



La agresión que recibió @lore en las redes sociales de su club no es una situación aislada. Según una encuesta de Kids on line y Unicef (2015), 8 de cada 10 adolescentes dijo haber experimentado alguna vez una situación negativa en Internet. Pero fueron las mujeres quienes las sufrieron con mayor frecuencia (8 puntos porcentuales más que ellos), sobre todo al recibir mensajes desagradables o hirientes.

Al igual que @carli, muchas adolescentes y jóvenes comienzan a cuestionar estos modelos de género basados en una cultura machista, pero no es fácil ya que están muy arraigados en nuestra sociedad. Por eso, el comentario de @marcos no requiere un abordaje individual sino que nos ofrece la posibilidad de reflexionar con los chicos y las chicas sobre las construcciones sociales en las cuales se basan estos prejuicios. Los “megusta” y su viralización son prueba de una complicidad silenciosa que no hace más que agravar la situación.

Como educadoras y educadores nos identificamos con @caf cuando estas situaciones suceden con nuestros/as estudiantes, en clubes, escuelas y otras organizaciones en las que trabajamos: ¿Cómo trabajar estos temas con adolescentes y jóvenes para colaborar en la transformación necesaria hacia una sociedad sin violencias por motivos de géneros? En este módulo nos acercaremos a algunos ejes clave para abordar estos temas desde la ESI.

En primer lugar, reflexionaremos sobre cómo la reproducción de los **estereotipos de género** que naturalizan ciertas características de las personas como “ideales”, facilitan formas de **violencia simbólica**. Es decir, reproducen modelos y hostigan, agravan y/o excluyen a quienes no se ajustan a estos moldes. Veremos cómo en los **entornos digitales** esta forma de violencia no sólo se traduce en la ausencia de la diversidad en los contenidos sino también, y cada vez con más frecuencia, en discursos de odio hacia mujeres, disidencias y otras colectivas. Por último se compartirán contenidos y preguntas disparadoras que sirvan como puntapié para el trabajo pedagógico en los espacios educativos.

8 de cada 10 adolescentes
dijo haber experimentado
alguna vez una situación
negativa en Internet

1. Estereotipos, roles y mandatos: una mirada interseccional

Los **estereotipos** son creencias socialmente compartidas acerca de las características que tienen y deberían tener determinados grupos. Se aprenden e interiorizan a través de procesos de interacción social desde que nacemos y a lo largo de nuestra vida. Los naturalizamos y adoptamos socialmente como una forma sintética para entender el mundo.

Están cargados de sentidos negativos y los tenemos internalizados. Tal como señala Gamarnik (2009), los estereotipos tienen éxito cuando actúan con “naturalidad”, es decir, cuando se incorporan al sentido común como naturales y obvios.

Los **estereotipos de género** son las representaciones simplificadas y naturalizadas, construidas socialmente, sobre lo masculino y lo femenino. Son construcciones culturales, en el marco de sociedades determinadas. Los estereotipos sexistas se corresponden con sociedades patriarcales.

A través de estereotipos de género se asocia a hombres y a mujeres determinadas actitudes, características, atributos o roles determinados sobre la base de la diferencia sexual. Por ejemplo, asumir que una mujer quiere casarse y tener hijos es un estereotipo de género. Decir que “los hombres no lloran”, también.

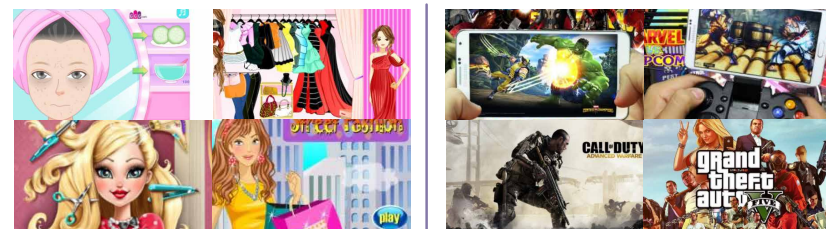
Estos modelos de cómo debe ser un varón y cómo debe ser una mujer se reproducen y transmiten socialmente en todos los ámbitos: la escuela, la casa, las publicidades, los deportes y también las TIC.

