



Ciberfeminismo¹

Cyberfeminism

KATYA ESQUIVEL CAÑAS

[Especialista en Género, Violencia y Políticas Públicas por la Universidad Autónoma del Estado de México y colaboradora activa con el Frente Nacional por la Sororidad y Defensoras Digitales EdoMéx]

El presente artículo busca ofrecer aproximaciones que permitan identificar los conceptos clave acerca del ciberfeminismo, como una apuesta teórico-práctica que permite develar cómo las tecnologías de la información y la comunicación no permanecen neutras a la reproducción de las violencias en razón de género, lo que vuelve necesaria la construcción de una rama de los feminismos que busque la construcción de espacios virtuales posibles de habitarse libres de violencias a través del cuestionamiento de los valores androcéntricos y machistas que impregnaron la red desde su construcción, finalmente invita a la reflexión sobre los retos actuales en torno al feminismo y el ciberespacio.

This article seeks to offer approaches that allow the identification of key concepts about cyberfeminism, as a theoretical-practical bet that allows to reveal how information and communication technologies do not remain neutral to the reproduction of gender-based violence, This makes necessary the construction of a branch of feminisms that seeks the construction of virtual spaces that can be inhabited free of violence through the questioning of androcentric and sexist values that impregnated the network since its construction, finally invites reflection on the current challenges around feminism and cyberspace.

PALABRAS CLAVE: *ciberfeminismo, feminismo, ciberespacio*

KEYWORDS: cyberfeminism, feminism, cyberspace

SUMARIO: I. Hacia una definición del ciberfeminismo. II. El algoritmo patriarcal de la red. III. Colectivas ciberfeministas en México. IV. Retos actuales ante el ciberfeminismo en el Estado de México.

1 El presente artículo hará uso de recursos gráficos para facilitar la comprensión del *performance* artístico y manifestaciones de las cuales el ciberfeminismo ha impulsado para denunciar las violencias, así como para visibilizar a las mujeres que han dado rostro y lucha al ciberfeminismo.

I. HACIA UNA DEFINICIÓN DEL CIBERFEMINISMO

Para hablar sobre el ciberfeminismo es necesario identificar en un primer momento de dónde viene, es decir, hacer un recorrido breve por las olas feministas que dieron lugar a un concepto sobre el feminismo, y, en un segundo momento, cómo el transitar de este movimiento en el desarrollo histórico, cultural, económico, geopolítico y sobre todo tecnológico dio lugar a que el análisis de las desigualdades aterrizara en el espacio virtual.

La primera ola del feminismo, también conocida como el movimiento sufragista, se caracterizó por ser un movimiento social y político que abogó por la igualdad de derechos civiles y políticos para las mujeres. Esta ola tuvo lugar durante los siglos XVIII y XIX, y se extendió hasta principios del XX, teniendo un impacto significativo en la sociedad de la época. Las principales reivindicaciones de las feministas de la primera ola se centraron en el derecho de las mujeres a votar, incluyendo demandas como la igualdad jurídica, el acceso a la educación, la propiedad de bienes y la autonomía sobre sus cuerpos. Escribir los cuerpos en plural será algo en lo que se profundizará en la tercera y cuarta ola aunque desde esta primera no se construyó un movimiento homogéneo, sino que estuvo conformado por diversas corrientes y figuras relevantes. Entre ellas podemos mencionar a Mary Wollstonecraft, autora de *Vindicación de los derechos de la mujer* (1792), considerada como un texto fundacional del feminismo; Harriet Taylor Mill, coautora junto a John Stuart Mill del ensayo “Sobre la sujeción de las mujeres” (1869), y Susan B. Anthony, una de las figuras más importantes del movimiento sufragista en Estados Unidos (Álvarez, 2020). Pese a ello en México el contexto fue diferente, la constitución de las mujeres como sujetas de derechos particularmente como ciudadanas que podían acceder al voto fue hasta el 17 de octubre de 1953.

