cuanto a obras se refiere.

No obstante, la participación, la visibilidad y la producción de obras por parte de mujeres que atañen a los diferentes movimientos sociales y culturales es mucho mayor. El hecho de que sean las mismas protagonistas de cierto movimiento contribuye a la propagación y a la consideración de sus obras, dándoles, de este modo, cierta trascendencia, importancia y prestigio que en otras circunstancias no se da.

Asimismo, en las últimas décadas, movimientos culturales como el feminismo están contribuyendo en la propagación de las diferentes obras creadas por mujeres, concediéndose la visibilidad y la repercusión que merecen. De esta manera contribuyen en la creación de oportunidades para aquellas mujeres que se proponen crear y publicar obras de todos los ámbitos.

Al fin y al cabo, aquello que se encuentra en las obras es el reflejo de una sociedad marcada por un fuerte componente sexista en que el patriarcado ha acaparado todas las posiciones de poder y que difícilmente va a cambiar si la sociedad no lo hace con ello. Relacionándolo con el refrán del pez que se muerde la cola, la presencia de mujeres como autoras puede ser un gran aliciente para la instauración de una sociedad más igualitaria, de la misma forma que una sociedad como esta propiciaría la visibilidad y participación directa de las mujeres.

4. La contribución del feminismo

Muñoz manifiesta:

Una de las principales contribuciones de la teoría feminista ha sido su capacidad de enunciar problemas que parecían invisibles para gran parte de los/as decisores/as políticos y de la comunidad científica. Las teorizaciones sobre el patriarcado, la dicotomía pública/privado, el sistema sexo-género y el pacto social (o sexual) sobre el que se configura el Estado moderno han sido esenciales para entender cómo se ha organizado y evolucionado la sociedad capitalista. Sin embargo, la generación de conocimientos desde el feminismo no sólo se ha quedado en la identificación de los procesos que están en el origen de la desigualdad y la discriminación de las mujeres, sino que también ha propuesto soluciones planteando políticas públicas, cambios legislativos e institucionales (Muñoz, 2008, p. 115).

El feminismo es un movimiento social y político, que se inicia a finales del siglo XVIII y que aún tiene valor dado sus características de desigualdad anteriormente apuntadas. El feminismo únicamente defiende la igualdad entre hombres y mujeres haciendo así evidente la Declaración de los Derechos Humanos y trabaja en busca del empoderamiento y la liberación de estas para consolidar un colectivo social y cultural con plenos derechos.

Organizado en tres olas diferentes por la literatura anglosajona y los Gender and Women's Studies, estas abarcan la lucha por el derecho de las mujeres al voto y a la educación, los movimientos contraculturales en Europa y por los derechos civiles en Estados Unidos y la lucha por la diversidad e integración de distintas razas, etnias y orientaciones sexuales dentro del movimiento (Muñoz-Saavedra, 2019). No obstante, esta clasificación se encuentra rodeada de polémicas debido a que no evidencia la lucha de todas las mujeres.

A pesar del debate que se ciñe al movimiento “en los últimos años las nuevas tecnologías han favorecido la creación de redes y plataformas de acción internacional más horizontales, plurales y diversas” (Muñoz-Saavedra, 2019).

No obstante, Muñoz (2018) enuncia que:

A pesar de los avances jurídicos y políticos aún hay enormes retos para conseguir corregir los viejos y nuevos problemas que afectan la vida diaria de mujeres y niñas. El auge de capitalismo financiero, los cambios tecnológicos, la erosión de la credibilidad y legitimidad de los poderes públicos plantean nuevos escenarios con problemas que persisten como: la pobreza, la exclusión social y la desigualdad de las mujeres. Frente a lo cual, hay quienes señalan la necesidad de formular un nuevo “contrato social” que contemple la justicia de mujeres y género como fundamento y horizonte. Y, sin duda, las políticas públicas y sociales de género pueden contribuir en ese desafío. (p. 115)

El sexismo en la sociedad es una situación que afecta a todo el mundo, aunque especialmente de forma negativa a las mujeres, y que el movimiento feminista intenta revertir y encaminar hacia la equidad, el respeto y la consideración. Aun así, y sabido por todos, aun falta mucho trabajo por hacer, en especial concienciar a la población de la finalidad de este movimiento, sobre todo a la masculina, e involucrar a todas las mujeres, sin tener en cuenta ningún atributo, en la lucha conjunta en todos los frentes.

5. Las brechas de género en Wikipedia

En la sociedad digital, la aparición de una herramienta denominada anticapitalista, como es el caso de Wikipedia, ofrece la oportunidad tanto a hombres como mujeres de llevar a cabo publicaciones sin que se encuentre presente la jerarquización entre géneros.

Según Olin Wright (2014) “Wikipedia es una forma profundamente anticapitalista de producir y difundir conocimiento. (...) Nadie cobra por aportar y a nadie se le cobra por consultar. Es igualitaria y se produce sobre la base de reciprocidades horizontales antes que de control jerárquico” (p. 19).

Pagola (2016) introduce Wikipedia como:

Un recurso informativo en línea usado masivamente en diversas actividades que requieren de información general y presentada con cierta voluntad didáctica: sus usuarios más frecuentes van desde estudiantes de distintos niveles educativos haciendo tareas de búsqueda de información, hasta comunicadores, docentes, investigadores chequeando datos básicos; revisando el estado del arte de un tema o buscando Fuentes. (p. 1)

De esta forma, el contenido de Wikipedia se construye gracias a las aportaciones de los diferentes voluntarios de todo el mundo, que crean y editan aportando su conocimiento. De este modo, la plataforma se sustenta mediante la colaboración entre editores y lectores, que tratan con información y fuentes verificables, a pesar de la creencia popular relacionada con la poca credibilidad entorno a la información prestada.

A pesar de la potencialidad de la herramienta y las posibilidades que esta ofrece, tal y como Pagola (2016) apunta, y verificado mediante diferentes estudios, se ha comprobado la existencia de una brecha de género, en referencia tanto a lectores como a editores. Es así como, en la actualidad, siguen sucediendo las situaciones de invisibilidad de las mujeres, haciendo especial hincapié en la participación de estas.

La problemática sobre la brecha de género en Wikipedia se desglosa en dos aspectos diferenciados, como es la brecha de participación, que refleja el escaso porcentaje de mujeres editoras, y la brecha de contenidos, que plasma la ausencia de perspectiva de género en los contenidos.

Las mujeres no resultan demandadas para colaborar en Wikipedia en la misma medida que los hombres, y éstas encuentran obstáculos para iniciar su participación o sostenerla.

Debido a la irrupción de la problemática de la brecha de género patente en la plataforma, se han realizado estudios y planteado proyectos para revertir la situación. Tanto es así que, haciendo referencia a lo que Pagola expone:

Algunos estudios en curso se ocupan de las consecuencias más relevantes -y discutidas- de la problemática de la brecha de género en Wikipedia: el sesgo sistemático y la ausencia de perspectiva de género que presentan numerosos artículos de la enciclopedia, en su contenido, categorización (que repercute de manera directa en las formas de recuperación y pertenencia, o incluso jerarquización de la información) o por omisión de información relevante. Diversas iniciativas (wikiproyectos temáticos, maratones de edición con especialistas (“editatones”), concursos para crear artículos relevantes, etc.) se han propuesto compensar este sesgo de Wikipedia, con la premisa común -y en cierto sentido, conciliadora- de mejorar la calidad general de la enciclopèdia. (Pagola, 2016, p. 6)

Por lo tanto, gracias a las posibilidades y los medios que ofrece, como "la posibilidad de editar los contenidos de sus artículos e incorporar perspectiva de género, delinea un potencial político de relevancia estratégica para la comunicación diversa y no sexista" (Pagola, 2016, p. 6).

Como demuestra la investigación, las brechas de género en Wikipedia se relacionan con el sistema en el que está inmersa la plataforma como sitio de edición colaborativa. Esto tiene que ver con que Wikipedia refleja el sesgo patriarcal presente a nivel social, tanto en la participación como en la producción de contenido en manos de mujeres. A su vez, otro punto a destacar es que no siempre existen fuentes oficiales, consideradas relevantes, para sostener información sobre mujeres o el movimiento de mujeres a nivel histórico. Esto, relacionado con el hecho que en general no se escribió sobre historias de mujeres hasta muy entrado el siglo XX, ha propiciado la falta de representación femenina, ya sea como creadoras o como protagonistas.

6. Conclusión

En este capítulo hemos intentado evidenciar las desigualdades a las que se someten las mujeres en la sociedad actual, asimismo haciendo referencia a las obras de estas en el ámbito científico, artístico, cultural y política y haciendo un recopilatorio de la historia desde la Biblia de Jerusalén donde se cataloga a las mujeres como seres cuidadoras, pasando por la Edad media, el Renacimiento, la Edad moderna y los siglos XIX y XX, hasta la última era.

Es así como, tras el análisis de las diferentes situaciones que se han creado y se crean en esta sociedad patriarcal, hemos podido corroborar la desigualdad que sufren y han sufrido

las mujeres, especialmente en referencia a sus obras. Como éstas, después de todo el trabajo propio no reconocido, siguen luchando por la equidad y la visibilidad.

Igualmente, hemos podido contemplar cómo, gracias a la aparición de movimientos como el feminismo, las mujeres empiezan a tener más fuerza, poder y reconocimiento y cómo, a pesar de que aún queda un largo recorrido, esto favorece a su reconocimiento en los distintos ámbitos.

A todo esto, añadir como una herramienta digital como Wikipedia, por mucho que dependa de un cambio de mentalidad entre la población, puede ser usada a favor de la equidad, tanto en el acceso, en el conocimiento o la visibilidad de la obra de la mujer en los últimos tiempos.

Referencias bibliográficas

- (s/f). *El feminisme: la lluita per la igualtat de gènere*.
<http://www.iessantanyi.cat/filosofia/Etica/05feminisme.pdf>
- (2008). ¿Qué es el feminismo?. *Mujeres en Red. El Periódico Feminista*.
<http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1308>
- Alcaide, E. (2010). Rescatadas aunque excluidas. Relatos alternativos sobre mujeres artistas. *HeryMus. Heritage y Museography*, (03), 36-42.
- BIBLIA, D. J. (1971). *Biblia de Jerusalén*. Madrid-Bilbao: Alianza Editorial-Desclée de Brouwer.
- Bonder, G. (2007). Género, TIC/Sociedad de la Información en Iberoamérica. *Cátedra Regional UNESCO. Mujer, Ciencia y Tecnología en América Latina*.
http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/INFORME_FINAL_foro_tic_2007.pdf
- Cao, M. L. (2000). *Creación artística y mujeres: recuperar la memoria*, 17. Narcea Ediciones.
- Duby, G.; Perrot, M. (1991). *Historia de las mujeres en Occidente. Vol. 1 La Antigüedad*. Madrid: Tarus.
- Duby, G.; Perrot, M. (1992b). *Historia de las mujeres. Vol. 3 Del Renacimiento a la Edad Moderna*. Madrid: Tarus.
- Duby, G.; Perrot, M. (1993b). *Historia de las mujeres. Vol. 5 El siglo XX*. Madrid: Tarus.

- Dueñas, B. S. (2014). *De la invisibilidad a la creación: oralidad, concepción teórica y material preceptivo en la producción literaria femenina hasta el siglo XVIII* (Vol. 45). Editorial Renacimiento.
- García, D.; García, C. (2006). Marie Curie, una gran científica, una gran mujer. *Revista chilena de radiología*, 12(3), 139-145. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-93082006000300008>
- Lires, M. Á. (2000). La difícil identidad de las científicas. *Tabanque: Revista pedagógica*, (15), 19-37.
- Muñoz-Saavedra, J. (2018). Presentación. Bloque Políticas Públicas de Mujeres y Género. En P. Rivera-Vargas, J. Muñoz-saavedra, R. Morales Olivares y S. Butendieck-Hijerra (Ed.). *Políticas Públicas para la Equidad Social*. (pp. 115-116). Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas, Universidad de Santiago de Chile. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34994.50886/1>
- Muñoz-Saavedra, J. Una nueva ola de feminista... más allá de #MeToo. Irrupción, legado y desafíos. En Rivera-Vargas, P. ; Muñoz-Saavedra, J.; Morales Olivares, R.; Butendieck-Hijerra, S. (Ed.). *Políticas Públicas para la Equidad vol II*. [Preprint] 2019. Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas, Universidad de Santiago de Chile.
- Olin-Wright, E. (2014). *Construyendo utopías reales*. Ediciones Akal.
- Pagola, L. (2016). Perspectiva de género en espacios de construcción colectiva del conocimiento en entornos virtuales: la brecha de género en Wikipedia. *De pedagogías, políticas y subjetividades: recorridos y resistencias*.
- Ranaboldo, C.; Solana, Y. (2008). Desigualdad de género en la participación política de las mujeres en América Latina y el Caribe. *Documento de trabajo/Programa Dinámicas Territoriales Rurales. RIMISP-Centro Latinoamericano para el Desarrollo Rural*, (23).
- Rosaldo, M. (1979). Mujer, cultura y sociedad: una visión teórica. *Antropología y feminismo*.
- Subirats, M. (2017). La progresión de las mujeres en el ámbito académico europeo: el caso español. En Rivera-Vargas, P. ; Sánchez, E.; Morales-Olivares, R.; Sáez-Rosenkranz, I.; Yévenes C.; Butendieck, S. (coords). *Conocimiento para la equidad social: pensando Chile globalmente* (pp. 263-277). Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas – USACH.

Trujillo-Cristoffanni, M. (2017). Mujeres en las ciencias: sesgos de género en el trabajo científico y académico. En Rivera-Vargas, P. ; Sánchez, E.; Morales-Olivares, R.; Sáez-Rosenkranz, I.; Yévenes C.; Butendieck, S. (coords). *Conocimiento para la equidad social: pensando Chile globalmente* (pp. 279-288). Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas – USACH.

Las redes sociales y su relación con los estereotipos sexistas

Social networks and their relationship with sexist stereotypes

Ariadna Flores

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Karen Gómez

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

Este capítulo muestra la gran repercusión que las redes sociales tienen hoy en día y el papel que juegan de manipulación social, sobretodo, en los adolescentes. Es importante visibilizar los estereotipos de género que nos muestran, cómo surgen y las consecuencias que generan. El presente texto, a través de un análisis realizado previamente, busca soluciones para suprimir el mal uso de las TIC.

Palabras clave

Redes sociales, estereotipos sexistas, manipulación social, adolescentes, género, TIC

1. Introducción

Actualmente, la sociedad y mayormente la juventud, vive sumergida en una cultura internauta rodeada de estereotipos sexistas, de género, que dañan tanto su personalidad real, como su identidad digital. Pero ¿entendemos qué es un estereotipo? La Española, R. A. (2009), RAE, lo define este término como “imágenes, modelo, percepción o ideal asociado generalmente con un grupo social, al que se le atribuyen cualidades, conductas y habilidades, en general características que facilitan su identificación, pero que son inmutables, razón por la que se enfatiza en su concepción como una condición estática”. Esta definición, como podemos ver, nos demuestra a simple vista lo fácilmente manipulable que pueden llegar a ser las masas y la profunda necesidad de aceptación identitaria, tanto personal como social, que se puede desarrollar en entornos de cambio constante, modernidad líquida Z. Bauman (1999) como los que crecemos inmersos en la Era Digital.

Un estudio de la Universidad de Santiago de Compostela, concluye que “las redes sociales perpetúan los estereotipos de género entre los adolescentes y contribuye a reproducir una estructura social patriarcal. Un 90 % las utilizan ya desde los 11 o 12 años.” (Capelo, L. radio Ser Galicia, 2017, p. 1). A través de las web 2.0 las marcas, los movimientos sociales, los *influencers* y los partidos políticos, entre otros, pretenden vender sus productos e imponer sus intereses, manipulando a los más pequeños de la red, colectivo joven, adolescentes con menos formación y recursos, de manera encubierta y negativa.

Internet, desde su nacimiento en los años 60, ha sido utilizado para inculcar estereotipos, escondidos detrás de pantallas, detrás de perfiles tras la creación de la web 2.0 y de las redes sociales a las cuales todos nosotros, las comunidades online, hemos dado fuerza, credibilidad, autoridad y poder, creando contenido en ellas, consumiéndolo, compartiéndolo y criticándolo. Las 4C. (Lindín, 2018). Popularmente Instagram es considerado, por detrás de Whatsapp la red social más utilizada entre menores y jóvenes de ambos sexos en el presente, para relacionarse, mostrar sus vidas, y por este motivo es en la que nos centraremos, buscando perfiles públicos de personajes influyentes y *hashtags* que visibilicen el fenómeno y promuevan la igualdad de género.

Persones de 16 a 74 anys que han utilitzat Internet en els darrers 3 mesos. Catalunya. 2018 Per característiques demogràfiques i freqüència d'ús					
	Total	Freqüència d'ús			Ús d'Internet diverses vegades al dia
		Diàriament, almenys 5 dies per setmana	Totes les setmanes, però no cada dia	Menys d'un cop a la setmana	
Sexe					
Home	2.403.399	82,8	14,5	2,7	79,4
Dona	2.460.373	80,1	16,2	3,7	77,0
Edat					
De 16 a 24 anys	644.559	90,2	7,8	2,0	90,2
De 25 a 34 anys	807.441	86,4	10,0	3,7	86,4
De 35 a 44 anys	1.190.540	83,3	15,3	1,4	80,6
De 45 a 54 anys	1.097.964	81,5	16,2	2,3	77,5
De 55 a 64 anys	732.889	73,7	21,9	4,3	66,5
De 65 a 74 anys	390.379	65,1	24,4	10,5	58,0

Tabla 1. Tabla de frecuencia de uso de Internet, según el sexo y la edad. *Fuente: Idescat, Catalunya, (2018).*

En la tabla anterior podemos ver que, en Catalunya, en el año 2018, hay una alta frecuencia de uso en las redes sociales llegando a un uso diario de al menos 5 días por semana del 90% entre jóvenes de 16 y 24 años. Este es el motivo por el cual hemos decidido emprender un estudio sobre este aspecto. Debido a que estas redes sociales de las cuales consumimos contenido no son neutrales, tienen riesgos y esconden grandes problemáticas de las que debemos ser conscientes para poder actuar.

Por lo tanto el objetivo de este capítulo es analizar y establecer una relación entre la sociedad, las TIC y los estereotipos de género, que mediante amenazas camufladas atentan contra la integridad de las personas, buscando también aportar nuevas soluciones a este fenómeno de desigualdad en la red. Según un estudio de IAB Spain “Un 85% de los internautas de 16-65 años utilizan Redes Sociales, lo que representa más de 25.5 millones de usuarios en nuestro país.” (IAB Spain, 2018, p. 6). Por lo tanto estamos frente a una realidad, el mundo virtual, forma parte de nosotros.

Tal como Vladimir de Semir, expresa en su obra, “Medios de comunicación y cultura científica”, “Los medios de comunicación han sustituido prácticamente, de forma exclusiva, la diversificación de las muchas fuentes de información que alimentaron los primeros días de la transmisión del conocimiento científico en siglos anteriores. Los medios ya no sólo dan cuenta de una realidad, la construyen.” (de Semir, s.f., 1). El “concepto de autoridad”, según Bartolomé (2018), ha cambiado, ya que a día de hoy: nosotros somos creadores a la vez que también somos consumidores, y ya no nos fiamos de expertos a la hora de adquirir nuevos conceptos, sino de la opinión general, pública y global, para constatar la nuestra propia; se podría decir que la sociedad líquida se deja influir y manipular fácilmente por/en masa.

2. Plan analítico

Centramos el análisis en Instagram, la red social que supera los mil millones de usuarios activos. Ésta app utilizada habitualmente, tal como ya hemos dicho, por entre otros, el colectivo joven, que la normalizan y usan como manera principal de socializarse y mostrar su identidad virtual, camuflando aspectos de su vida real. En ella cuelgan contenidos diversos transmedia mediante imágenes y videos.

A través de una mala *praxis*, falta de herramientas educativas y acompañamiento se ha permitido y aceptado una serie de problemáticas que hace falta resolver como la cosificación del cuerpo de la mujer, la fomentación de prejuicios insanos sobre el colectivo femenino, el lenguaje sexista desbordado de ironía y humor con intenciones de desprestigio del colectivo.

En Instagram se ven imágenes sexistas, donde las marcas utilizan el cuerpo de la mujer para vender sus productos, como se ha normalizado la situación incluso puede resultar difícil identificar un caso de cosificación sexual.

Para reconocer la presencia de cosificación sexual en las imágenes la socióloga Heldman (2013) ha diseñado el Test del Objeto Sexual (TOS) que consiste en contestar afirmativamente alguna de éstas siete preguntas:

1. ¿La imagen muestra únicamente una parte o partes del cuerpo de la persona?
2. ¿Muestra la imagen a una persona sexualizada que actúa como soporte para un objeto?
3. ¿Muestra la imagen a una persona sexualizada que puede ser intercambiada o renovada en cualquier momento?
4. ¿Muestra la imagen a una persona sexualizada que está siendo vejada o humillada sin su consentimiento?
5. ¿Sugiere la imagen que la característica definitoria de la persona es su disponibilidad sexual?
6. ¿Muestra la imagen a una persona sexualizada que puede ser usada como una mercancía o alimento?
7. ¿Trata la imagen el cuerpo de una persona sexualizada como si fuese un lienzo?

Si después de realizar este test en alguna de las preguntas ha sido afirmativa te encuentras delante de un caso de cosificación sexual.

La principal causa que ha desencadenado esta realidad en la red es el patriarcado impuesto desde hace siglos, de desigualdad y falta de derechos. Es evidente que en las redes sociales

aparte de maquillar la realidad se muestra una parte de ella, y vivimos bajo un patriarcado y eso se ve reflejado en la web 2.0. También la falta de conocimiento sobre la importancia del buen uso en las redes han influido en el desarrollo la situación actual vivida.

Debido a todo lo anteriormente comentado se han generado grandes consecuencias como son las relaciones tóxicas de dependencia hacia la otra persona, feminicidios, violencia de género, abusos y agresiones tanto físicas como psicológicas y también educación sexista.