En las pantallas, por ejemplo, se observan estas representaciones diferenciales de varones y mujeres en los videojuegos que reafirman un rol activo cargado de violencia para los varones y uno pasivo, de cuidado y a veces hipersexualizado, para las niñas. En un contenido digital con sesgos de género y basado en estereotipos, la violencia simbólica impacta sobre las personas representadas directamente así como sobre aquellas que quedan excluidas de esos modelos y de esa forma se ejerce presión social por sobre toda la población.

Estereotipos de género en internet:

Para acercarnos al tema se puede proponer a los y las estudiantes una **búsqueda en internet** que indague en las representaciones de género presentes, por ejemplo, en los juegos en línea:

¿Cómo se muestra a los varones? ¿Cómo se muestra a las mujeres? ¿Con qué características físicas? ¿Con qué cualidades? ¿Hay personas de la diversidad sexual?



¿Reconocen cuáles de estos grupos de juegos son para niños y cuáles para niñas? ¿Por qué? ¿Qué atributos se identifican en cada caso?



Los estereotipos de género no dan cuenta de la diversidad y multiplicidad de roles, capacidades, valores y deseos que tenemos las personas. Por el contrario, definen tipos ideales que no sólo se limitan a cómo se debe ser en función del género sino que también delimitan patrones dónde se entrecruzan otros condicionantes que constituyen “el género ideal”.

Por ejemplo, de un varón “exitoso” se espera que, además de características masculinas, sea blanco y propietario y/o proveedor de bienes. De una mujer “ideal” además de femenina se espera que sea delgada, blanca, bien educada, etc. Estos modelos también invisibilizan a las personas que viven con algún tipo de discapacidad o diversidad funcional. En estos casos intervienen, además de los mandatos sobre el género, ideales sobre la raza, la clase y representaciones sobre los cuerpos y la “normalidad”.

Mujeres referentes de lo que se conoce como “el feminismo negro” estadounidense acuñaron el término **interseccionalidad** a mediados de los 70', para dar cuenta de la múltiples desigualdades a las que eran sometidas, no sólo por su condición de mujer, sino de mujeres negras y pobres.

El concepto de **interseccionalidad** da cuenta de la complejidad que implica la propia noción de identidad y rompe con una lógica lineal para acercarse a procesos que no son unívocos. En efecto, las dimensiones *clase*, *género* y *raza* no se suman, sino que se interrelacionan e implican mutuamente.

En otras palabras, el género y la sexualidad no pueden analizarse de forma aislada sin considerar las condiciones materiales y simbólicas, los mandatos sobre la heterosexualidad obligatoria y la división binaria de los roles.

La jerarquización social de lo masculino por sobre lo femenino y diverso, de lo blanco por sobre lo negro, de lo flaco por sobre lo gordo entre otros ideales, también se refleja en las experiencias digitales. Esto quiere decir que los contenidos que circulan a través de las redes, los videojuegos, plataformas digitales, etc. son vehículo para la reproducción de desigualdades y estereotipos de género.

Sin embargo, la recepción de estos contenidos no es pasiva. El sentido puesto a circular es recibido de acuerdo al contexto y experiencias vividas. Las usuarias y los usuarios filtran, saltean, eligen, jerarquizan y, en algunas ocasiones, cuestionan lo dado y hasta crean nuevos mensajes.

En relación al **rol del mundo adulto y las instituciones**, la mejor estrategia de cuidado no es prohibir ni desconectar. En contrapunto, reflexionar con adolescentes y jóvenes sobre estos contenidos y mensajes sexistas, **acompañar y proponer otros modelos alternativos, más igualitarios para varones y mujeres, respetuosos de las diferentes identidades de género y la diversidad toda**, parece ser el camino más adecuado.

2. Violencia simbólica en los medios digitales

Se entiende por **violencia contra las mujeres** toda conducta, por acción u omisión, basada en razones de género, que, de manera directa o indirecta, tanto en el ámbito público como en el privado, basada en una relación desigual de poder, afecte su vida, libertad, dignidad, integridad física, psicológica, sexual, económica o patrimonial, participación política, como así también su seguridad personal. Quedan comprendidas las perpetradas desde el Estado o por sus agentes.