Para abordar la segunda ola feminista, es necesario recordar que surgió en países industrializados que a partir de la Segunda Guerra Mundial habían abierto algunos espacios para las mujeres en ámbitos laborales y públicos, sin que esto se tradujera en una igualdad real, ya que las mujeres seguían afrontando discriminación y desigualdad en diversos aspectos de su vida. Fue así que en las décadas de los 60, 70, 80 y 90 las feministas buscaron una reorganización de la familia, se visibilizó la necesidad de redefinir la división sexual del trabajo. Esta ola marcó un punto de inflexión en la lucha por la igualdad de género, ya que, al desafiar las estructuras del poder existentes a través de la crítica al patriarcado, la obra *El Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir, llevó a sentar el análisis de la naturalización y normalización de la diferencia sexual como la raíz de las relaciones asimétricas de poder que derivan en desigualdades (Maiser-Hirsch, 2005).

Las principales vindicaciones en las que se concentró la segunda ola del feminismo fueron frenar la discriminación salarial, segregación ocupacional, y criticar la falta de acceso de las mujeres a puestos de liderazgo, así mismo enfatizó la necesidad de que las mujeres lograran la autonomía corporal a través del uso de anticonceptivos, lo que llevó a sentar las bases para hablar sobre derechos sexuales y reproductivos. De la misma forma las mujeres feministas de manera colectiva alzaron la voz para comenzar la lucha que busca dar fin a la violencia contra las mujeres en el hogar, la familia, los espacios públicos y privados.

Dentro del desarrollo de las olas el centrarse en construir o definir un concepto sobre el feminismo puede resultar un ejercicio sesgado, ya que este va más allá de una conceptualización, comienza desde antes de nombrarse como tal; el feminismo existe como idea desde que las mujeres han retado los destinos marcados por una cultura patriarcal, como la sumisión y la desigualdad, y se construye a través de las experiencias de las mujeres que se organizaron, se organizan y se organizarán para tomar conciencia de género para formular práctica teórica y política con el único fin de visibilizar a la diversidad de mujeres que habitan la realidad (Varela, 2019).

Si bien el feminismo se había construido desde una única lógica desde la Revolución francesa, pese a las corrientes marxistas, anarquistas del feminismo, fue a través de las feministas radicales que desde la premisa “lo personal es político” abrieron el diálogo a otras expresiones, posturas políticas y teóricas, para dar paso a los feminismos en plural. Lo anterior fue posible gracias a grandes movilizaciones feministas que buscaron identificar cómo cada mujer vivía y reinterpretaba los supuestos teóricos, así como las opresiones que las atravesaban (Varela, 2019).

Ejemplo de lo anterior se vio reflejado en la tercera ola del feminismo, que se caracteriza por la Posmodernidad, la cual tuvo sus orígenes a mediados de la década de 1990 al responder a las limitaciones percibidas en el feminismo de la segunda ola, incluyendo aristas como la identidad de género, la raza, la clase y la cultura como características en las que el género y las desigualdades que se habían normalizado en el sistema afectaban de manera diferenciada según las experiencias de la diversidad de mujeres que habitan este mundo.

Es así como el feminismo de la tercera ola hace un llamado a reconocer que las experiencias de las mujeres están interseccionadas por múltiples factores, como la raza, la clase, la orientación sexual y la identidad de género. Esto significa que no existe una única experiencia femenina universal y que las mujeres enfrentan diferentes tipos de opresión y discriminación (Castellanos y Bausels, 2017); lo anterior lleva a replantear el discurso de que el feminismo debe abrirse a la pluralidad y diversidad, dicha apertura llevaría a posibilitar la reivindicación del derecho de las mu-

eres a definir su sexualidad y el cómo expresar su feminidad de diversas maneras a través de una crítica a las normas sociales, culturales y económicas.

A partir de las críticas propuestas por las feministas radicales estadounidenses fueron sentadas las bases para el feminismo cultural, mismo que, al ser trasladado a Europa, se convirtió en el feminismo de la diferencia, que busca reivindicar el valor de la cultura de las mujeres, haciendo hincapié en cómo las mujeres podrían apropiarse de su propia biología, de su cuerpo, la menstruación, las relaciones con otras mujeres, construyendo un entramado de signos y significados propios (Varela, 2019). En otras palabras, estas críticas llevaron a revalorar el significado.