Mediante el análisis realizado, para poner fin a la situación y resolver la problemática hay que empezar a no normalizar la cosificación del cuerpo femenino. El objetivo que se persigue es conseguir una web segura para todos sin importar el género y eliminar el ciberacoso. Para ello, es necesario un control igualitario en la redes para evitar publicaciones que dañen la salud física o mental de los jóvenes, al mismo tiempo ofrecer herramientas para saber diferenciar entre la realidad y la vida virtual. Ser consciente de no dejarse influenciar ni permitir abusos ni abusar por estar detrás de una pantalla que protege tu identidad. Sensibilizar la gravedad de la situación, es decir que la sociedad vea, como pequeños hechos repercuten en vidas, personas. Finalmente una elaboración e implementación de un lenguaje neutro, no sexista, que no favorezca a la exclusión de personas ni a que aumente la brecha de género que hay en las redes. Asimismo, fomentar en las escuelas el buen uso de las TIC e incluir una educación emocional y relacional, donde se muestren los riesgos que implica exponer su intimidad en las redes y concienciar la importancia de la seguridad y cómo conseguirla en la web 2.0.

Finalmente, denunciar y visibilizar los casos de abusos y cosificación para visibilizar la realidad y dejar de normalizar el uso sexista y violento en la redes.

A modo de denuncia contra los estereotipos sexistas surgen en las redes diversos *hashtags* como #estereotipos que nos muestran complejos que han adquirido las mujeres a base de duras críticas recibidas, otro es #igualdaddegénero que nos muestra cómo intenta el colectivo feminista reivindicar sus derechos ante el patriarcado. #Patriarcado que luchar por eliminar todas las problemáticas surgidas del machismo normalizado o aceptado, #machismo que nos enseña las duras condiciones en las que las mujeres tenemos que crecer. También hay *hashtags* asociados a las idílicas relaciones como #relationship donde podemos ver la dependencia de amor tóxico y negativo que se hace

creer a los jóvenes que es lo ideal, #bodypositivity un *hashtag* poco común que quiere dar a conocer que hay que romper los estereotipos que persiguen meros intereses comerciales, ya que no son cuerpos reales en cambio #bodyinspiration y #bodymotivation son *hashtags* que impulsan la inseguridad entre adolescentes. También existen perfiles públicos como por ejemplo @machismocallejero, @feministailustrada y @tres.voltes.rebel. que muestran los abusos que viven a diario las mujeres, o como la publicidad cosifica el cuerpo femenino entre otros contenidos que hacen crítica los patrones sexistas.

Por otro lado, Sortzen, una consultoría que se encarga de realizar estudios y análisis para actuar contra la violencia machista e impulsar el empoderamiento de las mujeres, desarrolló una gran cantidad de investigaciones sobre violencia sexista y juventud desde una perspectiva de género. Elaboró materiales de prevención dirigidos al colectivo joven, entre ellos, un cómic sobre la prevención de la violencia en las redes sociales (Dirección de Atención a Víctimas de Violencia de Género, 2012).

Gracias a iniciativas como la creación de perfiles públicos en las aplicaciones sociales y a estudios y análisis en contra de la violencia en las redes se puede hacer una denuncia social en contra de estos abusos sexistas y combatirlos.

La educación social tiene que desempeñar un buen acompañamiento a las víctimas de abuso en las redes sociales, al mismo tiempo fomentar la igualdad y el respeto hacia los demás junto con un apoyo de educación emocional.

Dentro de nuestro análisis de casos prácticos, recomendamos una película que se puede encontrar con facilidad en Netflix, titulada “No soy un hombre fácil”, estrenada el 13 de abril de 2018 por la directora Éléonore Pourriat. La película tiene una finalidad muy clara, despertar los estereotipos de los roles de género latentes en la sociedad, mediante la propuesta de ¿qué pasaría si se invirtieran los roles entre hombres y mujeres? ¿qué pasaría si se cambiasen los papeles? Sin duda es una película muy criticada, pero a la vez muy efectiva para despertar las ganas de cambio, la voluntad de transformación social permanente, la frustración por el machismo y los micromachismos que ha generado y aceptado el patriarcado, una oda a la igualdad y al feminismo.

Es una sátira realista para adentrarse en el género y comenzar a tener en cuenta la brecha de género que existe diariamente en nuestras vidas y digitalmente, es más que una guerra de sexos, son estereotipos de género enraizados en lo más hondo de nuestro día a día.

3. Conclusión

La violencia sexista ha existido al largo de la historia de la humanidad, las mujeres fueron las primeras en salir a combatir para que se dejaran de normalizar estos hechos y estas conductas, con el feminismo. Con el nacimiento de las nuevas generaciones digitales, también surgieron nuevas formas de violencia sexista, con grandes riesgos que no se pueden ignorar, este nuevo mundo nos ha aportado ventajas, nuevas oportunidades, pero es cosa de todos hacer de esta red un lugar seguro para todos los usuarios, la identidad digital y la personal están íntimamente ligadas, debemos protegerlas y cuidarlas.

A modo de conclusión, consideramos que la creciente web 2.0, de mano de las TIC, tecnologías de la información y comunicación, y de las nuevas comunidades internautas, deben luchar por eliminar las desigualdades de las redes sociales, reivindicar que pese a que prácticamente todos tenemos derecho a adquirir, la misma información y los mismos contenidos, éstos no son neutrales, existe una brecha de género, en la cual las mujeres son las excluidas, las más perjudicadas al no poder aportar su mirada al mundo actual digitalizado, con respeto, sin miedo, sin acoso y sin burlas.

Una vez más, hemos podido estudiar, analizar y ver una de las caras en las que se expresa la violencia patriarcal entre nosotros, un mundo masculinizado y muy estereotipado, lleno de control y manipulación; la educación social debe enfrentarse, denunciar estos fenómenos, concienciar y sensibilizar a la población, ofrecer nuevas herramientas, nuevas estrategias, para que la coeducación exista en escuelas, casas y redes, para que el género no sea una problemática y las únicas características de las TIC sean igualdad y equidad, sin lenguajes ni actitudes sexistas, surgiendo entonces nuevas formas de socialización, todo un reto de la sociedad digital.

No podemos cambiar la sociedad, ni su manera de pensar, eso es un hecho “utópico”, pero sí podemos cambiar nosotros uno a uno, pieza a pieza, construyendo cada día una torre más grande y fuerte. Lo único importante en la vida es el cambio y está en en manos de todos escoger que camino y dirección queremos seguir y construir. A veces, la suma de pequeñas acciones puede desembocar en grandes resultados, porque igual que los ríos son estrechos y largos, siempre llevan al mar. Todos podemos ser agentes de cambio social, de una sociedad sin brecha de género, sin desigualdades, construyendo una convivencia basada en la igualdad, el respeto, la libertad y la valoración positiva de todos los géneros. Y para conseguirlo hay que prevenir actos de violencia de género física y psicológica, suprimir el sexismo del lenguaje, fomentar la igualdad y la naturalidad y aceptación de todos los cuerpos.

Finalmente, en las redes sociales para suprimir todos los estereotipos y conflictos mencionados anteriormente se necesita perfiles donde se denuncien los abusos, muestren la realidad y conciencien a los usuarios de la necesidad de hacer un buen uso en la web 2.0. En el caso de Instagram encontramos a @albaparejo_, un perfil de una *influencer* peculiar, que lucha por reivindicar que la belleza del cuerpo no está basada en la perfección sino en la naturaleza, en las cosas más simples. Sin duda es un ejemplo a seguir sano al cual los jóvenes deberían admirar no rechazar. Como hemos visto al largo de artículo vivimos en una sociedad digitalizada sumergida en prejuicios, estereotipos, críticas, necesidad de perfección e aceptación. Todo aquello normal, encasillado dentro de un modelo “utópico” de conseguir es lo que queremos, deseamos aquello que no podemos alcanzar, queremos ver la felicidad como un hecho inalcanzable, pero la felicidad está detrás de la diferencia, de aquello que te hace especial.

Cada uno de nuestros *follows*, *unfollows*, *likes*, *dislikes*, marca, tiene importancia, todos formamos parte de una gran red, nosotros escogemos a que queremos darle repercusión, si a los estereotipos, a la realidad o a la diferencia, está en nuestras manos cambiar lo que vemos, lo que vivimos, lo que somos, si no nos gusta, lo único constante en la vida es el cambio. “Cometiendo errores se aprende, andar se aprende andando y cayéndose”, (Bartolomé, A., 2018). A través de este capítulo hemos querido visibilizar y concienciar a los adolescentes de cómo muchas veces son manipulados y de la repercusión negativa que puede tener en ellos.

Referencias bibliográficas

- Bartolomé, A.; Grané, M. (2013). Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31 (1), 73-82.
- Bartolomé, A. (2018). *Claves para entender la educación en el siglo XXI* (trabajo presentado en la Universidad de Barcelona). Barcelona.
- Bauman, Z (1999). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*.
- Blanco Ruiz, M. (2015). Implicaciones del uso de las redes sociales en el aumento de la violencia de género en adolescentes. *Comunicación y Medios*, (30), 124 - 141. doi:10.5354/0719-1529.2015.32375. :
<https://revistaestudiosarabes.uchile.cl/index.php/RCM/article/view/32375/37657>
- Capelo, L. (2017). *Radio Ser Galicia*. <http://bit.ly/2WnKpQR>
- De Lachomette, E.; Dailly, E. (productores), Pourriat, E.(directora). (2018) *Je ne suis pas un homme facile*.Francia. Autopilot Entertainment / Film Invaders / LOVEMYTV / MademoiselleFilms
- De Semir, V. (2003). Medios de comunicación y cultura científica. *Quark*, (28), 22-34.
- Espinar-Ruiz, E., y González-Río, M. J. (2009). *Jóvenes en las redes sociales virtuales: un análisis exploratorio de las diferencias de género*.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/13302/1/Feminismos_14_06.pdf
- Espinosa, E., y León, S. D. (2013). *Una mirada a las redes sociales virtuales desde el género*. <http://uam.dspace.escire.net/handle/11191/2624>
- García, J.; Heredero, O. (2015). *Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia*, Icono 14, volumen (13), 260-285.
<https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/745>
- Heldman, C. (2013) *Test del Objeto Sexual (TOS) En Orbita diversa*.
<https://orbitadiversa.wordpress.com/2013/01/28/cosificacion-sexual/comment-page-6/>
- Hezkuntza, H. P. ; Saila, E. K. (2013). La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales. *Vitoria-Gasteiz: ONA Industria Gráfica SA*. <http://bit.ly/2Htg4HE>
- IAB Spain. (2018). *Estudio Anual de las redes sociales*. https://iabspain.es/wp-content/uploads/estudio-redes-sociales-2018_vreducida.pdf
- IDESCAT (Institut d'Estadística de Catalunya). (2011). *Freqüència d'ús d'Internet l'any 2018*. <https://www.idescat.cat/pub/?id=ticll18yn=3.2.2ylang=es>

- Lindín, C (2018). *Transmedia Literacy* (trabajo presentado en la Universidad de Barcelona). Barcelona.
- Mancera, A. (2014). *El sexismo como blanco del humor en las redes sociales*. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/48162/1/Feminismos_24_08.pdf
- Martínez, M. A. B. (2012). Redes sociales: Conversaciones multipantalla, riesgos y oportunidades. *Tecnologías de la comunicación, jóvenes y promoción de la salud* (pp. 116-150). Consejería de Salud del Gobierno de La Rioja, Rioja Salud.
- R. A. E. (Real Academia Española) (2009). *Nueva gramática de la lengua española*.
- Ruiz, E. E.; Río, M. J. G. (2009). Jóvenes en las redes sociales virtuales: un análisis exploratorio de las diferencias de género. *Feminismo/s*, (14), 87-105. : https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/13302/1/Feminismos_14_06.pdf
- Sánchez, R. B.; Pinto, E. R. (2013). Brecha de género e inclusión digital. El potencial de las redes sociales en educación. *Profesorado. Revista de Currículum y formación de profesorado*, 17(1), 309-323. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56726350019.pdf>
- Tortajada, I.; Araña, N.; Martínez, I. J. (2013). *Estereotipos publicitarios y representaciones de género en las redes sociales*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15828675019>
- Tortajada, I.; Araña, N.; Martínez, I. J. (2013). *Estereotipos publicitarios y representaciones de género en las redes sociales*.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós, Barcelona.
- Villegas, J. C. (2007). Estereotipos de la mujer en la comunicación. *Nodo50, Mujeres*.

El ciberassetjament com a una nova realitat de violència de gènere: La manipulació del fandom

Cyber-harassment as a new reality of gender violence: The manipulation of fandom

Paula Bonet Pérez

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Sandra Venteo Pou

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Resum

En la nova era, la de la xarxa i la Internet, les xarxes socials suposen una connexió constant amb altres persones. Aquesta ha generat noves formes d'ocupació dins de la xarxa. Un fet que s'està freqüentant en l'actualitat és l'aparició de col·lectius de seguiment fanàtic a certes persones públiques, és a dir, el *fandom*. El problema se situa quan aquest *fandom* perpetua situacions de violència a l'era digital a causa d'una manipulació per part del seu ídol. El present capítol té com a objectiu demostrar que aquest assetjament pot ser un tipus de violència de gènere en els casos en què l'ídol és un maltractador i el *fandom* ataca a la supervivent. Es portarà a terme a través d'una interpretació i anàlisi de diferents articles acadèmics. El capítol permetrà classificar i distingir una nova realitat dins de l'àmbit de la violència de gènere.

Paraules clau

Assetjament, xarxes socials, fandom, influència, difusió

1. Introducció

Actualment, vivim en una societat on les bases de dades controlen el món. Aquestes tecnologies comporten tant elements positius com negatius a la nostra vida: poden magnificar o amagar la informació, sota el poder d'uns quants privilegiats. El món digital ens permet rebre grans quantitats d'informació en mil·lèsimes de segon. No obstant això, aquest món és el que ha generat una compra-venda d'informació i perfils i el control d'aquests. Per tant, ningú és anònim a Internet.

Segons Albero, Morales i De Marco “Para ilustrar esta idea, valga decir que el uso de Internet no sólo contribuye a mejorar la calidad de vida de los ciudadanos, sino que también determina la propia identidad de los ciudadanos.” (Albero, Morales i De Marco, 2014, p. 3)

El *boom* de les tecnologies ha comportat la creació i creixement d’una nova forma d’expressió: les xarxes socials. Aquestes xarxes ens mantenen contínuament connectades a les altres persones permetent el ràpid intercanvi d’informació. Tot i els elements positius de la xarxa, la normalització de la violència actual provoca una perpetuació d’aquesta al món digital, creant així una nova tipologia d’assetjament: el ciberassetjament.

Aquest intercanvi constant d’informació ha transformat les vies de comunicació i, d’aquesta manera, ha renovat els col·lectius de fans, anomenats *fandom*. La tendència social a idolatrar persones o grups de forma fanàtica pot generar un canvi de perspectiva sobre la realitat. L’era digital comporta un risc en si mateixa, qualsevol persona pot passar a ser pública i coneguda. D’aquesta manera, es poden arribar a idolatrar ideologies qüestionables a Internet per part del *fandom*, generalment.

La normalització de la violència sumada a la veneració del *fandom* vers una figura popular pot provocar ciberassetjament on el *fandom* es converteix en agressor. En persones públiques, aquest es dona a gran escala i provoca conseqüències negatives a la víctima que el pateix. A més, la novetat d’aquest tipus de violència provoca que els òrgans jurídics no estiguin donant respostes adients.

Aquesta realitat ens genera noves preguntes: Aquest ciberassetjament que pateixen les víctimes pot ser causat per situacions de violència de gènere? Si és així, seria un nou tipus de violència de gènere? En aquest cas, qui l’estaria exercint: el *fandom* o l’agressor?

El present capítol pretén demostrar que aquest ciberassetjament donat entre personatges públics pot ser causat per situacions de violència de gènere, on el *fandom* està manipulat, a causa del seu fanatisme, provocant així una magnificació d’atac cap a la víctima. S’ha de tenir en compte que la llei¹ està obsoleta i hi ha molts tipus de violència de gènere deseparats. La llei hauria de protegir a la supervivent d’aquestes situacions.

¹ Ley 1/2004, de 1 de abril, Integral para la Prevención de la Violencia Contra las Mujeres y la Protección a sus Víctimas

Cal destacar que aquest fet no tan sols passa en personalitats públiques, també es pot observar en relacions “privades”. No obstant això, aquestes no es troben exposades a la xarxa ni són gaire conegudes. És per aquest motiu que l’assetjament que es dona no és a gran escala. La intenció del capítol és centrar-se en aquelles situacions d’assetjament a gran escala. Per això, no hi haurà referències a aquest tipus de situacions.

2. Marc teòric

Segons el bagatge de les autores, les bases del capítol parteixen de l’ideal feminista. Per això, es contemplen mancances a les actuals lleis de protecció cap a la dona. A més, s’observen les desigualtats estructurals que viu la dona en tots els àmbits de la seva vida. Com a reivindicació de les autores el capítol es redactarà en femení genèric.

Cal esmentar que en tractar-se d’un capítol relacionat amb la violència de gènere, solament es contemplaran casos on la supervivent és la dona, partint de la definició de la llei de violència de gènere actual, on la supervivent solament és ella. A més, es farà referència a les anomenades víctimes de violència de gènere com a supervivents per evitar una revictimització d’aquestes.

Aquest capítol ha estat impulsat per una realitat actual: la història de dues *influencers* amb una diferència de seguidors abismal. El cas a tractar s’emmarca en una supervivent que ha denunciat a l’agressora per una situació de violència de gènere. Aquesta denúncia ha estat arxivada però, des de l’ideal feminista, mai es posa en qüestió a una supervivent. El *fandom* de l’agressora, en saber la notícia de la denúncia, ha començat una onada d’assetjament que porta més de dos anys en funcionament.

En el cas que ha impulsat aquest capítol es veu clarament la manipulació de l’agressora al *fandom*, que ha realitzat diferents vídeos culpant a la seva exparella, cobrant per fer-los. Tot això ha causat conseqüències perjudicials a la supervivent que ha abandonat la seva feina principal com a *influencer*.

3. Argumentació

Segons Bocij y McFarlane (2002) entenem la definició de ciberassetjament com

Un conjunt de comportaments mitjançant els quals una persona, un conjunt de persones o una organització empren les TIC per fustigar una o més persones. Aquests comportaments inclouen, tot i que no de forma excloent, amenaces i falses acusacions, suplantació d'identitat, usurpació de dades personals, danys a l'ordinador de la víctima, vigilància de les activitats de la víctima, ús d'informació privada per a fer xantatge a la víctima, etc. (Citat a Alberó, Morales i De Marco, 2014, p. 4)

Normalment, s'associa la paraula ciberassetjament al context escolar però cal aclarir que no sempre aquest assetjament és causat per situacions de conflicte entre iguals o es dona en contextos escolars. Com diu l'autor del capítol, la definició de ciberassetjament evoluciona a causa de la constant aparició de noves tipologies d'aquest.

En anglès, existeixen diverses nomenclatures per definir les diferents tipologies de ciberassetjament. En canvi, en llengua espanyola i catalana, no les diferenciem per falta de vocabulari. Aquest capítol se centra en dues d'aquestes tipologies, en concret, per la situació que presenta: el *Networkmobbing* i el *Cyberstalking*.

El *Networkmobbing* es produeix a l'àmbit laboral. Es tracta d'un fenomen propi de la Societat de la Informació i el Coneixement en la mida en què afecta els treballadors i les treballadores digitals. Els assetjadors aboquen, mitjançant les xarxes, informació falsa amb la intenció de danyar la imatge professional de la víctima i, d'aquesta manera, afectar negativament al seu desenvolupament personal.

L'àmbit laboral de les persones públiques són les xarxes socials; per aquest motiu, aquest tipus de ciberassetjament concorda amb el que es presenta en aquest capítol. En aquest cas, veiem com el *fandom tòxic*² desacredita de forma massiva a la víctima. També ataca als patrocinadors d'aquesta. Fins i tot, hi ha casos on aquest revela dades personals de la víctima. Tal com esmenta Hensler-McGinnis (2008), "l'assetjador exerceix el seu poder sobre elements que la víctima considera privats i personals" (Citat a Alberó, C. T. et al., 2014, p. 6).

² En aquest capítol s'usarà aquesta expressió per fer referència al fandom extremista que per defensar al seu ídol ataca contra allò que veu com una amenaça.

Segons Hall (1998), “el risc que aspectes de la vida íntima com fotos, vídeos o dades siguin distribuïts entre un nombre indeterminat d'usuaris d'Internet és una poderosa eina de dominació” (Citat a Alberó, C. T. et al., 2014, p. 6).

A més, trobem que una nova forma de dominació del poder mediàtic són les fake-news o postveritats. En el cas presentat a el capítol sol donar-se aquesta realitat. L'agressor exposa diferents postveritats sobre la supervivent que el *fandom tòxic* interpreta com a reals i les defensa. Encara que no hi hagi indicis o proves d'aquests fets.

Oxford va triar el terme «posveritat» (en anglès, post-truth) com la paraula internacional de l'any el 2016 i la va definir com les circumstàncies en què els fets objectius influeixen menys en la formació de l'opinió pública que les referències a emocions i a creences personals. És a dir, es tracta d'una falsedat que continua sent acceptada fins i tot sabent que és una falsedat, el que no impedeix prendre decisions basant-se en ella. (Fernández-García, 2017, p. 67)

Seguint amb els tipus de ciberassetjament, el cyberstalking retrata l'ús d'Internet per aguitar o assetjar a una persona o a un grup de persones. Aquest assetjament inclouria falses acusacions, vigilància, amenaces, robatori d'identitat, danys a l'equip de la víctima o a la informació que en ell conté, ús de la informació robada per assetjar la víctima, missatges acusatoris o vexatoris, etc. (Citat a Alberó, C. T. et al., 2014, p. 4)

Com ja s'ha mencionat, el *fandom tòxic*, entès en aquest capítol com un fandom extremista que per defensar al seu ídol ataca contra allò que veu com una amenaça, ataca a la víctima de forma massiva i reiterada. Segons Tjaden, Thoennes y Alison (2000): “En aquest sentit, és a destacar que el ciberassetjament implica un ús de les tecnologies com Internet per assetjar repetitivament una o diverses persones. [...] El ciberassetjament suposa una intromissió a la vida íntima d'una persona emprant, amb aquesta fi, els mitjans digitals, fonamentalment Internet i el telèfon mòbil” (Citat a Alberó, C. T. et al., 2014, p. 6). Aquest *fandom* controla constantment la vida privada de la víctima i, fins i tot, pot arribar a atacar a aquelles persones properes a ella.