Art. 4 - Ley N° 26.485 de Protección Integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres en los ámbitos en que desarrollen sus relaciones interpersonales.

Una de cada tres mujeres en el mundo es víctima de violencia por su condición de mujer. La violencia contra mujeres y niñas es una violación a los derechos humanos y un grave problema social que impacta sobre mujeres de todas las edades, culturas y situaciones socioeconómicas.

En los últimos años, las movilizaciones sociales han visibilizado las violencias más extremas contra las mujeres, lesbianas, trans y otras identidades disidentes y pusieron en el centro de la agenda política los reclamos por respuestas integrales y urgentes que deben brindar los Estados.

Las causas de la violencia contra las mujeres se encuentran en las desigualdades estructurales que coartan su autonomía, sus

cuerpos, deseos y potencialidades. Algunos de los obstáculos para erradicarla son su naturalización y la persistencia de normas sociales, creencias y pautas culturales que la sostienen. Estos factores pueden ser modificados y por eso las distintas instituciones públicas, privadas, comunitarias y del tercer sector son espacios clave para trabajar en la erradicación de las violencias.

En la Argentina, la **Ley Nacional N° 26.485 de “Protección Integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres en los ámbitos en que desarrollen sus relaciones interpersonales”** entiende a la violencia contra las mujeres de forma integral, es decir, como consecuencia de una estructura social desigual. Por esta razón, identifica y diferencia los distintos tipos de violencia. Al mismo tiempo, también especifica cuáles son las distintas formas o modalidades que pueden adoptar estos tipos de violencia.

La violencia contra las mujeres puede tomar múltiples dimensiones y formas y se puede desarrollar en cualquier ámbito de la sociedad. No obstante, existen tipos y formas específicas de ejercerla que, por su naturaleza y características, son más difíciles de identificar, pero tienen consecuencias muy visibles en las mujeres. Nos referimos a la **violencia simbólica** y sus distintas modalidades, principalmente en los medios digitales.

¿A qué nos referimos con violencia simbólica? ¿Dónde, cuándo y de qué maneras se puede ejercer y/o sufrir? La **violencia simbólica** es “la que a través de patrones



estereotipados, mensajes, valores, íconos o signos transmita y reproduzca dominación, desigualdad y discriminación en las relaciones sociales, naturalizando la subordinación de la mujer en la sociedad” (Art. 5, Ley Nacional N° 26.485 de Protección Integral de Mujeres).¹

Es una violencia difícil de detectar ya que, en nuestras sociedades, basadas en lo que denominamos **sistema sexo-género**, los estereotipos y mandatos de género impuestos se naturalizan hasta formar parte del sentido común. No sólo de quienes cuentan con los privilegios, sino también de las personas que sufren las desigualdades.

La antropóloga Rita Segato, en su libro “Las estructuras elementales de la violencia” (2003) define a la violencia simbólica como un modo de “violencia moral”. Afirma que es un eficiente mecanismo de control social y de reproducción de desigualdades, basado en tres características: diseminación masiva, arraigo en la sociedad y las familias, y falta de definiciones o formas de nombrarla.



En 1911, Julieta Lanteri, médica y política argentina, respondió a un llamado de la Municipalidad de Buenos Aires, donde se convocaba a “los ciudadanos mayores, residentes en la ciudad, que tuvieran un comercio o industria o ejercieran una profesión liberal y pagasen impuestos” a actualizar los padrones para las próximas elecciones a concejales municipales.

Lanteri solicitó formalmente que se la inscribiera para votar, ya que en ningún lugar se especificaba el sexo. Ante su pedido, un juez falló a su favor. No se le podía prohibir el voto, porque no había ninguna ley que restringiera los derechos constitucionales a las mujeres. Así fue como Julieta Lanteri se convirtió en la primera mujer del país y de toda América del Sur en ejercer el derecho al voto a comienzos del SXX.

Poco tiempo después, el Concejo Deliberante de Buenos Aires sancionó una ordenanza donde excluyó específicamente a las mujeres de los padrones electorales y estableció que los mismos se debían componer únicamente del registro del servicio militar.