Estas experiencias diversas han llevado a reconocer al feminismo como un término paraguas que abarca diferentes prácticas, teorías y sentipensares, que debe leerse en singular para hacer énfasis en la convergencia y en plural para reconocer la diversidad de voces de las mujeres que construyen el piso teórico desde diferentes espacios, como la academia, la tierra, el campo, la periferia, la virtualidad y todos aquellos en los que las mujeres se organizan y piensan otras formas posibles de vivir lejos de las desigualdades y discriminaciones en razón de género.

Algunas de las corrientes o vertientes que nacieron de esta apertura a la pluralidad se pueden ver en el siguiente diagrama.

Figura 1. Vertientes de los feminismos



FUENTE: elaboración propia a partir del Glosario de Inmujeres (2019).

Hablar sobre los feminismos en plural necesita reconocer a las luchas, activismos, teorías y esfuerzos por generar un lenguaje propio, que permita desarrollar conceptos, explicaciones o herramientas que ayuden a nombrar y comprender las raíces o mecanismos que perpetúan desigualdades de género entre hombres y mujeres, así como las alternativas que posibiliten otras realidades libres de violencia machista y patriarcal. Lo anterior invita a identificar que los feminismos se ven atravesados por el recorrido histórico-cultural, geopolítico, así como el desarrollo tecnológico.

Dentro de esta realidad es que la cuarta ola del feminismo retoma la discusión de las desigualdades, las brechas que atraviesan a las mujeres en el mundo. Gracias a la apertura de la red ha sido posible globalizar a los feminismos, abriendo paso a adolescentes y jóvenes para identificarse con las diferentes vertientes teórico-políticas. Esta ola se caracteriza profundamente por la lucha contra la violencia de género, la violencia sexual y la erradicación de los feminicidios, lucha que a través de las redes sociales ha logrado derribar diferentes barreras geográficas e incluso de idioma.

La cuarta ola se suscribe a través de una serie de eventos que Varela (2019) enuncia de manera muy puntual, donde las mujeres desde diferentes cartografías se organizan para denunciar las violencias contra las mujeres en espacios públicos y privados, detonan la globalización de una lucha en común contra la violencia sexual y feminicida. Entre las movilizaciones más significativas se encuentran:

- La movilización de mujeres feministas ante la crisis económica y las medidas de recortes en 2010 en Grecia, bajo la consigna “¡Ninguna sola durante la crisis!”, construyeron casas de mujeres autogestionadas para ayudarse en casos de violencia de género.
- La Primavera Árabe, donde las mujeres de Túnez en 2010 se organizaron para denunciar las numerosas violaciones a mujeres por parte de agentes de seguridad, se pronunciaron en contra de las violencias que ejerció el Consejo Supremo de las Fuerzas Armadas Egipcias.
- En Latinoamérica el 2011 estuvo marcado por movilizaciones estudiantiles desde nivel secundaria hasta universidad; denunciaban las violencias contra las mujeres, buscaban la libertad de expresión y democracia.
- Las mujeres italianas se movilizaron en 2011 a partir del pronunciamiento “Se non ora quando”, luchando contra la cosificación de las mujeres como objeto de intercambio sexual.
- Para 2012 en India, las mujeres se manifestaron contra la violencia sexual a partir de la violación en grupo que cobró la vida de una joven estudiante,

dichas movilizaciones llevaron a endurecer las penas contra violadores y se triplicaron las denuncias por violación.

- En 2014 como respuesta al comentario del viceprimer ministro turco Bülent Arinc, “Una mujer debe ser decente. Debe conocer la diferencia entre público y privado. No debe reírse en Público”, las mujeres de Turquía se organizaron en espacios públicos y redes sociales para denunciar la violencia de género.
- De 2015 a la actualidad en América Latina, las mujeres han salido a las calles a pronunciarse por la erradicación de la violencia feminista bajo el lema “Ni Una Menos”, en 2016 la lucha encontró como resistencia ante las violencias feminizadas el lema “Vivas nos queremos” y se ha extendido a la actualidad bajo lemas como “Basta de violencia machista y complicidad estatal”.
- Sin duda alguna una de las fechas que marcó el boom para la globalización del movimiento feminista fue el 21 de enero de 2017, cuando en Estados Unidos de América la *Women’s March* fue apoyada por 700 marchas hermanas, donde surgió el #MeToo como un movimiento que se viralizó en redes sociales para denunciar las violencias sexuales, se extendió a otros países y sirvió para alzar la voz ante el abuso sexual no solo en espacios artísticos y del espectáculo, sino también en instituciones laborales, escolares y comunitarias.