Cal remarcar, que la llengua anglesa diferencia allò que nosaltres anomenem ciberassetjament del *ciberstalking*. El ciberassetjament es refereix en global a aquest tipus de pràctiques, però dins d'aquest terme global hi ha diferents tipologies com: el *ciberbullying*, el *ciberstalking*, el *networkmobbing*, etc.

Seguidament, creiem essencial introduir i relacionar un nou concepte, la desigualtat digital. Segons Albero, C. T. et al., (2014):

El ciberassetjament serà entès com una contradicció entre la idea social d'Internet i les pràctiques digitals de dominació, coerció o amenaça que defineixen aquest comportament perniciosos. Es tracta d'una forma de desigualtat digital el mesura que uns ciutadans, amb més poder en altres àmbits, limiten les possibilitats d'altres persones per gaudir de la Internet amb llibertat i autonomia. (Albero, C. T. et al., 2014, p. 3)

La desigualtat de gènere normalitzada a la societat actual també es veu reflectida a Internet. Aquesta discriminació i sexualització de la dona es veu magnificada en el món digital i, per això, accions com opinar sobre el físic d'una dona per fotografies a Internet estan plenament normalitzades. A més, els homes tenen més facilitats per aconseguir *sponsors*, per exemple i dedicar-se professionalment a aquest món.

Segons Maqueda (2006), sobre la violència de gènere i la relació amb la desigualtat social:

No ens trobem davant d'una forma de violència individual que s'exerceix en l'àmbit familiar o de parella per qui ostenta una posició de superioritat física (home) sobre el sexe més dèbil (dona), sinó que es tracta d'una conseqüència d'una situació de discriminació intemporal que té els seus orígens en una estructura social de naturalesa patriarcal. (p. 2)

Aquest masclisme es fa més visible en casos en què el *fandom tòxic* assetja a una dona pel simple fet de ser-ho. En situacions de violència de gènere, això és a causa d'una manipulació per part de l'agressor, que fa que els seguidors tinguin la funció d'agressor i assetjador sense tenir cap mena de relació amb la víctima.

Partint d'aquest concepte, defensem que la llei hauria d'emparar situacions d'abús de poder a Internet. No obstant això, es troben mancances en la "Ley 1/2004, de 1 de abril, Integral para la Prevención de la Violencia Contra las Mujeres y la Protección a sus Víctimas", ja que aquesta no contempla tots els tipus de violència de gènere existents i la delimita a situacions on existeixi o hagi existit una relació afectiva, amb la qual cosa es deixen desprotegides les víctimes de violacions, violència laboral i ciberassetjament, entre d'altres.

Això és a causa que col·loquialment s'associa la violència als danys físics: el tipus de violència més visible i demostrable. No obstant això, existeixen altres tipus de violència.

Segons el *Ministerio de Derechos Humanos. Presidencia de la Nación de Argentina*, (2011), els tipus de violència de gènere són:

- **Violència física:** La que s'efectua contra el cos de la dona, produint dolor, danys o risc de produir-ne i qualsevol altra forma de maltractament o agressió que afecti la seva integritat física.
- **Violència psicològica:** La que causa danys emocionals i la disminució de l'autoestima o perjudica o perturba el ple desenvolupament personal o que pretén degradar o controlar les accions, comportaments, creences i decisions mitjançant l'amenaça, l'assetjament, les restriccions, la humiliació, la deshonra, el descrèdit, la manipulació o l'aïllament.
- **Violència sexual:** Qualsevol acció que impliqui la vulneració en totes les formes, amb o sense accés genital, del dret de la dona a decidir voluntàriament sobre la seva vida sexual o reproductiva a través d'amenaces, coercions, ús de la força o intimidació, incloent-hi la violació dins el matrimoni o d'altres relacions vinculants de parentiu, existeixi o no convivència, així com la prostitució forçada, l'explotació, l'esclavitud, l'assetjament, l'abús o el tràfic de dones.
- **Violència econòmica i patrimonial:** La que es dirigeix a provocar un detriment en els recursos econòmics o patrimonials de la dona a través de la pertorbació de la possessió, tendència o propietat de béns, pèrdua, sostracció, destrucció, retenció o distracció indeguda d'objectes, instruments de treball, documents personals, béns, valors i drets patrimonials.
- **Violència simbòlica:** La que a través de patrons estereotipats, missatges, valors, icones o signes transmeti i reproduïxi dominació, desigualtat i discriminació en el marc de les relacions socials, naturalitzant la subordinació de la dona a la societat. (*Ministerio de Derechos Humanos, Presidencia de la Nación, Argentina*)

El ciberassetjament que es presenta a el capítol és una combinació de violència psicològica i simbòlica: és violència psicològica pels efectes sobre la víctima, ja que “la sensació d’inseguretat, d’indefensió i de temor augmenta a mesura que l’assetjament persisteix en el temps” (Albero, C. T. et al., 2014, 6) i, al mateix temps, és simbòlica per la dominació en les relacions socials i la reproducció d’aquesta en el *fandom tòxic*. Bàsicament, Internet és un reflex de la societat masclista.

En relació amb la manipulació del *fandom*, cal dir que la llei contempla com a violència de gènere la manipulació de les filles i que, per tant, en aquest cas, es contempla la manipulació des d’una figura de poder. La manipulació exercida cap al *fandom* funciona de la mateixa manera. L’home fa pública la seva versió de la història i el *fandom* la defensa fanàticament. Aquest fanatisme comporta l’aparició d’un *fandom tòxic* que ataca i humilia a la víctima perpetuant la violència de gènere.

Les comunitats autònomes han intentat respondre a aquestes necessitats que la llei espanyola no contempla. Tot i això, la llei “Llei 5/2008, del 24 d’abril, del dret de les dones a erradicar la violència masclista” tampoc fa referència a aquest tipus de ciberassetjament.

En ambdues lleis, quan és l’agressor qui exerceix aquest ciberassetjament es considera violència de gènere. En canvi, quan el *fandom* de l’agressor assetja a la supervivent no hi ha mesures de protecció. Aquesta situació provoca desprotecció cap a la dona i múltiples conseqüències psicològiques que poden afectar la seva salut mental.

Les supervivents de violència de gènere pateixen diferents simptomatologies. Segons Blanco, Ruiz-Jarabo, García de Vinuesa, i Martín-García. (2004):

La dona maltractada presenta nombrosos símptomes físics i psicosomàtics, símptomes de patiment psíquic (disminució de l’autoestima, ansietat i depressió, fonamentalment), a més de les lesions físiques. L’estrès crònic que implica el maltractament afavoreix l’aparició de diverses malalties i empitjora les existents. A la taula següent, es mostren les conseqüències sobre la salut de les dones, recollides en diferents investigacions. (p. 1)

Tabla 1. Consecuencias de la violencia en la salud de las mujeres

Psicológicas y de conductas	Sexuales	Reproductivas y ginecológicas	Físicas	Lesiones físicas traumáticas
Depresión y ansiedad	Disminución de la libido	Embarazos no deseados	Dolores crónicos	Fracturas
Sentimientos de culpa y vergüenza	Anorgasmia	Embarazos de alto riesgo	Cansancio	Contusiones y hematomas
Baja autoestima	Falta de autonomía sexual	y complicaciones	Síndrome del colon irritable	Rotura de tímpano
Trastornos psicosomáticos		Enfermedades de transmisión sexual, incluida la infección por el VIH	Funcionamiento físico reducido	
Crisis de pánico y fobias		Abortos en condiciones inseguras	Fibromialgia	
Conductas sexuales inseguras (no protegidas)		Infecciones urinarias de repetición	Problemas gastrointestinales (dispepsias, etc.)	
Trastornos de alimentación (bulimia, anorexia)		Dolores pélvicos crónicos		
Trastorno de estrés postraumático				
Abuso de drogas, alcohol, tabaco				
Escaso cuidado personal				

Fuente: Organización Mundial de la Salud, 1999.

Taula 1. Conseqüències de la violència a la salut de les dones. *Font: citat a Blanco et. al., 2004, p. 1*

Segons la informació actual, pensem que en aquesta graella hi manquen les conseqüències socials que pateix la supervivent. En el cas d'Internet, la conseqüència clau és el fet que “(...) dificulta les possibilitats de les ciutadanes per incorporar-se plenament i en igualtat de condicions al nou escenari que suposa la Societat de la Informació i el Coneixement.” (Albero, C. T. et al., 2014, p. 10)

Cal dir que les simptomatologies presentades també es troben en les víctimes de ciberassetjament: les conseqüències psicològiques com els sentiments de culpa o vergonya estan molt relacionades en ambdós casos, ja que, com assenyalen els autors “Alguns efectes del ciberassetjament com la ridiculització de la víctima tenen en la Societat de la Informació i de l Coneixement uns efectes pràcticament incommensurables.” (Albero, C. T. et. al., 2014, p. 8)

Finalment, aquest tipus de violència de gènere entraria dins dels tipus de victimització i, més concretament, se situaria a la victimització secundària. Es defensa això, ja que és aquella que pateix la supervivent en ser estigmatitzada, culpada o rebutjada en contacte amb les institucions i amb el marc social.

Segons Gutiérrez de Piñeres, C., Coronel, E., i Andrés, C. (2009) categoritzem la victimització secundària com:

Conseqüències psicològiques, socials, jurídiques i econòmiques negatives que deixen les relacions de la víctima amb el sistema jurídic penal, suposa, un xoc frustrant entre les legítimes expectatives de la víctima i la realitat institucional, involucrant una pèrdua de

comprensió a prop del patiment psicològic i físic que ha causat el fet delictiu, deixant-les desolades i insegures i generant una pèrdua de fe en l'habilitat de la comunitat, els professionals i les institucions per donar resposta a les necessitats d'aquestes. [en referència a la victimització secundària a l'àmbit penal] (p. 50)

En referència a la definició es pot considerar victimització secundària. En aquesta les víctimes que estan sotmeses a la pressió social s'hi ha de sumar, a més, la doble discriminació de dona i supervivent de violència de gènere. Per tant, el ciberassetjament realitzat a les víctimes de violència de gènere és part d'aquesta situació.

4. Conclusió

Per elaborar les conclusions, es respondran les qüestions plantejades a la introducció. En primer lloc, al llarg del text s'ha pogut veure com el ciberassetjament patit per les supervivents de violència de gènere és una ramificació d'aquesta situació. Per tant, se secunda aquesta idea amb tots els arguments donats durant el capítol.

Amb aquesta idea com a punt de partida, podem discriminar que hi ha tipologies de ciberassetjament que poden ser causades per una situació de violència de gènere i que el ciberassetjament rebut per aquesta causa és clarament diferenciable de les altres a causa de la manipulació presentada, que fa que sigui el *fandom tòxic* qui fa la funció de ciberassetjador. Remarcar que això és una conseqüència de la societat patriarcal i masclista actual.

En relació amb l'anterior punt, es conclou que la dona al món digital està infravalorada i cosificada. En aquest àmbit, es perpetua la violència social i estructural que vivim les dones en el nostre dia a dia. Segons Davis, Fraser, Alcoff, Arruzza, Bhattacharya, Clemente, Taylor, (2018): “Ja sigui a la feina o a casa, als carrers o al camp, a les presons o als centres de detenció per a migrants, la violència masclista, amb el seu particular impacte racista, agredeix la vida quotidiana de les dones.” (Secció digital de la Revista Contexto, p. 1)

És per això que a Internet es fa més visible i es dóna més veu als homes que a les dones. Això provoca que quan hi ha una relació de violència de gènere, el *fandom tòxic* ataqüi a la supervivent i no només això, sinó que per part de la resta de societat, se la qüestionï. En aquest cas, l'entorn digital l'aïlla i la posa a prova.

Aquest ciberassetjament suposa una privació de la llibertat de la supervivent. S'interpreta aquesta privació de llibertat com la incapacitat per usar Internet: no poder fer vida digital a causa de la constant intromissió de la vida privada. En definitiva, aquesta privació és una manifestació més de la violència de gènere.

Tanmateix, les conseqüències o simptomatologia compartides demostren que és un tipus de violència de gènere. Les dones que pateixen aquestes situacions desenvolupen ansietat, estrès i fins i tot depressions, pel constant atac del *fandom tòxic*, més de la situació viscuda en una relació de violència de gènere.

Per concloure, remarcar que aquest tipus de violència de gènere està inclòs en la victimització secundària. És una manifestació pròpia de la situació viscuda en què l'entorn qui segueix victimitzant a la supervivent que passa a ser estigmatitzada i jutjada. En aquest cas, l'entorn digital fa aquesta funció.

A partir d'això, és necessari parlar d'un nou tipus de violència de gènere. Encara que, a causa de la novetat de les TIC el sistema judicial no està donant resposta a aquesta situació. S'ha de tenir en compte que ens trobem davant d'un sistema patriarcal que posa en dubte a la dona constantment.

Per aquest motiu, finalment considerem que, en aquest tipus de violència s'hauria de penalitzar a l'agressor principal, que seria la persona a qui el *fandom tòxic* idolatra i que es lucra d'això. Així doncs, se li hauria de treure tota la influència al món digital i, a més, s'hauria d'usar d'exemple perquè el *fandom* acabi amb aquest ciberassetjament.

S'ha de defensar la llibertat d'expressió però aquesta té uns límits: la llibertat d'una persona acaba on comença la de l'altre. En aquest cas, el *fandom* ataca contra la llibertat de la supervivent i, per això, els casos més greus (amenaces de mort, insults reiterats, etc.) haurien d'estar penats.

Referències bibliogràfiques

Albero, C. T.; Morales, J. M. R.; De Marco, S. (2014). *El ciberacoso como forma de ejercer la violencia de género en la juventud: un riesgo en la sociedad de la información y del conocimiento*. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e

Igualdad, Centro de Publicaciones. http://www.edumargen.org/docs/curso60-1/unid02/apunte05_02.pdf

Blanco, P. ; Ruiz-Jarabo, C.; García de Vinuesa, L.; Martín-García, M. (2004). La violencia de pareja y la salud de las mujeres. *Gaceta Sanitaria*, 18(4), 182-188. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0213-91112004000400029

Davis, A. et al. (2018). Un feminismo para el 99%: por eso las mujeres haremos huelga este año. *Revista Contexto*. Madrid. <https://ctxt.es/es/20180124/Politica/17499/angela-davis-nancy-fraser-linda-alcoff-cinzia-arruzza-Tithi-Bhattacharya-Rosa-Clemente-Zillah-Eisenstein-Liza-Featherstone-Barbara-Smith-Keeanga-Yamahtta-Taylor-feminismo-strike-huelga-8-de-marzo-lucha-machismo-metoo-timesup.htm>

Gutiérrez de Piñeres, C.; Coronel, E.; Andrés Pérez, C. (2009). Revisión teórica del concepto de victimización secundaria. *Liberabit*, 15(1), 49-58. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272009000100006&script=sci_arttext&lng=en

Fernández-García, N. (2017). Fake news: una oportunidad para la alfabetización mediática. *Nueva Sociedad*, (269). http://www.iade.org.ar/system/files/5.tc_fernandez_269_0.pdf

Llei 1/2004, de 1 de abril, Integral para la Prevención de la Violencia Contra las Mujeres y la Protección a sus Víctimas. Comunidad Autónoma de Cantabria, 1 d'abril de 2004. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2004-7685>

Llei 5/2008, del 24 d'abril, del dret de les dones a eradicar la violència masclista. Parlament de Catalunya. Barcelona, 24 d'abril de 2008. <https://www.parlament.cat/document/nom/TL75.pdf>

Maqueda, M. (2006). La violencia de género. Entre el concepto jurídico y la realidad social. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*. <http://criminnet.ugr.es/recpc/08/recpc08-02.pdf>

Violencia de Género. Tipos y modalidades de violencia. *Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Presidencia de la Nación*. Argentina. <http://www.jus.gob.ar/areas-tematicas/violencia-de-genero/tipos-y-modalidades-de-violencia.aspx>

El fenómeno de la gamificación como aporte a la educación

The phenomenon of the gamification as a contribution at the education

Desirée López Egler

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Judit Piña Rodríguez

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

La irrupción de la tecnología ha ido modificando el modelo educativo, introduciendo en las aulas aparatos tecnológicos como soporte al aprendizaje del alumnado. Dado que esto no transforma la metodología, sino que sólo significa la sustitución de los libros por ordenadores, aún perpetúa la enseñanza basada en que el profesorado expone y el alumnado escucha, fomentando así la enseñanza unidireccional. Es por eso por lo que este capítulo pretende analizar críticamente los beneficios de la gamificación como posible alternativa al aprendizaje tradicional y si existe alguna influencia y beneficios para la educación social. Esto se llevará a cabo a través de una lectura y revisión de artículos que han tratado y han analizado temas parecidos. Concluimos que los materiales *gamificados* tienen una profunda importancia como complemento a la educación y, que su aparición en el ámbito social, tiene muchos beneficios.

Palabras clave

Gamificación, educación social, videojuegos, metodología de enseñanza

1. Introducción

Como bien dice Bauman (2015), nos encontramos inmersos en una sociedad líquida donde vivimos una incertidumbre constante y debemos estar en continuo cambio y adaptación. Una realidad es que estamos en una sociedad en la que Internet forma parte de nuestro ADN y cada vez empezamos a consumirlo a más temprana edad.

Debido a la expansión del Internet al inicio del siglo XXI, ha habido una transformación del material didáctico, por la cual cosa no es de sorprender que las nuevas tecnologías se hayan adentrado en el mundo de la educación, posibilitando novedosas formas de aprendizaje. Al respecto, Sato (2010), menciona que “existen dos posturas frente a esto: la que cree que es una mala influencia para los niños porque hacen que se aislen socialmente y por otra parte está la visión de éstos como un método de aprendizaje, estimulando el desarrollo intelectual de los niños” (citado en Moreno, Pons y Rodríguez, 2018, pp. 31-32).

Es verdad que la irrupción de las tecnologías ha generado otros intereses en los jóvenes, y es por eso que los profesionales de la enseñanza tienen que ir adaptándose, buscar nuevas estrategias y recursos para aumentar la motivación y compromiso del alumnado en las aulas. López, Vidal, Peirats i San Martín (2017) concluyen que la gamificación es una estrategia educativa muy motivadora en el contexto del aula.

Podemos observar que la gamificación ya se ha ido adentrando en el mundo de la educación ordinaria, como puede ser las escuelas, pero, ¿realmente aportaría algunos beneficios? ¿puede llegar a ser una alternativa a la educación tradicional? y centrándonos en nuestra profesión, ¿tiene cabida dentro de la educación social?

Para poder dar respuesta a esta serie de preguntas, debemos antes analizar que es en sí la gamificación, sus elementos, los aspectos influyen y hacer un análisis sobre si esta técnica sería útil aplicarla a la educación, más en concreto a la educación social.

2. ¿Qué es la gamificación?

La gamificación es la forma de introducir estrategias y mecánicas del juego en otros ámbitos. Este innovador diseño permite fomentar la motivación, concentración, esfuerzo, habilidades, entre otros. Actualmente, se puede ver elementos *gamificados* en sectores como la educación, la sanidad o el marketing.

Hay quienes dicen que la *gamificación* ha existido siempre, ya que todos los juegos que tienen unas reglas aportan cierto conocimiento. El término *gamificación* apareció en el

2002 gracias a Pelling¹ pero el gran impacto fue a partir del 2010, ya que empezó a coger fuerza y a adentrarse en el ámbito de la formación.

2.1. Elementos de la gamificación

En cualquier sector que haya procesos *gamificados* se van a poder ver destacados tres elementos claves que son:

- **Puntos:** suponen una forma de motivar y aportan una sensación de progreso. Los puntos se pueden emplear para crear una retroalimentación, para crear una clasificación, para conocer donde hay más dificultades, para establecer recompensas...
- **Emblemas:** son las representaciones visuales de los logros (que se consiguen mediante los puntos). Su función es la de establecer unos objetivos que se tienen que alcanzar. Los beneficios que puede tener el sistema de emblemas es la del sentimiento de comunidad, ya que puede haber grupos de personas que los compartan. En el ámbito educativo pueden servir como adquisición de conocimientos.
- **Tablas de clasificación:** sirven para mostrar la progresión del participante a comparación con los demás. Puede valorarse diferentes aspectos.

Después, según donde se aplique pueden aparecer otros elementos, como, por ejemplo:

- **Avatares:** representación visual que hace cada jugador de sí mismo. Crea más implicación ya que te ves dentro del juego.
- **Combates:** batallas de corta duración a modo de competición de conocimientos.
- **Desbloqueo de contenido:** ítems que solo están disponibles cuando los participantes adquieren cierto nivel o ciertos objetivos, puede dar beneficios como alguna promoción, tener una pista sobre un examen, etc.
- **Regalos:** compartir recursos con otros jugadores.

¹ Es un programador informático y periodista de investigación histórica.

- **Equipos:** grupo de jugadores fomentando el compañerismo para conseguir una meta comuna.

2.2. Aspectos positivos y aspectos negativos

Dado que la *gamificación* se puede implementar en los ámbitos comentados anteriormente, es importante conocer tanto los aspectos positivos como los negativos para ser críticos y elegir si creemos conveniente utilizar procesos *gamificados*:

Los aspectos **positivos** de la gamificación son, como bien explica Hurtado, S. (2017) y García, A. (2017):

- Fomentación del trabajo en equipo, usar la cooperación para alcanzar ciertas metas. De esta forma aprenden a comunicarse, escucharse, pedir ayuda o proporcionarla.
- Consecución de un nivel alto de motivación, aumenta la productividad y rendimiento.
- Mayor facilidad para absorber los conocimientos.
- Retroalimentación inmediata.
- Desarrollo de la mentalidad multitarea, capacidad de centrarte en varios detalles.
- Te prepara para ciertas situaciones de la vida real.
- En el ámbito empresarial puede ayudar a conseguir candidatos y crear una imagen de marca más fuerte.