Ninguna mujer en la Argentina volvería a participar en una elección hasta la sanción de la Ley de Derechos Políticos de las Mujeres, en 1947. Esta respuesta reactiva ante el hecho de que una mujer pudiera votar, explica las intenciones originales del uso del genérico masculino y muestra las consecuencias violentas que implican la exclusión simbólica de las mujeres invocando una “universalidad” que en realidad no es tal.

¹ La modalidad más extendida de este tipo de violencia es la mediática, que comprende aquella publicación o difusión de mensajes e imágenes estereotipadas a través de cualquier medio de comunicación masivo, que directa o indirectamente, promueva la explotación de mujeres o sus imágenes, injurie, difame, discrimine, o atente contra la dignidad de las mujeres. Art. 6 Ley N° 26.485.



El desarrollo de los **entornos digitales** desde la aparición de Internet ha traído profundas consecuencias, no sólo en la manera en la que nos comunicamos, sino también en las formas de organización y convivencia social dentro de entornos digitales que no conocen fronteras geográficas. La característica actual es la posibilidad de interacción y participación directa de las personas, quienes asumen un rol cada vez más activo en la generación de contenidos. La violencia simbólica también permea muchos de los intercambios en redes sociales y publicaciones digitales.

Mujeres y Mundo Gamer

Un estudio realizado por **Newzoo**, empresa que se dedica a analizar el estado de los mercados y otros datos del mundo del gaming y los esports, confirmó que el 46% de todos los entusiastas de los videojuegos son mujeres. Sin embargo, más allá del protagonismo creciente de las mujeres, no sólo como jugadoras sino también cómo desarrolladoras de contenidos y programación de videojuegos, la discriminación por género y la violencia simbólica hacia mujeres y disidencias en el mundo gamer sigue vigente.

Las conductas discriminatorias se pueden rastrear en tres niveles: en los intercambios que se generan entre jugadores ("gamers") hombres y mujeres cuando se encuentran en partidas online donde se pueden advertir agravios y/o situaciones de acoso; en algunos obstáculos que deben sortear las programadoras para conseguir trabajo en esta industria, así como en una remuneración salarial menor a la de los varones; y en la narración que cuenta el videojuego, donde se suelen recrear personajes femeninos débiles y/o hipersexualizados.

FUENTE:

<https://www.telam.com.ar/notas/201608/157583-tecnologia-genero-videojuegos.html>

En 2019 como respuesta a esta situación se realizó la primera marcha virtual en contra de la discriminación hacia las mujeres en el ámbito gamer: **We Play Too**. La invitación fue abierta a todos los géneros e identidades y el encuentro se llevó a cabo en la plataforma del juego **Agnarok Online**, un MMORPG (en español, videojuegos de rol multijugador masivos en línea) con servidores en todo el mundo.



Otro fenómeno que, aunque ha estado presente con más o menos intensidad a lo largo de la historia de la humanidad, en la actualidad se acrecentó en sus apariciones y consecuencias debido a las potencialidades y herramientas que nos ofrece el mundo digital son: los discursos de odio.

3. Discursos de odio



No existe aún una definición consensuada a nivel internacional, por esto las discusiones respecto esta problemática traen debates y polémicas sobre los alcances y límites del término. Cuando nos referimos a los discursos de odio en Internet, las controversias aumentan y las posturas oscilan entre la demanda de mayores controles y las críticas respecto a las restricciones a la libertad de expresión.

Esto se debe, por un lado, a que en las **redes sociales** el único mecanismo que define una intervención como discurso de odio o que la permite como válida es el sistema de moderación cerrado, a cargo de las empresas propietarias de las mismas.

Por otro lado, la **viralización de los contenidos**, elemento esencial en los modelos de negocio de la mayoría de las plataformas digitales, tiene como consecuencia la reproducción masiva y la permanencia en los entornos digitales de este tipo de discursos, ya que son muy eficaces para llamar la atención de los usuarios y las usuarias. (ADC, 2020)

Estas tensiones cada vez más complejas entre la intensificación de los discursos de odio y la necesaria protección y defensa de los derechos humanos en el mundo digital hacen crucial la creación de espacios de formación y reflexión colectiva.