Figura 2. Movilizaciones de las mujeres alrededor del mundo



FUENTE: elaboración propia a partir de imágenes en la web.

Entonces integrar una sola definición de feminismo es una tarea difícil, puesto que es dinámico y extenso, lo mismo sucede con las propuestas contemporáneas de este, como el ciberfeminismo, que comienza a desarrollarse a partir de la aparición del Internet —sobre todo de la conceptualización de la web como ese espacio virtual generado por las tecnologías de la información y la comunicación, que en sus inicios se pensó neutro y ajeno a los roles, estereotipos y valores que reproducen las desigualdades de género—.

En un contexto de vida caracterizado por la velocidad del crecimiento industrial, tecnológico, y donde toda información de casi cualquier naturaleza está en la palma de la mano, es preciso tomar una pausa ante el agitado y presuroso camino para reflexionar dónde están las mujeres en toda esta revolución digital, repensar los espacios virtuales para asegurar el derecho de las mujeres, niñas y adolescentes a una vida libre de violencias en todos los espacios, incluyendo la virtualidad, espacio que hoy en día se ha convertido en una esfera clave de desarrollo.

Lo que hace tiempo parecía distante, como el comunicarnos desde lugares muy lejanos en cuestión de minutos, pasó a ser una realidad cotidiana y forzosa no solo desde la aparición de la web. Esta se intensificó por eventos como la pandemia por COVID-19, la cual potencializó el crecimiento tecnológico, que a su vez se constituyó como el ecosistema donde se mostraron de forma más visible, o tal vez socialmente se les prestó mayor atención a todas las expresiones de desigualdades como brechas en el acceso y alfabetización digital, la ciberseguridad, así como las violencias en razón del género.

Ejemplo de lo anterior fue la plataforma de acción de Beijing, donde se plasma el derecho de las mujeres a la comunicación y acceso a las tecnologías de la información como un eje de desarrollo personal, profesional y social, donde el uso estratégico de las tecnologías debía potenciar el empoderamiento de las mujeres e identificar a la Internet como un nuevo escenario para cuestionar los roles, las normas y las creencias de género, así como el sexo (CEPAL, 2020).

Si bien las tecnologías han permitido explorar nuevas realidades, expandir nuestras herramientas para hacerle frente a las tareas diarias desde las más simples hasta las más complejas, no son un espacio neutro al género ni al sexo. En este artículo se proponen aproximaciones conceptuales que permitan reconocer al ciberfeminismo como una rama de los feminismos en plural, que han buscado, buscan y seguirán buscando otras formas de habitar la web, donde el algoritmo deje de ser patriarcal y las tecnologías de la información y la comunicación permitan el desarrollo y empoderamiento de las mujeres.

Uno de los trabajos más relevantes en este campo fue el desarrollado por Donna Haraway en 1984 que lleva por nombre *Manifiesto Cyborg*, donde se abre una discusión desde la filosofía, la cultura, la política, tecnología, los estudios

de género y la ciencia ficción y se conjugan la identidad y el lugar de las mujeres transita por estas nuevas realidades, al proponer al *cyborg* como una utopía donde se rompen las dicotomías, se descentraliza la mirada del sujeto, donde las tecnologías cibernéticas comienzan a actuar sobre los cuerpos de las personas y generan nuevos tipos de subjetividades y organismos, llamados organismos cibernéticos o *ciborgs*, que apuestan por el “no género”. Se convierte en un manifiesto político que impactaría las luchas de las feministas de las olas anteriores sobre todo de las occidentales para contrastar con experiencias diferentes a través del cuestionamiento del privilegio creando la propuesta de un conocimiento situado (Peñarada, 2019).

Figura 3. *Cyborg*



FUENTE: elaboración propia a partir de Mundo performance.net (s.f.)