Por el contrario, como expone Pérez, T. (2018) y Sancho, V. (s.f.) los aspectos negativos son:

- El nivel económico, ya que incluir videojuegos es una renovación de los materiales y herramientas. También tener en cuenta, que puede ser que haya personas que no tengan los recursos para conseguir aparatos tecnológicos y esto crea una desigualdad.
- La dedicación de tiempo que supone elaborar el material.
- La generación de dudas entre la división de la formación y el momento lúdico.

- La poca formación del profesorado en este ámbito, ya que es un tema de actualidad y supone salirse de lo establecido hasta el momento, para la cual cosa no ha recibido instrucciones formativas.
- Puede provocar una pérdida de interés, ya que pueden perder el efecto de “lo novedoso”.
- Puede haber un sentimiento de competencia entre iguales.
- Puede crear un aislamiento social.
- Hay trabajadores que lo entienden como una pérdida de tiempo.

3. ¿Alternativa para la educación?

La *gamificación* sería la aplicación de elementos de los juegos a la educación. Aplicar estrategias de *gamificación* a la educación permite darle al alumnado motivos para implicarse en las actividades de una asignatura en concreto. Por lo tanto, un diseño curricular basado en los principios de la *gamificación* ayudaría a mantener el interés y la motivación de los alumnos de cara al aprendizaje, uno de los grandes problemas que presenta la escuela hoy en día.

La *gamificación* explota mecanismos de motivación intrínsecos y extrínsecos, al respecto, Baquero y Limón Luque (1999) señalan que la motivación intrínseca se refiere a aquellas acciones que se realizan por su propio interés y curiosidad y donde no hay recompensas externas de ningún tipo. Por contra, la motivación extrínseca es aquella que lleva al individuo a realizar una determinada conducta para satisfacer otros motivos que no son la actividad en sí misma.

Por lo tanto, un ejemplo de actividad intrínsecamente motivadora sería el juego. Centrándonos en el ámbito escolar, permitiría ayudar al profesorado a trabajar en un contexto de atracción e invitación en vez del de obligación, ya que el alumnado se involucraría al querer participar.

Analizando la metodología que se ha llevado a cabo en los últimos años, se observa que no ha habido un gran cambio, ya que la educación en las aulas se ha basado en un docente

exponiendo un contenido curricular y el alumnado debe aprenderlos. El problema viene cuando se acerca la fecha del examen como un sistema de evaluación donde califica el aprendizaje de cada uno, ya que lo que los alumnos y alumnas hacen es memorizar el contenido por lo tanto no consolidan, no aprenden.

Por lo tanto los videojuegos ofrecen a la enseñanza innovaciones en el aula, permiten incorporar elementos de estos para hacer de la educación una actividad inmersiva, provocando en los alumnos una dedicación absoluta (Perrotta, Featherstone, Aston y Houghton, 2013).

Uno de los recursos de *gamificación* centrados en la educación, es decir, videojuegos con propósito educativo, son los llamados *serious games*, una técnica muy útil para aumentar la motivación del alumnado para aprender no solo a trabajar en equipo, sino que también se adquieren conocimientos tecnológicos y el desarrollo de la mentalidad multitarea², por lo tanto, los alumnos adquieren conocimientos desde una dimensión lúdica.

² Las generaciones de hoy día, llamados nativos digitales, tienen la capacidad de hacer varias cosas a la vez de forma simultánea.

Enseñanza tradicional	Enseñanza con elementos de gamificación
Aburrida para la mayoría del alumnado.	Divertidos para la mayoría del alumnado.
Evaluación final. Los errores pueden provocar el suspenso.	Se aprende del error, la evaluación es formativa. Se puede ganar puntos o no.
Al final único momento de realimentación.	Realimentación inmediata, la frustración estimula a volver a intentarlo.
Solo hay un momento de evaluación. Ir a las segundas oportunidades es angustioso.	Lo usual es reintentar algo cuantas veces quieras.
Proceso individual.	Experiencia multijugador.
Generalización, el mismo trato para todos.	Trato individualizado, el juego responde a lo que hace cada uno.
Todo se decide en la última prueba.	Pequeñas recompensas que animan a continuar.
Se trabaja la memoria (striatum)	Se trabaja el razonamiento crítico, psicomotricidad, relación social...

Tabla 1. Comparación de la enseñanza con la introducción de la gamificación en el aula. *Fuente: adaptado de Prieto, Diaz, Montserrat y Reyes (2014)*

En la tabla 1 se pueden observar las diferencias entre la enseñanza tradicional y la enseñanza con videojuegos.

Lo analizado con anterioridad parece ser unos buenos motivos para incluir la *gamificación* en el aula, debido que a partir del juego podemos crear aprendizaje y no se basa y evalúa en una prueba decisiva donde los nervios pueden jugar una mala pasada. De todas formas, también debemos de tener en cuenta algunos aspectos, como el elevado coste que puede suponer el desarrollo de los juegos, teniendo en cuenta que en cada asignatura puede tener variantes y, el papel que adquiere los docentes.

Seguramente ante esta innovación se echen las manos a la cabeza y se cuestionen si les perjudicarán en su lugar de trabajo o que se sientan con la sensación de pérdida de autoridad, que la voz del experto no es tan necesaria. La realidad es que la figura del docente como ente autoritario ha ido cambiando con el tiempo, ya que no sólo obtenemos

información a través de sus palabras, sino que buscamos en otros sitios y la contrastamos (Bartolomé y Grané, 2013).

Es por eso por lo que no creemos que se tengan que crear distintos juegos que abarquen el conjunto de conceptos y contenidos a dar en una materia y curso, sino más bien utilizar la herramienta de la gamificación como complemento al aprendizaje, donde el profesor pueda diseñar o plantear un juego en un periodo de tiempo determinado.

4. Aplicado a la educación social

Como hemos visto anteriormente, la gamificación es un buen recurso para adquirir ciertos conocimientos o ponerte en situaciones en las que no estamos acostumbrados. El reto de la transformación digital es la gamificación, puede dar respuesta a las necesidades reales de la juventud.

Centrándonos en la educación social y en dar visibilidad a las personas en situaciones vulnerables, nos planteamos si realmente la gamificación tiene cabida, ya que actualmente hay diversas entidades sociales que están incorporando técnicas de la gamificación para conseguir que sus campañas sean más efectivas. Podemos encontrar, por ejemplo:

1. *Divertismundo*³, un videojuego educativo que facilita la adquisición de valores y permite abordar diferentes tipos de diversidad, tanto la social, como la sexual, cultural, étnica, religiosa.

2. *Contra viento y marea*⁴, es un videojuego creado por ACNUR que ha cogido la situación de los refugiados para ponernos en su situación, ya que “la información que recibimos por parte de los medios de comunicación es una información en masa, donde realmente no sabemos lo que está pasando porque una cosa es lo que sucede en la realidad, y otra muy diferente es la información que nos llega” (Lindín, 2018). El juego consta de

³ Para conocer más del recurso acceder a <http://www.juntadeandalucia.es/justiciaeinterior/diversimundo/>

⁴ Para acceder al juego dirígete a <http://www.contravientoymarea.org/>

tres apartados, el de guerra y represión, el del país vecino y, por último, el de una nueva vida.

3. *A closed world*⁵, es un juego centrado en los desafíos que viven los jóvenes LGBTQ. La trama trata de ser un personaje con un género ambiguo que al explorar un bosque se encuentra dificultades que debe de superar y luchar contra los ideales que intentan imponer.

4. El 13 y 14 de noviembre es la *Gamificación 4 Social* donde se desarrolla una aplicación para mejorar la inserción de colectivos en exclusión social. Está organizado por la Fundación Adecco, Ericsson y Talentum Telefónica.

Éstos han sido algunos de los videojuegos y acciones que mediante procesos de gamificación han tenido un positivo resultado y, que han incluido y han dado voz a las personas que por sí mismas y por la situación que viven no tienen la fuerza suficiente.

Por lo tanto, entendemos que el elemento de la *gamificación* permite transmitir unos valores, dar visibilidad, dar a conocer y concienciar sobre una problemática que está sucediendo, pudiendo utilizar un videojuego como el de *Contra viento y marea* para que la sociedad viva la situación real a la que se enfrentan las personas refugiadas, y así poder tener otra perspectiva sobre la problemática y no solo centrarse o recibir la información de los medios de comunicación, ya que como dice Van Dijk (1999), “el discurso puede ser más o menos tendencioso, etno- o eurocéntrico, estereotipado, cargado de prejuicios o racista” (Citado en Millan, 2017, p. 18).

5. Conclusión

En este trabajo, hemos revisado los aspectos positivos y negativos de la gamificación, los diferentes ámbitos en los que se puede implementar y posteriormente nos hemos centrado en la gamificación en contextos educativos, haciendo una comparativa entre la enseñanza tradicional y como el uso de la gamificación podría ayudar a abarcar el problema que presenta la escuela hoy en día, en cuanto a la motivación de los alumnos.

⁵ Accede a http://gambit.mit.edu/loadgame/summer2011/aclosedworld_play.php para entrar en el videojuego.

Teniendo en cuenta que una de las características de las nuevas generaciones de alumnos es que necesitan mayor dosis de motivación para el aprendizaje, así como una predisposición a aprender, creemos que plantear el uso de las tecnologías y los videojuegos en el ámbito educativo, permitirá que los estudiantes se sienten a gusto y crearemos así un entorno en el que puedan aprender de una manera divertida, interesante y diferente a lo tradicional.

Después del análisis, consideramos que la *gamificación* se debería de usar como un complemento a la educación, ya que es un recurso interesante y novedoso que ayudaría a consolidar las materias o buscar una alternativa a algún temario que sea dificultoso. No lo vemos como una alternativa, ya que supondría un coste económico importante y podría llegar a hacer el efecto inverso.

Con carácter más general, hemos querido destacar la *gamificación* en el ámbito de la educación social, dado que esta profesión se encarga de intervenir en las realidades socioculturales de personas con dificultades sociales o con riesgo de exclusión social para ayudarles a mejorarla.

Hemos concluido que el hecho de que haya elementos *gamificados* orientados a dar visibilidad a ciertos colectivos es muy favorable, ya que hace un trabajo de concienciación a la ciudadanía de una forma más lúdica y, de hecho y como se refleja con anterioridad, hay algunos videojuegos donde tú coges el rol de esa persona. Otro punto positivo que observamos es que pueda ser una forma de inclusión, ya que hay gente que, por vergüenza, recursos o cualquier factor no puede o se ve limitado a la hora de interactuar con la sociedad y mediante los juegos pueden tener un hueco.

Referencias bibliográficas

- Bartolomé, A.; Grané, M. (2013). *Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento*. Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport, 31 (1), 73-82.
- Baquero, R.; Limón, M. (1999). *Teorías del aprendizaje*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.

- García, A. (2017). *5 beneficios de la gamificación empresarial* [Mensaje en un blog]. <https://blog.gestazion.com/5-beneficios-de-la-gamificaci%C3%B3n-empresarial>
- Hurtado, S. (2017). *Gamificación: que es y cuáles son sus ventajas* [Mensaje en un blog]. https://es.eadbox.com/gamificacion-que-es-y-cuales-son-sus-ventajas/#Ventajas_de_la_gamificacion
- Lindín, C. (2018). *Conferencia Proactiva Open Arms* (llevada a cabo en la Universidad de Barcelona). España.
- Millan, P. (2017). *Anàlisi Crítica del Discurs d'un documental sobre persones refugiades: el cas del documental Astral*. https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2017/180977/TFG_Millan_Roca_Pere.pdf
- Moreno, A.; Pons, A.; Rodríguez A. (2018). Violencia simbólica en las tecnologías de la información y comunicación (TIC). En Rivera-Vargas, P. ; Lindín, C. (eds.). *Tecnologías digitales para transformar la sociedad* (pp. 27-38). Albacete, España: Liberlibro.
- Moreno, V.; Suvires, M. Á. (2018) Gamification In Clinical Linguistics Teaching: Clue Design for Language Disorders. *@ tic revista d'innovació educativa*, (21), 49-56.
- Pérez, T. (2018). *Gamificación en el aula: ventajas y desventajas* [Mensaje en un blog]. <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>
- Perrotta, C.; Featherstone, G.; Aston, H.; Houghton, E. (2013). *Aprendizaje basado en juegos: última evidencia y futuras direcciones*. Slough: NFER .
- Prieto, A.; Díaz, D.; Monserrat, J.; Reyes, E. (2014). *Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario*. Revisión, 7(2).
- Sancho, V. (s.f.), *Ventajas y desventajas de la gamificación en empresa* [Mensaje en un blog]. <https://trellat.es/ventajas-desventajas-la-gamificacion-la-empresa/>

La sociedad del (des)conocimiento en la era informacional

The (ignorance) knowledge society in the informational era

Marc Alarcón Serés

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

La creencia de que vivimos en la sociedad del conocimiento, aún está lejos de ser verdad. Las TIC han revolucionado nuestra manera de vivir, y tienen el potencial para convertir nuestra sociedad en una en la que el saber esté generalizado. Por desgracia, actualmente no podemos decir que sea así. Vivimos en la sociedad de la información, no cabe duda, pero, a causa de la confusión entre esta y el conocimiento, cada vez nos alejamos más de la sociedad del conocimiento. Tomando conceptos como la susodicha confusión, la pérdida de la autoridad de los expertos, la democracia informativa, la “infoxicación” y el fundamentalismo ideológico, el presente capítulo busca ilustrar por qué no vivimos en la sociedad del conocimiento. Es, sin lugar a dudas, una invitación a pensar y a debatir con uno mismo basándose en las experiencias propias y las ideas aquí expuestas.

Palabras clave

Información, comunicación, conocimiento, acceso, redes sociales

1. Introducción

En la actualidad, todos estaremos de acuerdo si digo que internet y, especialmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (a partir de ahora, TIC), han revolucionado nuestra manera de vivir, interactuar y consumir. Han supuesto, por lo tanto, una revolución que ha cambiado nuestra sociedad en su totalidad y hay incluso quien dice que gracias a estas nuevas tecnologías, vivimos en la “sociedad del conocimiento”, pero... ¿es esto cierto?

La preocupación que atraviesa esta investigación surge al comprobar que cada vez más gente cree que saberes como la filosofía el arte o la literatura son inútiles y que no es necesario enseñar conocimientos en la escuela porque estos ya se encuentran en la red.

¿Qué se esconde detrás de estos razonamientos y hasta dónde pueden llevarnos? Este capítulo trata de analizar esta cuestión abordando fenómenos que van desde la confusión entre información y conocimiento, hasta la “infoxicación” o la pérdida de autoridad que sufren los expertos.

Concretamente, por tanto, trata de determinar si las TIC nos han introducido en la era del conocimiento o, por el contrario, en la del desconocimiento; si en la era que ha masificado el acceso al conocimiento o en laguna que lo está desprestigiando. En definitiva, pretende descubrir qué impacto han tenido las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea a nivel educativo e informativo, más allá de los análisis que todos conocemos, y ver cómo podemos alcanzar la meta de poder llamarnos, sin lugar a dudas, sociedad del conocimiento.

2. La confusión entre conocimiento e información

Es bien sabido por muchos que vivimos en la “sociedad del conocimiento”, pero esta definición olvida y confunde ciertos elementos clave que la desmontan o, como mínimo, la ponen en duda. Así pues, para poder desmontar esta idea, tan extendida y aceptada, debemos abordar estos elementos clave que pueden cambiar la manera en que la entendemos.

El primero de todos es la confusión entre información y conocimiento, en la que la mayoría hemos caído en algún momento de nuestra vida. Esta confusión existe también entre los académicos y expertos, que afirman que el conocimiento está en internet y puede compartirse de manera inmediata gracias al uso de las TIC. Pero esto no es así, porque lo que podemos compartir es la información, no el conocimiento.

La información, es un conjunto de datos que pretenden explicar o justificar algún hecho o idea. Es además, la materia bruta a partir de la cual se construye el conocimiento. Este, por su lado, es el producto del trabajo y el análisis de la información, basándose en los conocimientos y las experiencias personales previas. El aprendizaje es, por tanto, el proceso de adquisición de la información a través del trabajo riguroso y el estudio de esta.

Así pues, vemos que con las TIC e Internet podemos compartir información de manera inmediata, pero también que quien no la trabaje, no podrá convertirla en conocimiento. Como bien dice Fernández Liria, C. (2017) esta confusión tiene su origen en el hecho de

entender al cerebro humano como un mero procesador de información. Teniendo esta visión, lo único que tiene que hacer la enseñanza, es asegurarse de que los alumnos sepan procesar la información de manera rápida, eficiente y “correcta”: no fomentar el duro trabajo de aprender y estudiar para adquirir conocimientos.

Esta perspectiva, es ideal para justificar la mercantilización de la educación y hacer que esta produzca de nuevos miembros del mercado laboral, que sean flexibles, adaptables y, ante todo, controlables.

Para abordar el siguiente punto, debemos tener claro que lo que construye el carácter de una persona en su base, es el conocimiento. Ya los clásicos como Kant, Herbart o Hegel decían que no podían concebir la educación sin la instrucción (el duro trabajo de aprender). Según ellos, y otros tantos después, los seres humanos somos la única criatura que viene vacía al mundo y que, por tanto, son los adultos los que tienen que ayudar al recién llegado a llenarse de conocimiento. Este conocimiento junto con las experiencias del recién llegado serán las que construyan el carácter el niño, y no hay otra manera de hacerlo.

El origen del conocimiento es la cultura, en su máximo grado de extensión. Desde las matemáticas hasta el hip-hop, pasando por la literatura o la reproducción de las células. La cultura entendida por la manera en que la humanidad entiende el mundo. El educador, entonces, debe transmitir estos conocimientos de la humanidad, sin imponer sus puntos de vista, para permitirle al alumno formar su carácter.

Por lo tanto, la importancia de que el niño pueda construir una base de conocimiento sólida sobre la que formar su carácter y posicionamientos, no ha cambiado con la aparición de internet ni de las TIC. Sin esta base sólida de conocimiento, el futuro adulto estará a merced de la información que reciba. No tendrá unos pilares sólidos desde los que analizar toda la información que ofrece el mundo actual, condenando a ese sujeto a ser un simple procesador de información que se crea todo lo que vea y lea.

Es por ello, que escandaliza oír que, si los conocimientos están en internet, ya no debemos centrarnos en ellos. Se dice que debemos trabajar la “autonomía” “la creatividad” y las “competencias” en general por encima del aprendizaje puro. Además se dice que debemos enseñar a pensar y a ser críticos. Pero, tal como dice Fernández Liria (2017), para pensar hacen falta conocimientos (pensar, no analizar la información), y sin estos, un individuo no puede construir un criterio de selección propio.

3. La pérdida de autoridad

¿Qué consecuencias puede llegar a tener esta confusión? Para intentar abordar esta cuestión tomaremos prestados ciertos conceptos que explican Bartolomé y Grané (2013).

Uno de ellos es la pérdida de autoridad que han sufrido los expertos frente al “conocimiento colectivo”. Con la inmediatez de la comunicación que permiten las TIC, la gente considera más válido el conocimiento que se genera en las redes sociales que el de un experto, por ejemplo, para decidir qué, cómo y cuándo consumir algún producto. En este tipo de decisiones, esto no supone ningún problema, pero ¿qué puede pasar si este abandono paulatino de la autoridad de los expertos llega a campos como la política o la educación (si es que no ha llegado ya)? Actualmente, en el mundo digital, la opinión generalizada de muchos ciudadanos de a pie se considera más válida que la de expertos que han estudiado un tema concreto. Como ejemplo, tenemos la perpetuación de bulos y difamaciones sobre ciertos colectivos, movimientos políticos, análisis económicos, etc.

Esta idea del conocimiento colectivo, lo que genera, a mi entender, es una especie de verdad absoluta que más allá de ser democrática, supone la imposición de la tiranía grupal. Esta afirmación recuerda sin duda a una que hizo Arendt (1958) en su texto *La crisis de la Educación*, cuando explica que por querer dar la igualdad a los niños frente a los adultos se les empujó a la tiranía del grupo. Cuando por querer evitar el autoritarismo, se creó una sociedad paralela a la adulta regida por los niños, en la que el adulto no tenía ningún poder: una sociedad en la que el poder lo tenía la tiranía del grupo. Según Arendt, contra un maestro autoritario, el menor podía rebelarse y luchar teniendo a su lado a los de su misma edad. Contra el grupo de iguales, por motivos de superioridad numérica eso es imposible.

Esta tiranía grupal, en la actualidad del mundo digital, lo que genera es el desprestigio de ciertos posicionamientos y el intento de excluirlos mediante la presión social por superioridad numérica. Se generan, en el espacio digital, multitud de debates sobre cualquier temática que pueda abordarse entre personas que ni siquiera han estudiado dichos temas. Personas que, simplemente, leyendo este tipo de debates, creen estar cualificados para participar en ellos y que consideran tener razón sólo si tienen una mayoría apoyándolos.

En un contexto democrático, donde la precarización laboral así como el recorte de derechos es una realidad del día a día, que exista esta especie de control entre ciudadanos

es peligroso cuando no antidemocrático y totalmente opuesto a lo que sería una “sociedad del conocimiento”. El ataque a las instituciones públicas y a sus defensores es cada vez más acusado y parece que la única opinión válida es la de adorar al Dios mercado.

Para acabar con la idea de la pérdida de autoridad del experto, parece evidente que, en la actualidad, para imponer algo como verídico, se debe recurrir al populismo. Si lo más válido es el conocimiento colectivo, una vez convencida gran parte de la población, es sólo cuestión de tiempo que el resto se lo crea. Podemos verlo en las políticas actuales: partidos políticos con programas muy llamativos y populistas pero sin medidas ni números concretos para aplicarlas. Es un hecho generalizado en todos los sectores del espectro político.

4. La democracia informativa

Recuperaremos ahora la idea de la democracia informativa. Bartolomé y Grané nos dicen que en internet todo el mundo puede publicar, lo que va estrechamente ligado con el derecho de la libertad de expresión.