Los discursos de odio desde una perspectiva social

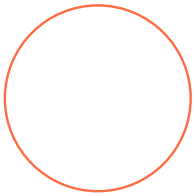
Cuando hablamos de discursos de odio nos referimos a **prácticas sociales**. Los discursos no se limitan únicamente a expresiones verbales, sino que comprenden un sistema de ideas construidas socialmente a partir de múltiples signos que pueden expresarse de diferentes formas.

Implican diferentes **acciones comunicativas** que expresan una ideología determinada, un sistema de valores sostenido a partir de la cual se ejerce la opresión y exclusión de un grupo social determinado, basado en el rechazo de algún/os rasgo/s específico/s.

Desde un **enfoque de género**, todas las prácticas y acciones comunicativas que legitiman el sistema de desigualdad actual que ubica a las mujeres y las diversidades en un rol inferior al del varón podrían pensarse como **discursos de odio sexistas**.

Entre los perfiles de mujeres y personas trans, las que se encuentran en la mira de los ataques son aquellas que de algún modo participan en espacios históricamente dominados por hombres, como por ejemplo el ámbito político. Una investigación de 2019 identificó que las dos manifestaciones de **discursos de odio sexistas** más frecuentes fueron: las expresiones discriminatorias (en relación al cuerpo, la sexualidad; y roles y mandatos de género) y las campañas de desprestigio (principalmente sobre feminismo y aborto).²

² Para esta investigación el equipo de ELA analizó 23.00 conversaciones de Twitter. De los mensajes identificados como "expresiones discriminatorias", el 30% fueron de menosprecio de capacidades; 13% se refirieron a roles y mandatos de género y el 56% hicieron alusiones al cuerpo y la sexualidad. De las amenazas identificadas el 38% fueron sexuales, el 20% físicas, el 40% económicas y el 3% físicas. Informe completo disponible en: <http://www.ela.org.ar/a2/index.cfm?muestra&aplicacion=APP187&cnl=87&opc=53&codcontenido=4234&plcontampl=43>



Desde la **mirada interseccional**, el ejercicio de la violencia hacia otra persona por su condición de género puede verse potenciado por expresiones discriminatorias, amenazas o acosos, por motivos de orientación sexual, etnia, raza, discapacidad, etc.

Los discursos de odio que expresan formas discriminatorias también pueden ejercerse y/o ser sufridos de forma entrecruzada, fragmentada y/o simultánea. Esto puede llevar, por ejemplo, a que una persona que sufre discriminación en un ámbito determinado pueda al mismo tiempo reproducir y/o ejercer prácticas discriminatorias en otros ámbitos.

Todas estas dinámicas son muy peligrosas porque naturalizan la discriminación como parte de acciones y prácticas sociales aceptables. Asimismo, se constituyen en formas de **violencia simbólica** cuando implican la producción y reproducción de ideas rígidas y estereotipadas que sostienen la dominación y/o superioridad de un grupo social sobre otro. Esto puede llevar a situaciones de violencia física extrema, como femicidios, linchamientos y hasta genocidios.

Los discursos de odio expresan los conflictos existentes entre distintos grupos sociales en un momento determinado. Lo complejo del contexto digital es que, muchas veces, no sólo reproduce, sino que puede intensificar estructuras de poder y desigualdad social preexistentes.

Al abordar este tema con adolescentes y jóvenes es importante dar cuenta de los distintos roles que se pueden asumir frente a los

discursos de odio. Reflexionar sobre qué mensajes se escriben en las redes sociales y cuáles se replican es indispensable para cortar la viralización de este tipo de discursos.

Algunas preguntas disparadoras para iniciar una reflexión

desde la ESI: Antes de escribir un mensaje en redes sociales y/o replicarlo pensás si: -¿El contenido puede ser hiriente para una persona o colectivo? -¿El mensaje tiene contenido o expresiones violentas, machistas o denigrantes? -¿Lo que escribes por redes sociales o en foros de noticias es lo mismo que le dirías a una persona a la cara?.

La reflexión entre pares sobre estas preguntas y la invitación a posicionarse en distintos roles mediante alguna dinámica vivencial puede contribuir a la modificación de conductas agresivas que quizás los chicos y las chicas no llegan a dimensionar.