Esto, evidentemente, no es una cosa mala, pero si tenemos en cuenta el punto anterior, podemos ver que puede llegar a ser peligroso. Si cualquiera puede publicar información (verídica o falsa) y no se tiene en cuenta el análisis de un experto en el tema, sino lo que diga la mayoría de gente, puede establecerse como “verídica” una información falsa o conclusiones erróneas y poco elaboradas sobre dicha información.

Por ejemplo, si mañana yo publicara algo falso de manera atrayente y me consiguiera ganar un público que fuera creciendo en tamaño, probablemente mi publicación acabaría considerándose cierta, puesto que el “conocimiento colectivo” me daría la razón. Ahora bien, si esto lo hace alguien con ciertas motivaciones ideológicas/políticas intolerantes y triunfa, nos encontramos con que el derecho de la libertad de expresión se encuentra bajo ataque.

Deberíamos tener en cuenta, la *Paradoja de la tolerancia de Karl Popper*¹, pues con todas las posibilidades que ofrecen las TIC, se constituye más necesaria que nunca. Sin ella,

¹ Paradoja que dice que para construir una sociedad tolerante no deben aceptarse las posturas intolerantes, o, eventualmente estas se acabarán imponiendo y acabando con la tolerancia. Una sociedad completamente tolerante no puede tolerar la intolerancia.

nuestras democracias representativas pueden peligrar así como la libertad de expresión y los derechos humanos. Sólo hace falta ver la creciente oleada de extrema derecha que está golpeando Europa o la precarización del mercado laboral en España. Por otro, lado tal y como explica Saula (2016) también es posible que triunfen movimientos solidarios, como en este caso el de Proactiva Open Arms, en el que, gracias a las TIC, se establece como cierta una información dada por la ONG y se masifican las donaciones.

5. La “infoxicación”

Para poder sacar conclusiones sobre si realmente estamos en la sociedad del conocimiento, también debemos analizar la cuestión conocida como “infoxicación” que nombran Guarro y Area (2012). La infoxicación es, nada más ni nada menos, que la sobrecarga de información que recibimos en la actualidad gracias a las TIC. Con la difusión y la producción de informaciones al nivel contemporáneo, principalmente se consigue generar confusión e ignorancia. Es una paradoja, en la que más cantidad de información se convierte en menos información trabajada. Para calificar las causas de esta paradoja usamos el término infoxicación.

Para solucionar este problema, los autores proponen comenzar a trabajar con la alfabetización digital para preparar a los alumnos y adultos a enfrentarse a este mundo sin ser víctimas de la infoxicación.

Por otro lado, debemos tener en cuenta un elemento clave en nuestros días, el de la posverdad. Se trata de de apelar a las emociones distorsionando unos hechos (una mentira de toda la vida) para movilizar a la opinión pública. Literalmente, se miente con el fin de manipular al grueso de la sociedad hacia unos posicionamientos u otros. Este punto es principalmente, el que hace necesario armar a la gente con conocimientos para que no caiga en este tipo de trampas, que los usen para detectar las mentiras y contrastar la información. Que decidan sobre los elementos más importantes en nuestra existencia como sociedad des del pensamiento, el razonamiento y la indagación, no la fe ciega en la fuente de información y los sentimientos.

Ciertos posicionamientos pretenden reducir la cantidad y la profundidad de los conocimientos trabajados en el colegio, esenciales para el análisis y la selección crítica

de lo que consumimos. Quieren centrarse en entrenar competencias el procesamiento de información y la selección de esta. En un mundo en el que existe algo como la infoxicación, es fácil entender que dichos posicionamientos no son compatibles con la creación de una “sociedad del conocimiento”. Debemos tener claro hacia dónde queremos ir: Una educación formal centrada en crear trabajadores eficientes y adaptables, o una educación formal centrada en dar los conocimientos básicos para que se pueda desarrollar un criterio propio que permita comprender y cuestionar la información. Un largo debate que no podemos realizar en este capítulo, pero de suma importancia en nuestros días, puesto que el primer posicionamiento es necesario para mantener el sistema a flote, mientras que el segundo es necesario para acercarnos a la sociedad del conocimiento.

Ya decía Arendt (1958) a mitades del siglo pasado que la crisis educativa en los EEUU se debía precisamente a posicionamientos parecidos al primero. Según ella la crisis se debía a que allí tenían la Educación más moderna y avanzada, que no por ello es la mejor. Esa afirmación en el contexto actual se convierte en un elemento más importante si tenemos en cuenta la idea de la infoxicación y las post-verdades.

6. El fundamentalismo ideológico

Por último, tendremos en consideración un factor que destaca el autor Meirieu (1997). En la actualidad, por la gran velocidad a la que se producen los cambios culturales, los jóvenes ya no se identifican con sus padres o abuelos. Esto produce en muchos de ellos una crisis de identidad, ya que su conocimiento y consumo de cultura es absolutamente diferente al de sus progenitores. “Adolescentes bólico” les llama el autor. Esto, según Meirieu (1997) los lleva a ser más propensos a caer en fundamentalismos.

Es una reflexión muy interesante, pues nos conduce a otra paradoja. La gran capacidad de las TIC, de hacer que todo cambie de una manera tan rápida, puede llevar a muchos jóvenes a caer en el fundamentalismo. No tiene por qué ser religioso, puede ser también político o ideológico. Esto ayudaría a explicar ciertas derivas sociales actuales como el nacionalismo, la búsqueda de la prohibición de las religiones, el racismo, etc. Incluso en el mundo de los deportes aparecen conductas que niegan todo debate y buscan imponerse sobre otros posicionamientos y opiniones.

Evidentemente, esto es una antítesis a lo que debería ser la sociedad del conocimiento: que las personas, por una crisis de identidad, construyan esta únicamente alrededor de una idea es algo peligroso. Esto les lleva a negar cualquier tipo de debate y de adquisición de conocimientos que cuestionen o disientan de su identidad (la idea fundamentalista). Es una situación muy complicada, pues cualquier idea que no comulgue con la suya será identificada como un ataque personal. Probablemente por esto se han popularizado en su uso términos como fascista o rojo sin que respondan a una realidad. Estas acusaciones nacen del desconocimiento del posicionamiento ajeno y la autodefensa al sentirse atacado.

Meirieu (1997) defiende que, en la actualidad, la gran mayoría de relaciones humanas, incluso las familiares y educativas, responden a lógicas mercantiles (p. ej, si haces los deberes, te compro la merienda; si te hago el trabajo dentro del tiempo establecido me das una buena nota, etc.) Esta deshumanización y la instrumentalización de relaciones tan directas y necesarias, suponen según el autor otro factor que conduce a los jóvenes a no sentirse identificados con sus adultos.

Sen, A. K. (2007), explica que la identidad de las personas es multifactorial, es decir, que no hay una sola, y a veces tenemos identidades que son incompatibles entre ellas. El problema del fundamentalismo es que parte de la rigidez e impide a la persona aceptar o intentar que coexistan múltiples identidades en su interior.

Si bien este punto no va estrechamente ligado con las TIC ni con la Educación, creo importante que lo tengamos presente, pues en una sociedad del conocimiento en que sus miembros tuvieran una base teórica para analizar el mundo de manera crítica, no existirían dichos fundamentalismos que surgen de la desorientación identitaria, el desconocimiento y las malas prácticas educativas.

7. Conclusiones

Así pues, con todo lo anterior, ¿vivimos en la sociedad del conocimiento? La respuesta, teniendo en cuenta los factores analizados, es que no. Es cierto que las TIC y las nuevas tecnologías en general abren un nuevo mundo de posibilidades enorme en el campo educativo y académico, pero de momento son herramientas con mucho potencial que, actualmente, lejos de llevarnos a ser la sociedad más sabia, nos está convirtiendo en una sociedad más ignorante y que valora menos el conocimiento.

Quizás sea muy exagerado tildar nuestra sociedad de ignorante o definirla como la sociedad del desconocimiento, pues las tasas de alfabetización son muy altas, el nivel educativo también lo es y existe una preocupación generalizada para con la educación. El problema reside en que la confusión entre conocimiento e información nos está conduciendo, poco a poco, a no entender la necesidad de estudiar y a priorizar el entrenamiento de competencias en las instituciones educativas. El mundo educativo cada vez se centra más en la aplicación de programas que fomenten la “autonomía” la “autoestima”, etc., prácticas que, de base, son objeto de trabajo de la psicología.

La educación debe aplicar programas centrados en la cultura y el saber. Obviamente, a través del trabajo con la cultura y el saber, el alumno evolucionará y crecerá en autonomía y autoestima, pero esto último nunca debe ser el centro de trabajo de la educación. Podríamos decir que hay una psicologización incipiente en el mundo educativo, que nos está alejando del conocimiento.

Si la educación sigue por este camino, la sociedad del conocimiento estará cada vez más lejos. Tendremos gente muy eficiente en su trabajo, muy adaptable y flexible, además de conformista y controlable. Gente que será capaz de procesar información muy rápidamente, de entenderla, pero no de comprenderla y, por tanto, gente a la que se podrá engañar fácilmente. Así que no sólo no llegaremos a alcanzar la sociedad del conocimiento sino que convertiremos la sociedad de la información actual, en una distopía con nombre propio, al nivel de las que imaginaron Huxley, Orwell, y Bradbury.

Se podría plantear la idea del papel que la educación no formal e informal tienen en nuestras vidas, ya que ciertamente es importantísimo. El problema es que estos dos tipos de educación no son obligatorios ni controlados, por lo que no garantizarían que la sociedad del conocimiento fuese una realidad. Pueden ser, y son, un apoyo a la educación formal, pero es esta última la que se debe encargar de dar los conocimientos para que los individuos puedan seleccionar críticamente y aprender, comprender, no memorizar. Para construir su propia identidad sobre dichos conocimientos. Sin esta base, la educación no formal fallará del mismo modo que la formal; la informal por su parte, no podrá enriquecer el aprendizaje a partir de experiencias con la teoría.

En cuanto a la pérdida de autoridad de los expertos, esto se solucionaría simplemente dejando clara a la población por qué el análisis fundamentado de un experto tiene más valor que la opinión sin fundamento de muchas personas. Sencillamente, el hecho de

entender que el conocimiento colectivo puede funcionar para decisiones como decidir el helado que vas a comprar o donde viajar, pero no para analizar la economía de un país, los derechos humanos, movimientos sociales, etc.

De todos modos, las TIC abren la posibilidad a que se creen grupos de expertos para crear un conocimiento colectivo fundamentado y riguroso, creado por estos académicos en conjunto. Otra vez, la solución pasa por dar una educación a los niños en la que valoren el conocimiento y por tanto valoren a los expertos y estudiosos.

Por lo que se refiere a la infoxicación, si la población tuviera una base de conocimientos sólida, considero que dejaría de existir o sería menos dañina. Los conocimientos más el trabajo constante permiten a los individuos formar un criterio de selección que excluiría mucha información según sus fuentes, formato, fundamentos etc.

Así pues, el primer paso para encaminarnos hacia el conocimiento generalizado y hacia una sociedad mejor es mejorar nuestra educación sin perder de vista lo importante que es su función en la creación del criterio y carácter de los nuevos individuos. No es que no debamos aprovechar todo lo que tienen por ofrecernos las TIC, ni que no intentemos entrenar las competencias básicas para el mundo laboral actual; pero no debemos olvidar que la función de la educación es la de transmitir conocimientos y saberes culturales a los recién llegados para que puedan entender, cuestionar y enfrentarse al mundo.

En conclusión, podemos decir que actualmente vivimos en una sociedad de la información que puede perpetuarse e ir a peor o evolucionar y avanzar hacia lo que podríamos llamar sociedad del conocimiento. Una sociedad del conocimiento se definiría como una en la que todas las personas tuvieran acceso a este, pudieran adquirirlo para luego refutarlo, cuestionarlo o simplemente usarlo. Una sociedad en la que, gracias a la formación de la ciudadanía, esta entendiera los movimientos e ideologías políticas y lo que realmente suponen; convirtiéndose entonces en una sociedad muchísimo más democrática. Una sociedad en la que, por los amplios conocimientos, todo el mundo se rechace in situ el fundamentalismo y la intolerancia. Una sociedad que pudiera compartir grandes cantidades de información válida, que permitiera a los individuos ampliar su conocimiento y contribuir al saber de la humanidad sin caer en la infoxicación. Una sociedad que, en definitiva, valorara el conocimiento y generalizara el acceso a este.

Referencias bibliográficas

- Area, M.; Guarro, A. (2012). La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. *Revista española de documentación científica*, 35 (Monográfico), 46-74.
- Arendt, H. (1995). *La crisis de la educación*. Barcelona: Edicions 62.
- Bartolomé, A.; Grané, M. (2013) Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31 (1), 73-82.
- Fernández, C. (2017) “El nuevo orden educativo mundial”. En *Escuela o barbarie. Entre el neoliberalismo salvaje y el delirio de la izquierda*. Madrid: Akal.
- Meirieu, P. (1997). *Frankenstein educador*. Barcelona: Laertes.
- Saula, L. (2016) Opacitat, fatiga i empatia. Llums i ombres en la cobertura mediàtica de la crisi dels refugiats. *Revista Capçalera*, 172.
- Sen, A. K. (2007). *Identidad y violencia: la ilusión del destino*. Katz Editores.

La revalorització del temps en una societat líquida i tecnològica

The change of the meaning of time in a liquid and technological society

Mercè Brunet Costa

Estudiant d'Educació Social (Universitat de Barcelona)

Resum

En l'era del canvi constant i el futur incert, de la modernitat líquida, les Tecnologies de la Informació i la Comunicació tenen un paper molt important com a resposta a aquesta nova manera d'entendre el món. La revalorització del temps, les ganes de tenir-ho tot de manera instantània i el mercat del consum, que ens oferta tot el que creiem necessitar, ara formen part del nostre dia a dia i això ja no tirarà enrere. Les Tecnologies Digitals ens poden solucionar qualsevol problema que aquestes noves necessitats ens suposen, però... Ho fan de la manera adequada? Què passaria si algú les estigués utilitzant per controlar el coneixement que rebem? I si fessin que perdem el sentit crític davant dels continguts que podem trobar a la xarxa? Aquestes qüestions, entre d'altres, formen part de l'estudi dut a terme segons els textos del sociòleg Zygmunt Bauman que es presenta en aquest capítol.

Paraules clau

Modernitat Líquida, Zygmunt Bauman, Síndrome de la Impaciència, consumisme, TIC, coneixement

1. Introducció

La incorporació de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (a partir d'ara, les TIC) a la nostra societat ha fet que el nostre dia a dia canviï de manera extraordinària. La nostra manera de desenvolupar-nos com a éssers humans, el fet de satisfer les nostres necessitats bàsiques per sobreviure i la manera que tenim de relacionar-nos amb els altres, són, per exemple, alguns dels aspectes que podem observar clarament com a influenciats per l'aparició de les TIC i tot el que aquestes comporten.

Zygmunt Bauman, en el seu estudi sociològic anomenat *La Modernitat Líquida* (Bauman, 2000), explica els comportaments observats en les persones que conformem la societat actual, comparant-la amb els de la societat tradicional (la dels nostres avantpassats de només un parell de generacions llunyanes és a dir, la dels nostres avis i àvies).

Segons Bauman (2000), vivim en un constant estat de transformació on tot té data de caducitat. Tot el que ens envolta flueix a un ritme al que nosaltres ens hem d'adaptar, ja que sinó ens quedarem enrere del present que tothom té la necessitat de viure. Vivim constantment amb la necessitat d'assolir uns objectius que ens faran ser millors persones (o no), que no tenen mai final i que només es van modificant perquè no deixem en cap moment d'encaminar-nos cap a ells i apropar-nos-hi dia rere dia.

En aquest capítol de reflexió, es persegueix l'objectiu de relacionar els conceptes dels que ens parla Zygmunt Bauman a *Modernitat Líquida* (Bauman, 2000) amb l'impacte que han tingut les TIC dins de la nostra societat actual, tenint en compte la manera en com aquestes han fet evolucionar els conceptes "líquids" que ens envolten. Aquestes tecnologies, avui dia imprescindibles en la nostra quotidianitat, ens han facilitat molts processos que tenen a veure amb el consumisme, l'accés al coneixement i la impaciència generada a causa d'una falsa comoditat d'aconseguir-ho tot a l'instant, de manera immediata.

2. Modernitat líquida

La Modernitat Líquida és un concepte ideat per Zygmunt Bauman (2000), sociòleg reconegut internacionalment, que defineix la societat en la qual vivim actualment com una societat que es troba en canvi constant, sempre en moviment, com un líquid. Bauman (2000) utilitza la metàfora de la liquidesa i la relaciona amb la inconsistència de les relacions humanes en diferents àmbits, com poden ser l'afectiu i personal, o el laboral. Aquesta societat líquida crea un sentiment d'incertesa que pot arribar a provocar-nos angoixa existencial pel fet de fer-nos pensar que res té sentit temporal ni material, és a dir, que no val la pena construir res perquè el propi temps i la modernitat faran que es desintegri.

Aquesta concepte de modernitat engloba diferents àmbits de la societat, però els que tractarem més específicament en els següents apartats són els del consumisme i les falses

necessitats, la *Síndrome de la Impaciència* i la immediatesa, i la manera en com aquestes idees afecten les persones com a individuals i, en conseqüència, al col·lectiu.

A més, trobarem la relació que aquests conceptes tenen amb les TIC i com aquestes han facilitat que aquesta societat líquida pugui fer-se realitat de manera més fàcil i accessible per a totes i tots.

3. El consumisme

El model de societat capitalista en el qual vivim ens ha fet creure que tenim la necessitat de consumir tot el que se'ns oferta. Cada dia surten nous productes al nostre abast que reclamen ser adquirits pels compradors i la modernitat líquida en que vivim ho recalca. No existeix un punt límit per assolir i quedar satisfets i això és degut a les versions “millorades” que sorgeixen una rere l'altra de productes que, suposadament, encara funcionen, però que podrien funcionar encara millor essent més ràpids, ocupant menys espai i, en definitiva, molestant menys, i podrien oferir noves prestacions que ens seran més útils i ens facilitaran l'existència.

La societat de consum justifica la seva existència amb la promesa de satisfer els desitjos humans com cap altra societat passada ha aconseguit fer-ho o ha arribat a somniar fer-ho (Bauman, 2005). No obstant, aquesta promesa de satisfacció només pot resultar seductora en la mesura en que el desig continua insatisfet.

Bauman esmenta que si es cregués en l'existència d'uns límits objectius a uns desitjos «autèntics» i «realistes» seria la fi de la societat, de la indústria i dels mercats de consum, (Bauman, 2005) ja que la manera en com està ideat el mercat actual és “satisfent cada necessitat/desig/carència de manera que només pugui donar peu a noves necessitats/desitjos/carències” (Bauman, 2005, 130). És un cercle que no acaba mai i que no interessa que tingui final. Aquesta és la manera d'aconseguir poder: manipulant les necessitats efímeres de la ciutadania. Com més controlada tens la mentalitat humana i com aquesta respondrà per atendre les seves aparents necessitats, més productes trauràs al mercat i més beneficis t'emportaràs.

Zygmunt Bauman parla de l'exemple de Bill Gates, fundador de l'empresa Microsoft¹, que es dedica a treure nous productes millorats que fan que els ja existents (de la seva pròpia empresa) quedin en l'oblit i es destrueixin. Citant a Richard Sennet, Bauman recalca la idea de que “sembla lliure de l'obsessió d'aferrar-se a les coses. Els seus productes apareixen furiosament i desapareixen amb igual rapidesa” (Bauman, 2000, p. 133) fent, així, que els beneficis de l'empresa no parin d'augmentar al mateix ritme que ho fa la demanda dels seus productes de tan curta durada: tot un joc psicològic.

A mode de resum, venen el millor producte del moment i el compres. El que ja saps que passarà, però no impedeix que caiguis en aquest engany consumista, és que en un temps no gaire llunyà sortirà el producte següent, que serà encara millor que l'anterior, i tornes a comprar-lo. I així consecutivament, cada dia reinventant-nos, però no de la manera que hauríem potser de fer-ho.

“El consumisme és, per aquest motiu, una economia d'engany, excés i desperdici” (Bauman, 2005, p. 111) i “tota promesa *ha* de ser enganyosa o, com a mínim, exagerada per a què prossegueixi la cerca”, és a dir, perquè la cerca del producte idoni que ens satisfaci no pari d'assolir-se per cada nou producte sorgit al mercat.



Figura 1. Beneficis del comerç electrònic per al consumidor. Font: Windham i Orton (2000)

¹ Microsoft és una empresa multinacional d'informàtica creada el 21 de setembre de 1975 als EEUU. El nom de *Microsoft* és l'acrònim de Microprocessador Software.

El consumisme, lligat a les TIC, s'ha vist incrementat sobretot pel fàcil accés als diferents portals de compra *online*, i veient la figura 1, els aspectes del comerç electrònic més valorats pels consumidors són l'estalvi del temps que suposa la seva utilització i l'assoliment de millors preus. (Windham i Orton, 2000).

Com ja hem pogut veure amb el concepte d'impaciència, que la societat d'avui dia hem incorporat com una nova característica bàsica de l'ésser humà, es repeteix la tònica en el fet que el comerç per Internet hagi arribat a tenir un grau de popularitat tant elevat pel fet d'estalviar-nos feina i temps en el moment de decidir què comprar i com.

En es mostra a la figura 1, tot i ser amb dades de l'any 2000, podem veure clarament com la mentalitat de les usuàries ja anava canviant de manera que deixava entrar l'Internet i les TIC en general en el nostre dia a dia.

4. La Síndrome de la Impaciència

La *Síndrome de la Impaciència* de la qual parla Zygmunt Bauman (2000) és la necessitat d'assolir tot el que ens proposem en el mínim temps possible, entenent que el temps és quelcom que no pot gastar-se a la lleugera, que s'ha d'aprofitar en tot el seu estat. Malgastarlo seria, segons l'autor, com una bufetada a la dignitat humana: una violació dels drets humans, i el fet d'esperar s'ha convertit en una circumstància que no es pot tolerar (Bauman, 2007). Ens hem acostumat a poder respondre a les "exigències del moment immediat" i ja no es pot tirar enrere, sinó que ens hem d'adaptar al concepte d'instantaneïtat, definit com el fet "d'anul·lar la resistència de l'espai i *liquïficar* la materialitat dels objectes" fent que cada moment "sembli infinitament espaiós, i la capacitat infinita significa que no hi ha límits per al que pot extreure's d'un moment... per breu i *fugaç* que sigui." (Bauman, 2007, 133)

Tal i com ha fet Gates, "posicionar-se dins d'una xarxa de possibilitats en comptes de paraitzar-se en un treball en particular" (Bauman, 2007, 133) és com avui s'aconsegueix el rendiment del treball, sense perdre el temps centrant-nos en comprometre'ns en projectes a llarga durada.

Els poderosos d'avui són els que tenen "la capacitat d'escurçar el lapse de durabilitat, d'oblidar el *llarg termini* i de centrar-se en la manipulació d'allò transitori en comptes

d'allò durable" (Bauman, 2007, 133). "La idea de mantenir objectes durables, de conservar-los, de protegir-los del robatori i l'espoliació, de monopolitzar-los" (Bauman, 2007) ha quedat en la memòria com a part de la modernitat sòlida en la qual ja no vivim, i la qual seria difícil de mantenir avui dia. Això és a causa del canvi de la concepció del temps, de la revalorització que aquest ha obtingut com a conseqüència de les noves necessitats sorgides del mercat de consum i del nostre estil de vida. Cada dia demanant més i, cada dia, aconseguint-ho fent menys: aquesta és la clau d'aquesta immediatesa i, gràcies a les TIC, aquesta és cada dia més possible.

"La durabilitat perd atractiu i passa de ser un assoliment a ser una desavantatge" (Bauman, 2000, p. 135), ara només ens interessa tot aquell objecte d'immediat consum que desapareix un cop és utilitzat o al cap de poc temps de ser estrenat. "La duració deixa de ser un valor i es converteix en un defecte; el mateix que es pot dir de tot el que és gran, sòlid i pesat... el que obstaculitza i restringeix els moviments" (Bauman, 2000, p. 137). D'alguna manera, el fet que ja no tinguem la costum d'estancar-nos en el que era segur, de comprometre'ns, és positiu en tant que tenim sempre idees revolucionàries en comparació amb el que ja existeix.

La memòria del passat i la confiança en el futur han sigut, fins avui, els dos pilars sobre els que s'assentaven els ponts morals entre el que és transitori i el que és durador, entre la mortalitat humana i la informalitat dels assoliments humans, i entre l'assumpció de responsabilitat i la preferència per viure el moment. (Bauman, 2000, p. 138)

5. La vericitat del coneixement

El coneixement també s'ha vist afectat per la pressa d'aconseguir-ho tot a l'instant i pel fet de no voler-nos esperar. La manera que tenim de rebre informació no és la mateixa que fa dues dècades, per exemple. El sorgiment d'Internet i de les TIC ha facilitat l'accés a qualsevol tipus de coneixement que estigui compartit a la xarxa. Vist així, avui dia és molt més fàcil obtenir respostes als dubtes que se'ns generen, o informar-nos de l'actualitat de qualsevol indret del Planeta. El problema, en part, és l'abundància d'informació que va canviant cada instant, que es va afegint, es modifica, o fins i tot desapareix sense deixar rastre. Això fa que el fet de ser un expert en un tema específic avui dia pugui considerar-se impossible i que l'especialista ja no pugui mantenir-se al dia

en la seva disciplina ja que dia a dia troba nous elements d'informació a considerar (Bartolomé i Grané, 2013).

Aquest concepte d'informació inabordable va lligat al fet que existeixi la inestabilitat dels documents, és a dir, que els documents canviïn sovint, adaptant-se a les diferents realitats i contextos. El coneixement no és quelcom fix i, per tant, és necessari que es modifiqui, es millori, s'ampliï de manera constant, per tal que aquest sigui el més ampli possible i ens serveixi per entendre moltes més coses que abans. Aquesta inestabilitat, segons Bartolomé i Grané, ens porta a una reflexió sobre la naturalesa canviant del coneixement que ens fa plantejar-nos el fet que és impossible arribar a saber-ho tot, i que no hi ha cap informació exacta que abasteixi tot un tema (Bartolomé i Grané, 2013). No és possible arribar al coneixement ple i, per tant, el concepte dins l'educació de coneixement hauria de replantejar-se, ja que els límits que se li posen als diferents àmbits fa que l'alumne no pugui arribar a plantejar-se la possibilitat de quelcom més enllà del que s'estudia a classe, entès fins ara com la veritat inamovible.

Així doncs, l'infinit nombre de documents que podem trobar a la xarxa ens aporta tot tipus de coneixement i ens facilita la feina en el moment de buscar informació sobre un tema. O no? L'existència de tant contingut a Internet fa que realment no puguem centrar-nos en el que estem estudiant, sinó que solem fer lectures ràpides i superficials que fan que la informació que rebem sigui menor de la que se'ns exposa. És probable que aquest problema sigui degut a la quantitat de documents categoritzats com a "repetició de res" (Bartolomé i Grané, 2013) que no aporten res de nou a causa de la superficialitat de les idees exposades, però ocupen lloc dins les nostres ments, sense deixar entrar informació que de veritat és important i vàlida.

Aquesta problemàtica de la superficialitat del que ens envolta va lligada al constant augment de notícies i informacions falses que ens arriben pels nous canals de comunicació que tant utilitzem: les xarxes socials. L'accés global de les TIC fa que tothom sigui lliure de publicar contingut sense previs filtres i de que aquest contingut arribi arreu del món en tan sols unes hores. Això fa que la possibilitat de rebre notícies falses o desinformacions sigui molt elevada.

A aquesta problemàtica, a més, se li ha de sumar el fet que visquem en un ecosistema en el què la veritat de la informació deixa d'importar (Fernández-García, 2017) i on el motiu

principal per difondre una notícia és fet de qui l'ha compartit a la xarxa, deixant de banda qui l'ha creat o si hi ha mitjans de comunicació fiables darrere. La falta de sentit crític en l'accés i el consum d'informació és una problemàtica real que només se solucionaria amb un procés d'alfabetització mediàtica, entès com l'ensenyament de saber llegir, comprendre, analitzar i contrastar les informacions i notícies que ens arriben.

Hauríem de deixar d'acceptar i normalitzar la idea de la instantaneïtat que fa que “el contingut -en moltes ocasions sensacionalista- de les notícies falses es propagui més ràpidament que una notícia real” (Fernández-García, 2017, p. 74) i començar a plantejar-nos de “millorar l'alfabetització en notícies, augmentar la confiança en el periodisme i informar millor a la opinió pública” (Fernández-García, 2017, p. 74).

D'aquesta manera, la ciutadania aprendrà a descodificar allò que llegeix i, un cop ben informada, podrà decidir lliurement si creure's o no una notícia. “Necessiten que el periodisme mostri de nou la seva raó de ser però és responsabilitat de tots lluitar contra la creixent tolerància a l'engany i la mentida.” (Fernández-García, 2017, p. 75) .

6. Les relacions humanes

La manera com plantegem la nostra forma de viure, segons els nostres recursos econòmics o les nostres decisions personals, ens situarà en una posició o una altra dins de l'escala jeràrquica que la gestió del temps ha creat. Com bé explica Bauman (2007), la posició de cadascú en l'escala jeràrquica es medeix per la capacitat (o ineptitud) per a reduir o fer desaparèixer per complet l'espai del temps que separa el desig de la seva satisfacció.

Això vol dir que algú que tingui més facilitats per evitar perdre el mínim de temps possible anirà per davant d'algú que l'única opció que té és la de restar a l'espera del seu torn (imaginari o no). Aquest ordre que s'ha creat de llista d'espera exemplifica i diferencia clarament aquelles persones privilegiades de les que no ho són tant. Com menys temps hagi d'esperar, més privilegiat ets, i per tant, et situes en una posició de superioritat davant d'algú que no ha tingut tanta sort que tu. “Tota demora o espera és símbol d'estigma d'inferioritat” (Bauman, 2007, p. 136).

Un exemple clar d'aquest fet podem observar-lo en termes de salut, és a dir, al metge. A Espanya tothom disposa d'un servei de salut pública que ofereix l'Estat i que inclou els

serveis necessaris que es creuen convenients per tenir una vida saludable dins d'uns mínims. Al moment de demanar hora al metge (o a un especialista per fer-te qualsevol intervenció) normalment t'has d'esperar dies o fins i tot setmanes, perquè t'atenguin. Per donar solució a aquest problema de llargues llistes d'espera, les empreses han descobert que poden treure benefici d'aquesta impaciència humana: és aquí on intervenen les assegurances privades. Aquestes, a canvi d'uns imports econòmics anuals, ofereixen els seus propis serveis amb la garantia que les llistes d'espera seran inexistents, o pràcticament nul·les, i que no hauràs d'esperar de la mateixa manera com ho faries amb la Seguretat Social.

Aquí podem veure clarament com es divideix la societat en qui paga i obté més privilegis per fer la seva vida més dinàmica i amb menys llistes d'espera i qui decideix no pagar, ja sigui perquè no pot o perquè no vol. L'exemple mèdic, però, és només un dels molts aspectes de la societat actual on podem veure aquesta jerarquia social, però aquesta també pot ser extrapolada a altres àmbits com en l'educació, en el fet de rebre comandes abans que ningú o essent atès a un restaurant més ràpidament que la resta de persones.

Avui dia, les Tecnologies Digitals han pres un paper molt important que facilita la classificació de les persones en aquesta jerarquia esmentada. La creació de pàgines *web* per comprar productes de tot tipus o el sorgiment d'aplicacions pel mòbil que estalvien la feina i el temps en un sol "clic" són noves maneres que tenim de definir qui som per la quantitat de diners que paguem per obtenir-ho tot abans. Per una banda, l'opció de rebre una comanda que prové de l'altra punta del món en menys de 24h, per exemple, és una opció que inclou un increment del preu total del producte (les despeses d'enviament), i hi ha moltes persones que aquest no se'l poden permetre i que, per tant, s'han d'esperar més dies en rebre-ho.

Per altra banda, les *apps* per demanar àpats a domicili o per demanar transport privat urgent també han tingut una forta rebuda dins la nostra societat. Aquestes eines permeten rebre qualsevol tipus de producte, en aquest cas d'alimentació, en el mínim temps possible i sense sortir de casa, privilegi que només es poden permetre una part de la població. Pel que fa al transport urgent passa el mateix, només aquelles persones que tinguin els suficients recursos econòmics podran demanar que un cotxe els vingui a buscar en la ubicació triada i en l'hora desitjada, en comptes d'haver de sortir al carrer a parar un taxi, la manera tradicional.

7. Conclusió

Un cop estudiats diferents àmbits on la impaciència i el nou valor del temps tenen un paper tant important com l'estat canviant en el que es troben, en podem extreure unes quantes conclusions. Aquestes conclusions extretes, però, també formen part de la modernitat líquida en que vivim, per tant, el més probable és que canviïn en un temps no gaire llunyà.

De moment, però, algunes de les idees que en podem extreure són les que assenyalen a continuació. En primer lloc, vivim en un moment històric que es veu marcat per l'elevat consumisme que forma part del nostre dia a dia, que trobem necessari per satisfer les nostres necessitats bàsiques. Necessitats que, en aquest cas, són inventades per un sistema que només es preocupa d'acontegar la demanda de les ciutadanes.

En segon lloc, la *Síndrome d'Impaciència* definida per Zygmunt Bauman (2007) podria ser un bon nom per etiquetar-nos a totes, que tenim la necessitat d'aconseguir de manera immediata els nostres desitjos (necessaris o no) i les TIC ens han facilitat aquesta feina perquè tot el que vulguem estigui al nostre abast a tan sols un clic. La reinvençió de les tecnologies ha fet que puguem demanar qualsevol cosa en qualsevol moment, des de qualsevol lloc, gràcies a les *apps* i a les pàgines *web* dedicades a satisfer-nos. Això sí: cada dia volem més del que tenim i arribarà un moment en el que les tecnologies hauran d'innovar per poder seguir atenent les nostres demandes.

En tercer lloc, aquestes demandes sorgeixen del fet que tot tingui una durabilitat escassa, que tot estigui creat perquè es consumeixi en un temps limitat. La data de caducitat és el que ara mou tot el mercat de consum i, d'aquesta manera, tots els productes ofertats poden adaptar-se a les necessitats del moment en què es troben.

Per últim, el fet que el temps s'hagi convertit en un mesurador de privilegis, és a dir, que pugui estipular qui pot evitar les esperes o qui les ha d'aguantar sempre, per darrere d'aquestes persones que tenen dreceres, és un concepte clau per entendre que el temps ha canviat de sentit. Ja no es valora com quelcom que s'ha de gaudir, sinó com quelcom que s'ha d'evitar malgastar en esperes i demores, ja que això voldrà dir que la teva situació dins la jerarquia serà inferior.

Al final de tot, sempre ens acabarem classificant segons els nostres recursos econòmics, encara que aquests es canviïn per coses immaterials com el temps. Esperem que les TIC puguin solucionar aquestes desigualtats temporals, facilitant l'accés de tothom en qualsevol moment, sense importar les capacitats econòmiques individuals.

Referències bibliogràfiques

- Bartolomé, A.; Grané, M. (2013). Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma. Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31 (1), 73-82. <http://www.revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/173/115>
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press; Blackwell Publishers Ltd.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Cuadrado, J. R., Mañas, E.; Pablo, F. (2006). El impacto de las TIC en las formas de consumo familiar. *Implantación y uso de las TIC* (p. 61-75). Alcalá de Henares: Instituto Universitario de Análisis Económico y Social. Universidad de Alcalá.
- Fernández-García, N. (2017). Fake news: una oportunidad para la alfabetización mediática. *Nueva Sociedad*, (269). http://www.iade.org.ar/system/files/5.tc_fernandez_269_0.pdf
- Pueyo-Roc, J. (2014). La producció de l'espai en la modernitat líquida. *Documents d'Anàlisi Geogràfica* 2014, 60 (2): p. 369-385. https://ddd.uab.cat/pub/dag/dag_a2014m6-9v60n2/dag_a2014m6-9v60n2p369.pdf
- Windham, L. i Orton, K. (2000): *The soul of new consumer*, Allworth Press, Nueva York.
- WIP (2003): Findings .

Vincles BCN: Un proyecto para la mejora y refuerzo de las relaciones sociales de las personas mayores

Vincles BCN, a project for the improvement and reinforcement of the social relations of the elderly

Berta Altimira Cebrian

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

David Martí Gomila

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Joan Torras Ferrando

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

Muchas personas mayores sufren soledad. Sin embargo, son muy pocos los gobiernos locales y estatales que promueven iniciativas que tengan como objetivo eliminar este problema. El Plan Ibirapitá en Uruguay y Vincles BCN en Catalunya (España) son dos programas que se basan en el uso de las tecnologías para combatir la soledad que sufren ancianos/as y que, a su vez, ayudan a reducir la brecha digital. Para el desarrollo de este capítulo se ha realizado un grupo de discusión con usuarios de la aplicación Vincles BCN, con el objetivo de conocer si les es útil la iniciativa, cuál ha sido su experiencia usándola y en qué podría mejorar la aplicación. Después de analizar la información obtenida, se ha llegado a la conclusión que Vincles BCN es una iniciativa muy positiva para el colectivo de la tercera edad y, aunque precisa ciertas mejoras, promueve la interacción entre ancianos/as y ayuda a combatir su posible soledad.

Palabras clave

Redes sociales, iniciativas públicas, soledad, TIC

1. Introducción

El presente capítulo pretende explicar qué es y en qué consiste *Vincles BCN*, una iniciativa que parte de una aplicación desarrollada e impulsada por el Ayuntamiento de Barcelona

con el objetivo de facilitar las interacciones entre ancianos/as, evitar la soledad y reducir la brecha digital. ¿Es *Vincles BCN* capaz de lograr estos objetivos? ¿Cómo funciona y en qué aspectos podría mejorar? ¿Será el ayuntamiento capaz de sostener esta inversión a largo plazo?

En las últimas décadas, se ha incrementado mucho la esperanza de vida de las personas. A su vez, este incremento provoca que, las personas mayores (consideraremos así a aquellos/as ancianos/as de más de sesenta y cinco años) cada vez sean un colectivo más numeroso en nuestra sociedad. Hay que atender a las necesidades que plantean como, por ejemplo, combatir la soledad que muchos de ellos sufren.

No mucho tiempo atrás era impensable que una persona de considerable edad avanzada viviese sola en España. Estamos hablando del siglo pasado, de las décadas posteriores a la Guerra Civil (1936-1939), entre los años cuarenta y sesenta, cuando se produjeron una serie de cambios económicos, demográficos y, en consecuencia, sociales.

La sociedad permanece en constante cambio desde sus inicios históricos, pero en España y en el resto de Europa los más importantes y condicionantes para el futuro se producen durante la segunda mitad del siglo XX y hasta la actualidad. El incremento exponencial de las nuevas tecnologías y maquinización, son consecuencia de un elevado número de movimientos migratorios de las familias rurales hacia zonas industriales.

Es entonces cuando se ocasionan las transformaciones en los modelos familiares. Siguiendo los estudios realizados por Quintero (2007), se puede afirmar que durante estas últimas décadas se pasa del modelo extenso, organización familiar que agrupa en una misma vivienda padres, numerosos hijos, abuelos, tíos y tías, etc (asociado también al modelo rural, donde todos los individuos participaban en el funcionamiento familiar), al modelo nuclear, organización familiar que agrupa solamente padres e hijos (Rondón, 2011).

El desarrollo exponencial de las nuevas tecnologías dentro del capitalismo está favoreciendo la brecha digital entre generaciones, así como entre individuos de una misma generación por razones de dificultades en el acceso a los recursos, o bien por diferencias en la educación recibida. Las tecnologías no han llegado a toda la población por igual y, mayoritariamente, el colectivo más afectados de incompetencia en este campo

es el de la tercera edad, que no ha recibido nunca ningún tipo de formación respecto al tema.

Después de más de treinta años de iniciativas que buscaban garantizar una igualdad de oportunidades a la hora de aprender a utilizar las tecnologías entre los colectivos sociales, surgió el *Plan Ceibal* en Uruguay, un exitoso programa que tenía por objetivo la inclusión de las nuevas tecnologías en su sistema educativo. Recientemente, el gobierno uruguayo también ha impulsado el *Plan Ibirapitá*, un programa similar pero dirigido a las personas de la tercera edad. En este plan se entrega una tableta con conectividad a Internet a cada anciano/a que la solicite para que pueda aprovechar las ventajas que las nuevas tecnologías proporcionan.

Así, a finales de 2014, el Ayuntamiento de Barcelona impulsó un programa parecido al *Plan Ibirapitá*, donde se facilita una tableta a cada persona de más de sesenta y cinco años, creando una aplicación fácil de usar, intuitiva y que permitiese reducir la brecha digital y, también, la soledad que muchos de los ancianos/as barceloneses sufren a diario.

2. Precedentes a nivel mundial

Para entender cómo surge el proyecto *Vincles BCN* en 2014, debemos tener una visión más amplia de las políticas públicas que diferentes gobiernos del mundo están desarrollando para disminuir la brecha digital que existe entre sus ciudadanos. En este capítulo, queremos hacer especial mención a Uruguay, siendo este uno de los primeros países en promover un mayor uso de las tecnologías en la actual Sociedad de la Información y la Comunicación (SIC).

En 2007, Uruguay puso en marcha el primer modelo *One Laptop Per Child*¹ (OLPC) a escala nacional, también conocido como *Plan CEIBAL*². Como indica Vaillant (2013), el principal objetivo de este plan era reducir la brecha digital, así como “promover la equidad social y el acceso a las tecnologías digitales, y avanzar gradualmente hacia la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las prácticas

¹ Promovido por Nicholas Negroponte desde el MediaLab del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), en EEUU.

² Plan CEIBAL: Plan de *Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea*.

de enseñanza y aprendizaje en todo el sistema educativo uruguayo” (Rivera y Cobo, 2018, p. 17).

Para ello, el gobierno de Uruguay se encargó de proporcionar a maestros y estudiantes un ordenador portátil o tableta. El gran éxito del programa fue lograr los siguientes objetivos: promover la alfabetización digital, promover la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes de educación primaria, desarrollar una cultura colaborativa y contribuir a mejorar la calidad educativa mediante la integración de la tecnología en las aulas, escuelas y hogares (Solari, 2017 en Rivera y Cobo, 2018).

El *Plan CEIBAL* no ha sido el único programa impulsado gracias al proyecto OLPC. Muchos países, sobre todo latinoamericanos, han diseñado programas con objetivos similares: *@prende.mx*³, *Enlaces*⁴, *Conectar Igualdad*⁵, *Canaima*⁶, *Magalhaes*⁷, *Becta*⁸ y *Escuela 2.0*⁹. Sin embargo, no han tenido el mismo éxito que tuvo el *Plan CEIBAL* en Uruguay, en parte, por “una deficiente planificación de los proyectos más allá de dar dispositivos tecnológicos a los estudiantes por parte de los gobiernos” (Rivera y Cobo, 2018, p. 15-16).

Siendo el *Plan CEIBAL* un éxito educativo para niños/as y adolescentes, este es incapaz de lograr, por sí solo, el objetivo de minimizar la brecha digital en el conjunto de la sociedad. La educación de las futuras generaciones no debe eclipsar la formación de las presentes, sobre todo de las personas de más edad, que pueden sentirse excluidas en una sociedad que utiliza cada vez más las TIC. El *Plan Ibirapitá*¹⁰ nace en 2015 para dar respuesta a la necesidad de incluir al colectivo de la tercera edad en una sociedad que domina y utiliza las TIC.

El *Plan Ibirapitá* consiste en la entrega de tabletas con conexión a Internet y un sistema operativo adecuado a las personas mayores. (Rivoir y Escuder, 2018) Para promover su uso, el gobierno de Uruguay organiza talleres donde se enseña cómo funcionan los

³ @prende.mx: Mexico, 2013.