Los discursos de odio que expresan formas discriminatorias también pueden ejercerse y/o ser sufridos de forma entrecruzada, fragmentada y/o simultánea.



Intervenir o no intervenir: Una ciudadanía activa en el mundo digital implica también intervenir ante situaciones de violencia y/o discriminación. Para hacerlo de modo adecuado, antes de denunciar un contenido, es importante hacernos algunas preguntas: ¿estamos realmente ante un caso de discurso de odio?, ¿cómo podemos valorar su gravedad?, ¿es un caso de discurso punible?

Gravedad del discurso (sancionable o no sancionable). No es igual de grave un chiste racista o un estereotipo ("las personas xxxx son vagas"), que un discurso que expresa odio o violencia, y que incita a una acción ("habría que exterminar a las personas xxx"). En cualquier caso, siempre hay que valorar si vale la pena responder un determinado mensaje, para evitar amplificarlo y contribuir a su impacto.

Repercusión, alcance (público, gran audiencia/pequeña). Si es una cuenta de Facebook o de Twitter con pocos seguidores, se puede reportar con la herramienta de denuncia, pero quizá no merece la pena una acción judicial, ya que su impacto es pequeño.

Persona que emite el mensaje (haters, radicales, miembro de un grupo extremista). En caso de haters es mejor no intentar dialogar sino bloquearles directamente, reportar a la red social y recoger la máxima información que podamos obtener (pantallazos de tuits, etc.) sobre la persona para poder apoyar una posible denuncia por vía legal. Para evitar su amplificación, en ningún caso se deberían compartir mensajes procedentes de este tipo de perfiles.

Si es algo reiterado es más grave que un caso aislado. En el caso de Twitter, por ejemplo, para conseguir bloquear una cuenta es mejor denunciar cuando la persona haya hecho al menos 5 mensajes con contenido de odio. Si es así, es más probable que Twitter cierre la cuenta.

La importancia de las pruebas: si se va a denunciar un contenido de odio, es importante guardar copias del mismo (pantallazos, copias de seguridad, URL original, etc.) a efectos de prueba.

Fuente: Fundación Secretariado gitano "Guía para combatir el discurso de odio" Disponible en:
<http://www.solidaries.org/download/recurs/24794>



4. ¿Qué rol tenemos como educadores de las distintas instituciones por donde transitan las adolescencias y juventudes?

Asumir la ESI implica revisiones para eliminar la discriminación por género y orientaciones sexuales no hegemónicas en todos los ámbitos, tanto institucionales, pedagógicos y recreativos. Desde el desarrollo de materiales y programas, hasta políticas de igualdad de trato y oportunidades entre pares, así como en la revisión de las propias prácticas, la organización de tiempos y espacios, la forma de evaluar, la manera de dirigirse a las familias, etcétera.

El enfoque de la ESI promueve una revisión crítica de los contenidos que niñas, niños, adolescentes y jóvenes consumen en forma particular. Una estrategia potente es analizar con adolescentes y jóvenes qué tipo de materiales digitales usar y privilegiar la elección de aquellos contenidos y plataformas que promuevan formas no estereotipadas ni violentas, y que visibilicen en igualdad a toda la diversidad de las mujeres y su papel en la historia; o de lo contrario, someterlas a análisis críticos junto a niñas y jóvenes.

En su cruce con los aportes de la alfabetización digital y la educación en medios, la ESI puede colaborar a desmontar los estereotipos que reproducen las pantallas. Esta mirada es necesaria para revertir la violencia simbólica enraizada en la producción de contenidos con representaciones binarias y androcéntricas, que desvalorizan y subordinan a las niñas, mujeres e identidades feminizadas y disidentes, que se transmiten en todo discurso que reafirma estereotipos de género.

Se trata de poder problematizar junto a adolescentes y jóvenes **¿cómo se representa a las personas según su género? ¿qué roles se nos adjudica? ¿cómo me vinculo con esas representaciones? ¿me identifican o excluyen? ¿y a las demás personas?** A través de estas preguntas y dinámicas de

roles o juegos de etiquetas en el que los participantes puedan reflexionar “poniendo el cuerpo”, podemos descubrir y analizar nuestro mundo, el lugar que ocupamos y el que definimos para otros. Y a partir de esta reflexión, pensar en cómo transformarlo.