⁴ Enlaces: Chile, 2007.

⁵ Conectar Igualdad: Argentina, 2010.

⁶ Proyecto Canaima Educativo: Venezuela, 2009.

⁷ Magalhães: Portugal, 2008.

⁸ Becta: Reino Unido, 2007.

⁹ Escuela 2.0: España, 2009.

¹⁰ <https://ibirapita.org.uy/>

dispositivos. Este plan permite a la gente mayor usar las plataformas digitales para su propio beneficio, y estar más conectados con la SIC. Excepto en Uruguay, que lidera la innovación educativa, en muy pocos lugares se han desarrollado iniciativas parecidas. En Barcelona sí: *Vincles BCN*.

3. ¿Qué es Vincles BCN?

En 2014, el Ayuntamiento de Barcelona presentó *Vincles BCN* con el fin de solucionar un problema invisible que existe en la ciudad: la soledad que sufren las personas mayores. Para ello, se ha creado una aplicación que permite conectar a los ancianos/as y facilita que interaccionen entre ellos. Así pues, *Vincles BCN* intenta dar solución a una problemática social mediante el uso de las TIC.

Este proyecto fue el ganador de la primera edición europea del *Mayor Challenge*, que organizó en 2014 la fundación *Bloomberg Philanthropies*¹¹. El premio, dotado con cinco millones de euros, ha permitido al ayuntamiento de Barcelona impulsar el *Vincles BCN*, mediante la compra de tabletas que se reparten, gratuitamente, a aquellas personas que quieren participar en el programa y que tienen más de sesenta y cinco años.

En declaraciones recogidas en el periódico digital *social.cat*¹², la segunda teniente de alcalde del ayuntamiento de Barcelona y encargada del área de Derechos Sociales, Laia Ortiz, afirmó que el objetivo de *Vincles BCN* es “proporcionar herramientas a las personas mayores para que puedan combatir la soledad promoviendo un mayor contacto con el entorno y, también, crear un nuevo espacio donde las personas mayores puedan descubrir nuevas experiencias y con las que realizar nuevas actividades.” Además, el proyecto *Vincles BCN* ayuda a reducir la brecha digital, siendo imprescindible usar las TIC para acceder a la aplicación que ha desarrollado el Ayuntamiento de Barcelona.

¹¹ La Fundación Bloomberg Philanthropies està presidida por el empresario millonario Michael Bloomberg, quien ostentó la alcaldía de Nueva York de 2002 a 2013, y que galardona anualmente a las ciudades que buscan iniciativas para resolver sus principales retos, como el paro juvenil, el medio ambiente, la participación ciudadana, la seguridad pública, y como en el caso de la capital catalana, el envejecimiento de la población.

¹² El *social.cat* publicó el 27/07/2018 las declaraciones de Laia Ortiz que se han mencionado. Se pueden consultar aquí: www.social.cat/noticia/8686/el-programa-vincles-per-acompanyar-la-gent-gran-de-barcelona-arribara-als-1.000-usuaris-a-

El proyecto está pensado como servicio público, siendo el Área de Derechos Sociales quien se encarga de desarrollar el proyecto por fases: los barrios de *Sant Martí* y el *Eixample* han sido los primeros donde se ha implementado *Vincles BCN*. A día de hoy, unas seiscientas personas se benefician de este programa que busca evitar el aislamiento que tiende a sufrir la gente de la tercera edad y, al mismo tiempo, mejorar su bienestar mediante una red de atención colaborativa con el apoyo de la tecnología digital.

4. ¿Cómo funciona la aplicación?

El Ayuntamiento de Barcelona presta a las personas mayores que participan en este programa una tableta de la marca *Samsung* que tiene instalada la aplicación de *Vincles BCN* y, a su vez, tiene conexión a Internet gratuita. La aplicación es fácil de usar y muy intuitiva, puesto que se ha diseñado pensando en las personas a las que va dirigida.

Esta aplicación permite al usuario llamar a sus contactos, comunicarse e interactuar mediante videollamadas y mensajes de vídeo o voz, mandar fotografías y tener una agenda o calendario personal. Con la aplicación, los usuarios pueden comunicarse tanto con su familia, sus amigos, los empleados públicos y algunos voluntarios como con otras personas mayores que forman parte del grupo de usuarios *Vincles BCN*. Los familiares y amigos de la persona usuaria, para poder contactar con ella, tendrán que descargarse *Vincles BCN* en su tableta o smartphone.

Los usuarios disponen de dos redes diferentes de amigos: la primera incluye los contactos de familiares y amistades de confianza, que la persona puede agregar a través de un código específico que identifica cada contacto, y con los que se puede hablar por un chat privado. La segunda red contiene los grupos de amistades que se hacen a través del programa y que viven en el mismo barrio o distrito, y es donde se pueden organizar quedadas con el grupo.

Como mínimo, los/as usuarios/as deben estar en el grupo del barrio o distrito de Barcelona en que se encuentran, pero ellos pueden elegir de qué otros grupos quieren o no formar parte. Hay grupos para hablar de temas concretos, como el de ejercitación de la memoria. A cada grupo se suma un dinamizador que es el encargado de animar a participar en las actividades o quedadas que se organizan en su comunidad y de resolver todas las dudas que les puedan surgir.

Se prevé la incorporación de nuevas funciones para la aplicación, para que, a parte de ayudar a establecer y retomar relaciones a las personas usuarias del programa, también las proteja y mantenga un seguimiento de su salud. Una propuesta que nos ha parecido interesante es la de la incorporación del botón de tele alarma o de un recordatorio específico para la medicación. Un punto positivo del proyecto es que está abierto a incorporar propuestas de las personas que lo utilizan, para que así, a partir de su experiencia, puedan mejorar la de otros.

Para el desarrollo de este capítulo, se han realizado un pequeño encuentro en la asociación de personas mayores llamada *Nou Horitzó*¹³, con usuarios/as de la aplicación *Vincles BCN* para hacer un grupo de discusión y así poder conocer un poco más sobre cómo funciona el programa y su impresión al respecto.

Según su experiencia en *Vincles BCN*, en 2018 vinieron funcionarios del ayuntamiento a la asociación para dar una charla para explicar en qué consiste el proyecto, cuáles son sus objetivos y cómo funciona. Al acabar, les ofrecieron la oportunidad de apuntarse al programa. Según ellos/as, cuando accedes a formar parte del programa y participar con *Vincles BCN*, primero acude a su hogar una persona a comprobar si se cumplen los requisitos necesarios y el perfil de usuario. Esta persona les hace unas preguntas sobre su situación personal, sobre la relación con el uso de las TIC y sobre la motivación para participar en el programa.

Una vez han comprobado que la persona cumple con los requisitos, el ayuntamiento envía a una segunda persona que les entrega el dispositivo tecnológico, les explica cómo funciona y les resuelve sus posibles dudas. Según la experiencia de algunos ancianos/as está formación fue muy pobre en su caso particular, y hubiesen agradecido más atención en el momento de explicar cómo funciona la tableta y la aplicación de *Vincles BCN*.

Según el grupo de discusión, *Vincles BCN* está muy completo y les ayuda a mantener las relaciones que tienen y formar nuevas relaciones, sobre todo a las personas que tiene movilidad reducida. En los grupos existentes, se propone ir a un museo o quedar para tomar un café y, entre ellos, cuando hacen cualquier cosa interesante, la fotografían para luego compartirla con las personas del grupo. Eso facilita que todas las personas puedan

¹³ Nou Horitzó es una asociación de gente mayor del barrio del Guinardó que impulsan acciones en defensa de los derechos y del bienestar de las personas mayores. Ofrecen actividades y proyectos dirigidos a la tercera edad.

ver y disfrutar de cosas que, sin *Vincles BCN*, seguramente no tendrían la posibilidad. Se intenta no compartir opiniones políticas entre las personas con las que se está interactuando en el grupo, a modo de evitar posibles conflictos entre usuarios/as.

Los hechos que más destacan como positivos fue el gran tamaño de la pantalla de la tableta, y el hecho de que todo sea gratuito. Un par de ellos tienen los hijos viviendo en el extranjero y con *Vincles BCN* pueden comunicarse con ellos y hacer llamadas de forma muy sencilla y de manera gratuita. También comentaron la rapidez del proceso desde que se apuntaron hasta que les entregaron la tableta.

Pero como todo programa que está en implementación, tiene algunas cosas a mejorar. Una mujer se quejaba de que les dijeron que en enero habría un curso para aprender a usar mejor la tableta, pero nadie les ha avisado de cuándo ni dónde. Otra queja fue el peso de la tableta, declarando que, si pesará menos, la llevarían consigo a todas partes. Por último, también comentaron que las quedadas organizadas por los dinamizadores de *Vincles BCN* se producen con menos frecuencia de la que les gustaría.

Según la opinión de una usuaria, *Vincles BCN* va dirigido a establecer relaciones y evitar la soledad, pero no sirve de nada si sustituimos las relaciones reales por las digitales: “Si nos dejamos de ver y lo cambiamos todo por un mensaje de texto, se deja de lado el contacto humano. Yo quiero abrazos, tener contacto con ellos”.

Según su punto de vista, los usuarios/as de la aplicación ven *Vincles BCN* como un plan de futuro, porque cuando tengan problemas para desplazarse esta iniciativa les permitirá relacionarse con otros ancianos/as. Al mismo tiempo, estas personas que no requieren de la aplicación para quedar, ejercen un papel de dinamizadores. Los que están en mejores condiciones, tanto físicas como psíquicas, junto con el dinamizador, son los que incentivan al grupo a hacer actividades, lidiando así contra el sentimiento de soledad.

Según Arranz, Giménez-Llort, De Castro, Baeza y De la Fuente (2009) en su estudio sobre la relación entre el aislamiento y la soledad durante la vejez, afirman que “los estudios de la Organización Mundial de la Salud indican que las personas viudas muestran menores índices de salud física y mental que el resto de la población de la misma edad” (p. 1). Además, demuestran que esta situación de soledad “exacerba el deterioro mental e inmunitario durante este período a pesar de haber mantenido una vida social normal durante las etapas vitales anteriores” (Arranz et al., 2009, p. 16) .

Vincles BCN utiliza la tecnología para un fin social, favoreciendo la disminución de la brecha digital en la sociedad, mejorando el bienestar del numeroso grupo de personas de avanzada edad que viven solas (ver figura 1), creando nuevos espacios de socialización y ayudando a paliar la posible sensación de soledad que estas sufren.

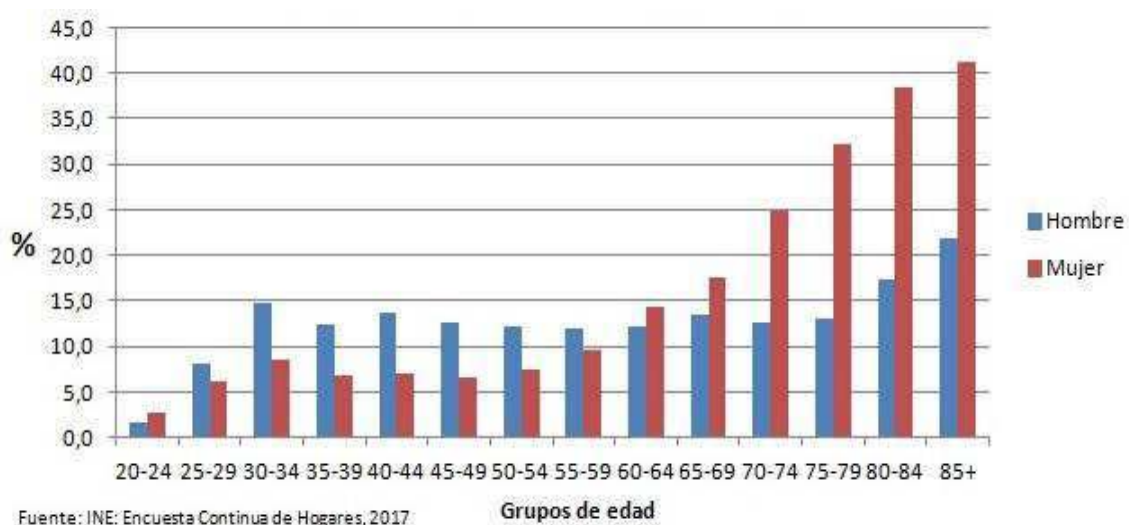


Figura 1. Porcentaje de personas que viven solas según sexo y edad. *Fuente: Instituto Nacional de Estadística (2017).*

5. Discusión y conclusiones

Después de analizar la información expuesta en este capítulo sobre el proyecto *Vincles BCN* y de llevar a cabo un pequeño grupo de discusión con usuarios de la aplicación, nos vemos capacitados para realizar una consideración crítica acerca tanto de la aplicación como de la problemática entorno a la soledad, que afecta mayoritariamente a la gente mayor.

Como bien hemos dicho, los cambios en los modelos familiares han derivado a un envejecimiento general de la población española, que supone un fuerte contraste con el avance tecnológico que está experimentando la sociedad. En consecuencia, se produce un aislamiento (además de físico, cognitivo) de las personas de la tercera edad, en parte por sus conocimientos muy limitados en el campo de las nuevas tecnologías. Estos son los factores que han motivado al Ayuntamiento de Barcelona a la hora de impulsar la aplicación.

¿Ha sido esta iniciativa lo suficientemente efectiva como para contentar a todos los usuarios de *Vincles BCN*? Como todo proyecto, carece en algunos aspectos que expondremos a continuación, pero cabe decir que no son pocos los positivos. Muchos de los usuarios/as consideran que la participación en este proyecto les ha cambiado la vida, considerando que les ha mejorado el estado de ánimo y su autonomía; han pasado de la más íntima soledad a poder interaccionar con sus familiares a distancia y empezar relaciones con otras personas en sufrimiento de soledad, entablando así, nuevas amistades.

A gran escala, el objetivo de la iniciativa era promover la igualdad a nivel tecnológico entre todos los colectivos de la sociedad, utilizando las mismas TIC como herramienta de cambio. Poco a poco, y con la ayuda de iniciativas como *Vincles BCN*, se está consiguiendo. No es un proceso nada fácil y requiere tiempo, ya que estamos hablando, a su vez, de mejorar las capacidades y habilidades en el uso de las nuevas tecnologías de los jubilados. La gran novedad es que el programa combina la atención pública y la personal.

No cabe duda de que se trata de un gran proyecto para el desarrollo de una sociedad más igualitaria. Algunos de los abuelos, pero, se quejan de que el diseño de la aplicación podría adaptarse más a la población a la que va dirigida. Se encuentran que sus dudas sobre su funcionamiento deben resolverse mediante un vídeo tutorial del dinamizador, y en muchos casos, no se satisface al usuario. Ellos quieren hacer uso de la aplicación y afirman: “es mejor que nada”, mas echan en falta una formación previa a su uso.

Vincles BCN tiene que potenciar el tiempo de calidad que las personas pasan con las personas mayores; de ningún modo, sustituirlo. La aplicación debe ser el paso previo a entablar relaciones humanas: conocer otras personas que se hallan solas para, posteriormente, conocerlas y poder pasar tiempo real con ellas.

No cabe duda de que hay que sensibilizar a la ciudadanía verso la soledad y el aislamiento que sufren las personas mayores. Teniendo en cuenta que una de cada cinco habitantes en Barcelona sobrepasa la edad de sesenta y cinco años, era impetuosamente necesario poner el foco en este colectivo.

Referencias bibliográficas

- Ajuntament de Barcelona. (2015). *Constituïm Vincles - Informe de la Jornada*.
http://ajuntament.barcelona.cat/vinclesbcn/sites/default/files/informe_de_les_jornades_vinclesbcn_2015.pdf
- Ajuntament de Barcelona. (2017). *L'Ajuntament posa en marxa el Programa Vincles per evitar la solitud de la gent gran, amb l'ajuda de nous dispositius tecnològics*.
<http://ajuntament.barcelona.cat/premsa/2017/02/10/lajuntament-posa-en-marxa-el-programa-vincles-per-evitar-la-solitud-de-la-gent-gran-amb-lajuda-de-nous-dispositius-tecnologics/>
- Arranz, L.; Giménez-Llort, L.; De Castro, N. M.; Baeza, I.; De la Fuente, M. (2009). El aislamiento social durante la vejez empeora el deterioro cognitivo, conductual e inmunitario. *Revista Española de Geriatria y Gerontología*, 44(3), 137-142.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0211139X09000274>
- Cor Eixample. (2017). *El proyecto de innovación social para reforzar las relaciones sociales de las personas mayores*.
<https://www.coreixample.com/es/noticia/vincles-bcn>
- Rivera, P. ; Cobo, C. (2018). Plan Ceibal en Uruguay: una política pública que conecta inclusión e innovación. En Rivera-Vargas, P. ; Muñoz-Saavedra, J.; Morales Olivares R.; Butendieck-Hijerra, S. (eds.). *Políticas Públicas para la Equidad Social*. (p. 12-29). Santiago de Chile: Colección Políticas Públicas, Universidad de Santiago de Chile. DOI: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34994.50886/1>
- Rivoir, A.; Escuder, S. (2018). Dispositivos digitales en el hogar: incidencia de las desigualdades y las políticas públicas de acceso partir de un análisis multivariado. *Observatorio (OBS*)*, 12(3), 246-271.
http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_abstractypid=S1646-59542018000300015ylnng=ptynrm=isoytlnng=en
- Rondón, L. M. (2011). *Nuevas formas de familia y perspectivas para la mediación: El tránsito de la familia modelo a los distintos modelos familiares*. Universidad Internacional de Andalucía (p. 59-67).
<https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/1691/4Rondon.pdf?sequence=3>
- 20 minutos. (2017). *Barcelona inicia el programa 'Vincles' para atender a personas mayores que viven solas*.
<https://www.20minutos.es/noticia/2958225/0/barcelona-inicia-programa-vincles-para-atender-personas-mayores-que-viven-solas/>

Las redes sociales como instrumento de resiliencia de las personas desahuciadas

Social networks as an instrument of resilience of the evicted people

Ainhoa Morera Fernández

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Blanca Torres Romero

Estudiante de Educación Social (Universidad de Barcelona)

Resumen

La sociedad en la que actualmente vivimos está gestionada de manera diferente, es decir, más actualizada, a causa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (a partir de ahora, TIC). Gracias a estas, recibimos información de cualquier lugar del mundo y ayuda para crear procesos de concienciación y difusión. Hoy en día, recibimos diversas noticias relacionadas con los desahucios, su proceso y los testimonios de las personas afectadas, pero nunca hemos escuchado cómo son capaces de superar esta situación de desestabilidad a través de las redes sociales. En este capítulo planteamos el proceso de resiliencia que tienen las personas afectadas por los desahucios a través de las nuevas tecnologías, y como estas ayudan a que sus testimonios se hagan “virales” y sirvan de soporte, ofreciéndoles fuerza y apoyo gracias a su difusión por la red.

Palabras clave

Internet, redes sociales, resiliencia, desahucios

1. Introducción

Teniendo en cuenta Sánchez (2017), la vivienda es un derecho reconocido por la Constitución Española, pero en la actualidad se vulnera, encontrando hogares endeudados que no pueden hacer frente a la hipoteca y que se ven desahuciados. Como dice la

Constitución Española de 1978, la vivienda¹ es un derecho inalienable de las personas, pero hoy en día se puede observar como las entidades bancarias están capacitadas para expropiar las viviendas a las personas que no se ven con la posibilidad de hacer frente a las facturas mensuales que estas emiten, o simplemente, para poder conseguir unos mayores beneficios económicos, sin tener en cuenta las necesidades de las personas que habitan en este.

Todo este proceso genera una situación de desestabilidad en la persona desahuciada, y el Estado debería estar obligado a tomar una serie de medidas para que esto no ocurriera porque, aunque cada vez hay más recursos, estos hechos siguen ocurriendo, de modo que los derechos de las personas se están viendo vulnerados diariamente en nuestra sociedad.

Pero ¿cómo afecta este proceso a las personas desahuciadas? En ellas, existe un sentimiento de culpa y de vergüenza, puesto que creen que han fracasado como persona y que no han podido cumplir los objetivos planteados, sino que han tenido que vivir con miedo y temor por no poder cubrir sus necesidades básicas.

Cuando la situación de estabilidad que supone tener una vivienda desaparece, es cuando surge un sentimiento de culpa y de incertidumbre por no saber cómo solucionar el problema, ya que se trata de una nueva situación, un momento de desestabilidad, y no se conocen las vías de acción de las que se disponen.

Estos sentimientos provocan que la persona afectada todavía se encuentre más perdida y menos dispuesta a dialogar y a compartir el problema. La situación hace que se pueda negar a hacerlo público por miedo al juicio de la sociedad y por ser rechazada.

Aunque a veces pasa lo contrario, no es extraño escuchar testimonios de personas desahuciadas en los canales de televisión o ver campañas de solidaridad de diversos casos por las redes sociales. Estas personas, las que deciden difundir su historia y su problemática, consiguen superar esa situación y, en muchas ocasiones, son ayudadas a encontrar una solución a sus problemas o, simplemente, se empoderan y logran encontrar un camino por el cual seguir.

¹ La RAE define el término desahucio como “echar el dueño de un inmueble a su inquilino mediante acción legal”.

De esta manera, se puede formular la siguiente pregunta: ¿son las redes sociales una nueva respuesta de resiliencia ante los desahucios?

2. Una nueva herramienta

Es cierto que las redes sociales son cada vez más populares en cualquier ámbito que se pueda imaginar y que estamos en un constante avance y cambio tecnológico, pero... ¿qué sucede con los desahucios? ¿hay, como parece por su visibilización, cada vez un número más elevado de desahucios? Realmente no es que cada vez sean más frecuentes, sino que cada vez son más visibles gracias a las redes sociales y a las nuevas tecnologías.

Hay diversas redes sociales, cada una de ellas con diferentes características y funciones. Una de estas funciones es la de difundir y hacer virales diversas situaciones impactantes y que llamen la atención. Internet ayuda a que la gente que se encuentra en una situación complicada pueda, de manera anónima (detrás de una pantalla), exponer su caso y encontrar soporte en otras personas. Este es un ejemplo de lo que muchas personas desahuciadas hacen y, a partir de este hecho, la difusión ayuda a que el sentimiento de vergüenza se reduzca en la persona, ya que por norma general, la mayoría empatizará y nadie le va a juzgar, sino al contrario: le van a comprender. De esta manera habrá gente y entidades que puedan ayudarle tanto a nivel anímico (psicológicamente) como a nivel de acción (para cubrir sus necesidades básicas).

Esta persona será capaz de encontrar, a raíz de las redes sociales, a gente que le muestre su apoyo y le será más fácil seguir adelante con el proceso. De esta manera, podríamos decir que, con Internet, se dota de herramientas tanto físicas, psicológicas y emocionales que le ayudarán a empoderarse, y a salir de su situación, dicho de otro modo, la persona consigue ser resiliente.

Por lo tanto, en este sentido, el objetivo de este capítulo es ofrecer las redes sociales como un instrumento más que ayudan en la resiliencia de las personas desahuciadas.

2.1 Resiliencia

Hay múltiples definiciones para el concepto de resiliencia, pero las más acertadas para el tema que se está tratando son, entre otras, “la capacidad de superar los eventos adversos, y ser capaz de tener un desarrollo exitoso a pesar de circunstancias muy adversas (muerte

de los padres, guerras, graves traumas, etc.)” (Iglesias, 2006, p. 1). Según Kresler (1996), citado en González, Román y Sánchez (2016) la define como la capacidad que tiene una persona para superar circunstancias difíciles, gracias a sus características mentales, de conducta y de adaptación.

Se han hecho diversos estudios sobre la resiliencia con términos asociados como la pobreza, maltrato o relaciones familiares entre otros. Por lo tanto, no es posible hablar de resiliencia sin hablar de situación de riesgo (situación de vulnerabilidad).

No todas las personas que sufren una situación adversa producen una capacidad de resiliencia. Este proceso surge a través de las competencias de cada persona y de su capacidad de asimilar y superar esas situaciones negativas, de modo que pueda transformar las circunstancias perjudiciales en instrumentos para fortalecer su identidad. La resiliencia no está relacionada con el nivel socioeconómico, género, edad, etnia, etc., sino simplemente con las capacidades y fortalezas propias de la persona, su entorno y los factores de protección que tenga.

De esta manera, podemos entender la resiliencia como la capacidad de superación después de sufrir una situación de riesgo, ya sean dificultades económicas, sufrir alguna enfermedad o padecer un proceso de pobreza, entre otros, y que este concepto está relacionado con los factores internos (biológicos) de la persona afectada y con los factores externos (contexto social) donde se relaciona la persona.

Hemos podido observar que la resiliencia surge como consecuencia de una situación de riesgo y/o vulnerabilidad, cosa que conecta con el caso que nos ocupa. En muchos casos, el desahucio puede provocar una situación de riesgo a causa de los modos forzosos que se lleva a cabo y de las consecuencias negativas que tiene para las personas. Por lo tanto, desde este enfoque, las personas que han sido desahuciadas pueden pasar por un proceso de resiliencia para superar el trauma y situación negativa que han vivido.

2.2 Desahucios

De acuerdo con el Diccionario Jurídico de Escriche se define al desahucio como:

El acto de despedir el dueño de una casa o heredad al inquilino o arrendamiento y también el de despedirse el inquilino o arrendamiento del dueño por no querer continuar en el

arrendamiento, cumplido que sea el tiempo señalado en el contrato. (citado en Intriago García, 2017, p. 41)

La pérdida de la vivienda es una de las consecuencias de la crisis financiera más graves, la cual el Estado no ha tomado las medidas adecuadas ni eficientes para regular estas desigualdades.

Según Sanz, escritora del diario El Confidencial, en España² se produjeron unos 100 al día por no pagar el alquiler durante el año 2017. Es decir, unos cuatro desahucios por cada hora.

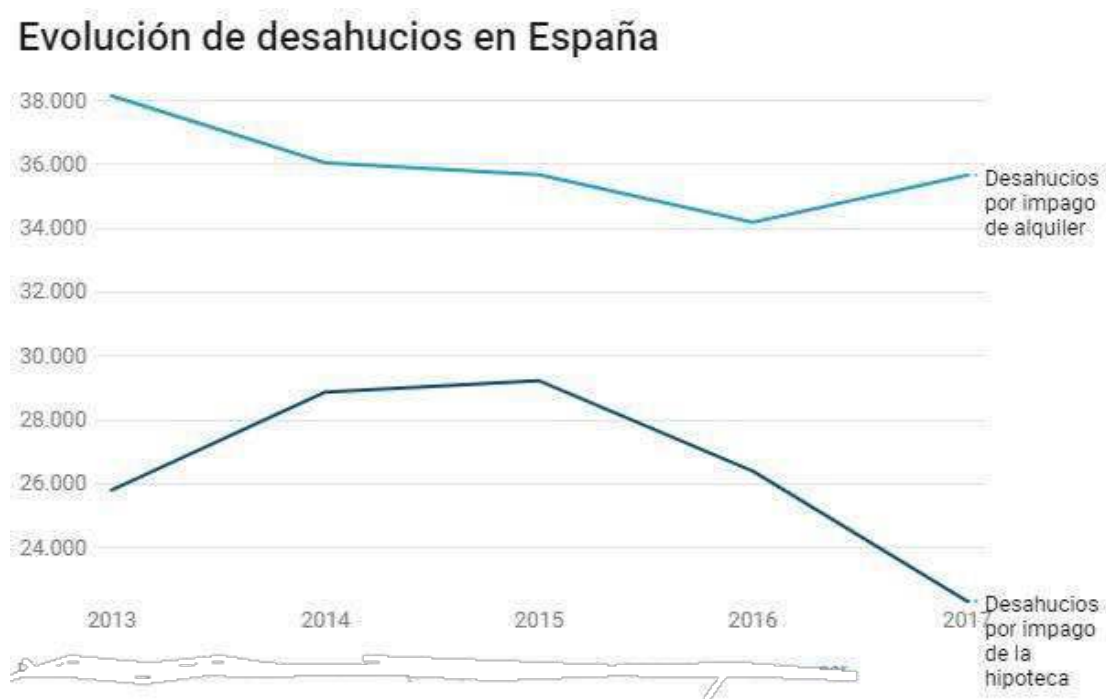


Figura 1. Evolución de los desahucios en España. *Fuente: El Confidencial.*

En este gráfico, se puede observar la evolución de los desahucios producidos en España del año 2013 al año 2017 y se analiza que los desahucios por impago de alquiler están creciendo, mientras que, en caso contrario, los desahucios ocasionados por impago de la hipoteca están disminuyendo, a causa de que en la sociedad actual hay más pisos en

² “En el segundo trimestre de 2018 se produjeron 17.152 desalojos forzados, un 1,7% más que en la misma etapa del año pasado. El aumento se debe a la subida imparable de los desahucios por impago del alquiler, un 6,1% con respecto a 2017, alcanzando la cifra de 10.491 (115 al día), el 60% de todos los lanzamientos.” (Moreno, D., 2018).

alquiler que con hipoteca. “La vivienda tiene una función psicológica que tiene que ver con tu identidad. Una referencia enorme, donde tienes una red social” (Muñoz, citado en Eldiario.es, 2012, p. 1).

El proceso de desahucio tiene diferentes partes. Según Fouce (citado en Eldiario.es, 2012), hay una primera fase de negación, donde la persona quiere mantener una apariencia y negarse a la realidad, pensando que puede llegar algún milagro que le solucione el problema.

Esto se derriba cuando llega el desahucio, donde la realidad que tenía construida desaparece y es en esta fase donde muchas personas tocan fondo, se hunden, y no pueden resurgir; se niegan a hablar de su situación, sólo quieren olvidar por lo que han pasado y seguir adelante, sin tener en cuenta todos los aspectos que los pueden ayudar a crecer y a fortalecerse como personas. Hay una tercera fase, en la que “hay personas que tras tocar ese fondo resurgen y son capaces de restablecerse. Se trata de una fuerza que nace en el interior de la persona que la ayuda a recomponerse tras el desajuste provocado por la situación adversa a la que se enfrentan” (Palma y Ruiz, 2016, p. 12).

Esta fuerza que nace del interior hace referencia al término de resiliencia, ya que es justamente en ese proceso de vulnerabilidad donde las personas “encuentran estructuras y recursos que les abren oportunidades de cambio y crecimiento ante esta adversidad” (Palma y Ruiz, 2016, p. 11). Pero ¿cuáles son esas estructuras y recursos?

2.3. Redes sociales

Hoy en día nos encontramos en un momento en que las TIC están ganando peso, pasando de ser una herramienta muy útil y práctica a ser necesarias para desenvolvernó en nuestro día a día, provocando así que entremos en un período de cambio social. “Estar ‘conectados’ en un mundo global implica conocer realidades muy alejadas de la nuestra y participar de acciones colaborativas con personas de todo el mundo. Y, en este sentido, Internet es la herramienta de comunicación que puede permitirnos una conexión participativa” (Bartolomé y Grané, 2013, p. 78).

De esta manera, las TIC nos ayudan a participar en una nueva sociedad creada a través de las pantallas que se asemeja a nuestra realidad, ya que nos expresamos tal y como somos. Pero ¿por qué las personas utilizan las redes sociales?

Éstas tienen diferentes beneficios. Según Morduchowicz (2012), en las redes, las personas se sienten menos expuestas y con más libertad: ofrecen visibilidad, popularidad y apoyo.

Además, en esta realidad virtual, las personas son autónomas, independientes, piensan en ellos mismos y en relación con los demás, es decir, en construir su identidad para ser aceptados en la sociedad y poder construir así una historia de vida, un diario de su día a día. Quieren ser visibles, tener audiencias y ser audiencias de otros, además, quieren tener un sentimiento de pertenencia, encontrar un lugar, ser parte y ser populares, formar parte de un grupo.

Pero no todo es tan positivo: las redes sociales también tienen consecuencias negativas. La intimidad se desplaza a la web y muchas veces se vulnera, las fronteras entre lo público y lo privado son indefinidas y además puede haber riesgos (acoso, páginas no deseadas, etc.).

3. Resiliencia a través de las redes sociales

No nos resulta raro ver de manera frecuente en televisión testimonios de personas que han sido desahuciadas, pero también aparecen esos testimonios en las redes sociales.

Muchas personas que son desahuciadas no se atreven a contarlo cara a cara por miedo al juicio o simplemente porque no se ven preparadas para superar esa situación, pero sí a través de Internet y de las redes sociales, ya sean propias o de organizaciones y/o asociaciones que trabajan desde el anonimato.

A través de las redes sociales, estas personas consiguen una gran difusión de la situación, crean una conciencia social en la población y además logran sobreponerse y superar la situación de vulnerabilidad a la que estaban expuestos.

El apoyo de gente desconocida con los “me gusta”, los comentarios, los recursos y ayudas y la divulgación, entre otros, influyen directamente en la persona afectada, no solo porque pueden contribuir a satisfacer sus necesidades básicas (por ejemplo, ofreciendo un techo

o alimento) sino también tienen peso en su capacidad psicológica, ya que hacen que esta persona sienta el soporte de los demás, vea que no está excluida de la sociedad y ayudan a que pueda superar la situación con fuerza.

Es en este momento, donde la persona empieza a ser autónoma, empieza a tomar conciencia de su situación, comienza a fortalecerse y a moverse para que la situación por la que ella ha vivido no vuelva a pasar. Gracias a esto, la persona se convierte en resiliente, y construye una nueva identidad a través de las situaciones adversas que ha vivido.

Hay muchas maneras de poder adquirir esta capacidad de resiliencia, por ejemplo, hay plataformas como la Plataforma de Afectados por la Hipoteca (PAH)³ que hacen grupos de apoyo donde cada persona explica su caso y se apoyan y dan soluciones mutuamente.

Con las redes sociales y los beneficios nombrados anteriormente, es la persona afectada la que se encarga de explicar su historia y de hacer difusión a la problemática. Por lo tanto, es un mérito propio el haber superado la situación, y esto hace que la persona se reconforte, ya que no solo consigue ser resiliente, sino que posiblemente también mejorará su autoestima y autoconocimiento.

4. Conclusión

Hoy en día hemos normalizado las elevadas cifras de lanzamientos de viviendas que tiene nuestro país como consecuencia del sistema económico en el que vivimos. Se producen diversos desahucios y, muchos de estos, son muy virales y conocidos. Siempre se hace referencia al proceso del desahucio, pero no al proceso posterior de éste, es decir, de cómo avanza la persona, como puede superar la situación o qué recursos se le ofrece una vez dada la situación. Ahí es donde está verdaderamente el problema de las redes sociales, estas las noticias y acontecimientos tienen un *boom* mediático, es un momento en el que la situación se difunde y todo el mundo la conoce. Pero después de unos días esto se va atenuando hasta que se termina por no hablar de ello. Es aquí donde se considera el

³ Plataforma de Afectados por la Hipoteca (PAH) es una plataforma de acción que reúne a afectados por hipotecas, alquileres y ocupación. Es un espacio de encuentro, de apoyo mutuo y de confianza, en el cual todas las personas pueden ayudar y ser ayudadas (PAH Barcelona).

problema, porque los protagonistas del desahucio sí que suelen recibir ayuda y apoyo durante el proceso, pero no posteriormente.

Aunque este es un problema de las redes sociales, por otro lado, tienen multitud de funciones positivas que provocan en las personas un empoderamiento personal que les permiten poder sobrellevar la situación.

Podemos afirmar, que las redes sociales ayudan a adquirir la capacidad de resiliencia a las personas que han sido desahuciadas y que han sufrido una situación traumática y vulnerable por esa problemática.

De acuerdo con Vaquero, Ius, Milani y Balsells, las TIC nos sirven para:

Promover el soporte social (formal e informal), ponen en contacto a iguales y otros profesionales y permiten el asesoramiento, la orientación y el apoyo en momentos necesarios. A estas prácticas se suman aquellas que cada vez más profesionales y familias están empezando a buscar y encontrar con el uso positivo de la tecnología a su alcance, nuevas formas “no presenciales” y “semi-presenciales” de ofrecer y proveerse de soporte social y parental que no excluyen las anteriores, sino que las complementan. (Vaquero, Ius, Milani y Balsells, 2016, p. 1921)

Es decir, nos facilitan la comunicación entre nosotros, ya hablemos de familiares o profesionales. Esto también pasa en los procesos de desahucios, donde las personas protagonistas tienen ahora muchas más facilidades para encontrar soluciones, gracias a la amplia información de fácil acceso que nos ofrece las redes, y por otro lado. la rapidez y la facilidad de comunicación, lo cual hace que podamos contactar con especialistas sobre el tema de manera mucho más sencilla.

En conclusión, se puede afirmar que las redes sociales, por sus beneficios (independencia, autonomía, difusión, visibilidad, etc.), ayudan a que las personas que han sido desahuciadas y que, por lo tanto, han sufrido un proceso de vulnerabilidad, se empoderen y consigan adquirir una capacidad de resiliencia para superar la situación.

Referencias bibliográficas

- Bartolomé, A.; Grané, M. (2013). Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31 (1), 73-82. <http://www.revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/173/115>
- García, M. D. L. O. P. ; Mosquera, A. C. R. (2016). Estrategias resilientes ante la situación adversa de los desahucios/Strategies for resilience in adverse situations involving evictions. *Cuadernos de Trabajo Social*, 29(2), 299. https://publicaciones.unirioja.es/catalogo/online/CIFETS_2016/Monografia/pdf/T_C272.pdf
- González, A.; Román, M. A.; Sánchez, N. (2016). *Context de la intervenció social*. Barcelona: Altamar.
- Iglesias, E. B. (2006). Resiliencia: definición, características y utilidad del concepto. *Revista de psicopatología y psicología clínica*, 11(3), 125-146. <http://revistas.uned.es/index.php/RPPC/article/view/4024/3878>
- Intriago, K. A. (2017). *Los beneficios de la mediación en temas de desahucio-materia de inquilinato* (tesis de licenciatura de la Universidad Central del Ecuador). Quito.
- López, A. (2012). El sufrimiento psicológico del desahucio. *Eldiario.es*, 09/11/12. https://www.eldiario.es/sociedad/desahucio-hipoteca-psicologia_0_66843497.html?commentsPage=2
- Morduchowicz, R.; Marcon, A.; Sylvestre, V.; Ballestrini, F. (2012). Los adolescentes y las redes sociales. *Buenos Aires: FCE*. https://www.sap.org.ar/docs/congresos_2015/37%20CONARPE/morduchowicz.adolescentesyrede ssociales.pdf
- Moreno, G. D. (2018). Suben los desahucios por impago del alquiler: "Son más rápidos porque el arrendatario no tiene opciones". *20 minutos*. <http://bit.ly/2WlGgMk>
- PAH Barcelona (s.f.). *Plataforma de Afectados por la Hipoteca*. <https://pahbarcelona.org/es/quien-somos/>
- Real Academia Española (s.f.). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.).
- Sánchez, A. et al. (2017). *La construcción de comunes en la lucha por la vivienda: etnografía colaborativa junto al colectivo Stop Desahucios-15M Granada y la PAH de Barcelona*. http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/47253/SanchezCota_BienesComunes.pdf?sequence=6&isAllowed=y

- Sanz, E. (2018). Cuatro desahucios por hora: la otra cara del alquiler en España. *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/vivienda/2018-03-05/desahucios-alquiler-hipoteca-lanzamientos-ejecuciones-hipotecarias_1530920/
- Vaquero, E.; Ius, M.; Milani, P. ; Balsells, M. (2016). Una revisión de la literatura sobre el uso de las TIC en el ámbito de la intervención sociofamiliar. *Roig-Vila, Rosabel (ed.). Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona: Octaedro.
<https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/59185/021631.pdf?sequence=1>

Hacia la acción social en tiempo real

Carles Lindín

*Universidad de Barcelona
Departamento de Didáctica y Organización Educativa
Learning, Media & Social Interactions (LMI)
Instituto de Investigación en Educación (IRE)*

Antonio Bartolomé

*Universidad de Barcelona
Departamento de Didáctica y Organización Educativa
Learning, Media & Social Interactions (LMI)
Director del Instituto de Investigación en Educación (IRE)*

Con estas líneas finaliza el segundo volumen de la serie “Tecnologías Digitales para Transformar la Sociedad”, un camino iniciado con la voluntad de devolver a la sociedad una parte de lo que contribuye a construir.

Desde una universidad pública, como la Universidad de Barcelona, entendemos que los procesos de enseñanza y aprendizaje se realizan en un entorno y con unos recursos que son frutos del esfuerzo de la colectividad y de su apuesta por la simbiosis entre formación e investigación. Asimismo, somos conscientes que los aprendizajes se construyen más allá de entornos académicos o formales.

Por estas razones interpretamos como una modesta aportación los diversos capítulos del volumen. No tendría sentido que los conocimientos generados en el aula quedaran circunscritos a este espacio. Ni para el estudiantado, que visualizarían siempre su esfuerzo y trabajo de calidad como mero “ejercicio” académico, ni para posibles lectores, interesados en el ámbito de la interrelación entre las tecnologías y la acción social, que verían limitado su acceso. Trabajar en abierto comporta riesgos (pérdida de control de la información, inexistencia de versiones definitivas...), pero altamente asumibles por los beneficios que genera. La información no compartida no existe, es un potencial que nunca se actualiza.

En realidad esta publicación es la consecuencia de la manera en que hemos articulado la asignatura de la que es resultado. De forma consciente, decidimos que los contenidos que ofrecíamos debían estar abiertos al público, de manera que pudieran ser accesibles y usados por quien lo creyera conveniente. También incitamos a los estudiantes a trabajar en el entorno digital y, por tanto, publicar en abierto y compartir los resultados de sus indagaciones.

La diversidad de temas tratados es consecuencia de la importancia dada a los intereses del alumnado, que a menudo nos sorprende y ayuda a seguir aprendiendo. Les planteamos itinerarios de aprendizaje personalizados y tutorizados que les permitían poner en valor sus intereses, siempre pensando en incorporarlos al debate real sobre las posibilidades, usos y límites de la tecnología como herramienta de transformación social. Conocer qué pueden hacer, cómo desarrollar sus proyectos, cómo analizar la interacción entre entorno digital y la presencialidad no puede ser una actividad de laboratorio, forma parte de la vida, ni que decir de la vida de futuros educadores sociales.

Esperamos poder continuar trabajando en la misma línea y ofrecer un tercer volumen que amplíe el muestrario e incluso permita valorar la evolución de los usos de las tecnologías o de los intereses del alumnado. Seguir trabajando en tiempo real.

Sobre los editores de este libro

Carles Lindín: Doctorando en Educación y sociedad (UB). Licenciado en Filología catalana (UB) y en Lingüística y aplicaciones tecnológicas (UPF); postgraduado en Edición (IDEC-UPF) y en La crítica literaria en la prensa (IDEC-UPF); DEA en Literatura catalana (UB). Profesor del Departamento de Didáctica y Organización Educativa de la Universidad de Barcelona (UB) en el ámbito de tecnología educativa. Miembro del grupo de investigación Learning, Media and Social Interactions (LMI).

Web: <https://goo.gl/V1VsFa>

Pablo Rivera-Vargas: Doctor en Educación y Sociedad por la Universidad de Barcelona (UB). Postdoctoral Research in Adult Education, University of Wisconsin-Madison. Máster en Análisis Político y Asesoría Institucional (UB). Máster en Educación Superior (UB). Magíster en Ciencias Sociales, Universidad de Chile. Licenciado en Sociología. Profesor del Departamento de Didáctica y Organización Educativa de la Universidad de Barcelona. Investigador del grupo de investigación consolidado Esbrina — Subjectividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos (2017 SGR 1248)

Web: <https://goo.gl/KVHDDJ>

Meritxell Pitarque: Graduada en Comunicación Audiovisual (UPF) y en Educación Primaria (UB) con la mención en Tecnologías Digitales para el Aprendizaje, la Comunicación y la Expresión. Colaboradora del grupo de investigación Learning, Media and Social Interactions (LMI).

ISBN 978-84-17934-09-5



9 788417 934095 >