Contenidos para trabajar desde la ESI:

- La reflexión sobre las representaciones dominantes de la masculinidad: fuerza, agresividad, violencia.
- La identificación de representaciones estereotipadas en la construcción de la masculinidad en los varones. La reflexión sobre las implicancias de la homofobia.
- La reflexión sobre las representaciones dominantes de la feminidad: fragilidad y pasividad. La identificación de estereotipos en la construcción de la feminidad en las mujeres.
- El análisis crítico de la subvaloración de otras formas de ser mujer que no incluyan la maternidad. El abordaje, análisis y comprensión de la feminidad en otras culturas.
- El respeto de sí mismos/as, del otro/a y la valoración y reconocimiento de las emociones y los afectos que se involucran en las relaciones humanas.
- La valoración del derecho de las personas a vivir su sexualidad de acuerdo con sus convicciones y preferencias en el marco del respeto por los derechos de los otros.
- El reconocimiento de la discriminación como expresión de maltrato.
- La identificación de prejuicios y sus componentes valorativos, cognitivos y emocionales.



GLOSARIO

Estereotipo:

Impresiones, prejuicios y etiquetas creados de manera generalizada y simplificada atribuidos a personas o grupos sociales.

Heterosexualidad Obligatoria:

Es la presunción de que todas las personas tienen una orientación heterosexual y la creencia de que la atracción hacia una persona de distinto género es la única alternativa por considerarla “natural”.

Masculinidad Hegemónica:

Es un modelo que se basa en la idea de superioridad de los varones hacia las mujeres. En contrapunto, las nuevas masculinidades desafían este formato y a partir de la deconstrucción de estos supuestos arraigados por años desde una posición democrática y de igualdad de géneros.

Hater:

Se refiere a la figura que difunde mensajes y contenido de odio en redes sociales e Internet. Un/a hater se caracteriza por tener un perfil agresivo y se dedica de manera obsesiva a agredir y atacar a individuos o grupos concretos a los que desprecia por su origen, grupo étnico, ideología, cultura o religión. Los y las haters utilizan diferentes canales online para emitir mensajes extremos con la finalidad de generar polarización y odio y sumar a otros/otras para crear una masa de haters.

Racismo:

Es el odio, rechazo o exclusión de una persona por su raza, color de piel, origen étnico o lengua, que le impide el pleno goce de sus derechos humanos.

Homofobia:

Se refiere a la discriminación y opresión hacia las personas que se reconocen como homosexuales. Es considerado un delito de odio.

Transfobia:

Se refiere al miedo, odio, falta de aceptación o incomodidad frente a las personas transgénero, consideradas transgénero o cuya expresión de género no se ajusta a los roles de género tradicionales.



BIBLIOGRAFÍA

- Asociación por los Derechos Civiles (2020).
Más que palabras: buscando consensos para caracterizar el discurso de odio. Buenos Aires.
Disponible en: <https://adc.org.ar/informes/mas-que-palabras/>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Faro Digital (2020).
Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital.
Disponible en: <https://www.unicef.org/argentina/informes/guia-de-sensibilizacion-sobre-convivencia-digital>
- Fondo de las Naciones Unidas (Unicef) y Kids Online (2016) Chic@s Conectados.
Investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y adolescentes en internet y redes sociales.
Disponible en: https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-04/COM_kidsonline2016.pdf
- Gamarnik Cora Edith (2009).
Estereotipos sociales y medios de comunicación: un círculo vicioso.
Disponible en: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/826/727>
- Grunin, G. (2019).
Hacia un mapeo y análisis de la violencia de género en entornos digitales. Iniciativa Spotlight.
Disponible en: <https://www.onu.org.ar/stuff/spotlight/TAGdigital.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2019).
La Estrategia y Plan de Acción de las Naciones Unidas para la Lucha contra el Discurso de Odio.
Disponible en:
https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/advising-and-mobilizing/Action_plan_on_hate_speech_ES.pdf



**VIOLENCIA
DIGITAL
DE GÉNERO**



**Iniciativa
Spotlight**