Si bien las primeras críticas feministas a las tecnologías surgieron en las décadas de los sesenta y setenta desde una postura liberal que centraba sus esfuerzos en lograr el acceso de todas las mujeres a las TIC, al transcurrir la revolución tecnológica fue necesario replantear el discurso ante los espacios web, ya que las interacciones y formas de relacionarnos con la otredad se modificaron. Es así que trabajos como el de Sadie Plant en 1997, en su obra *Ceros y Puntos*, reflexionan sobre la invisibilización del trabajo de las mujeres en los campos científicos como la tecnología y la reproducción de la división sexual del trabajo en estos espacios (Palma y Moral, 2022).

De manera contemporánea surgen las *geeks* y *hackers* del universo femenino, que buscan desmantelar el algoritmo patriarcal. Las *geeks* son mujeres que se dedican a desarrollar software, programar bases de datos, diseñar páginas web, videojuegos y otras actividades que busquen investigar y deconstruir géneros y roles en la red. Una muestra de ello surge en un movimiento que a través de los remakes busca integrar conceptos sobre género y feminismo en los relanzamientos de juegos clásicos donde se expresa el desacuerdo hacia la representación popular de las mujeres en plataformas de videojuegos, que han estado cargadas de hipersexualización, con la finalidad de crear espacios alternativos que critiquen experiencias como la discriminación y la violencia (De Miguel, 2016).

Es con las obras de Plant y Haraway que el ciberfeminismo comienza a posicionarse como una alternativa para analizar las subjetividades que se van construyendo en el ciberespacio; es en los años noventa que en el encuentro de la Documenta X, nacieron las 100 antítesis para definir lo que no es el ciberfeminismo, entre las cuales resalta que “no es teoría, no es praxis, no es posmoderno, no es dogmático, no habla una sola lengua, no es una moda...” (Varela, 2019). Es así que desde el no ser esta vertiente de los feminismos inicia un camino contemporáneo para cuestionar los ya viejos roles de género y creencias androcéntricas que están insertos en la web, es preciso recordar que la Internet se construyó desde las bases militares, que su objetivo no fue el ofrecer otro espacio para la convivencia y la comunidad, sino un nuevo lugar para ejercer la dominación.

El ciberfeminismo lucha por conseguir la igualdad de género, a través de la divulgación de información de interés a mujeres, por medio de diferentes herramientas como los foros. También utiliza como instrumento de conceptualización, protesta y manifiesto la producción visual narrativa, materiales que llamen la atención y sean de fácil acceso y difusión, también reconoce la oportunidad que la virtualidad ofrece para performar el género, los cuerpos y para generar incidencia social, ya que se suscribe en la cuarta ola del feminismo, donde gran parte de movilizaciones se han dado en la red.

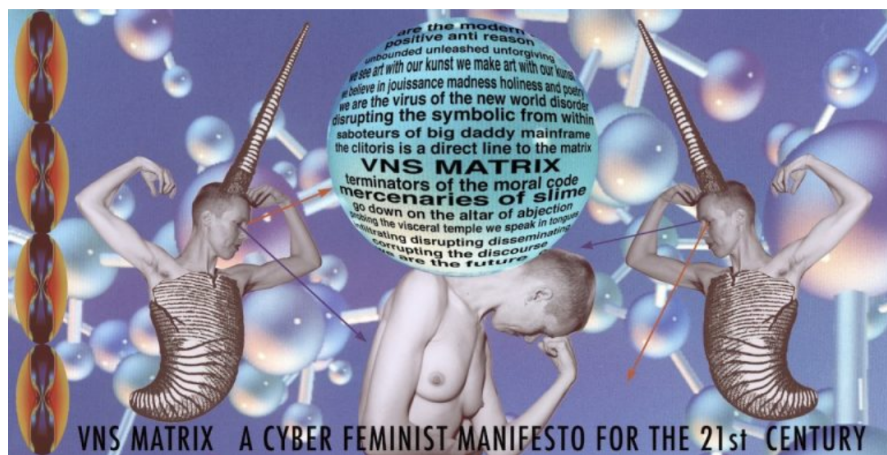
Dentro del dinamismo que caracteriza a las tecnologías se suscita la definición del ciberfeminismo, cuya naturaleza se puede identificar en múltiples vertientes, ya sea como una forma de análisis, una práctica artística y política o como una filosofía de vida que pone al centro una discusión plural y descentralizada, en la que participa una gran diversidad de personas con diferentes historias de vida, colocando a las tecnologías de la comunicación y el ciberespacio como un lugar de reflexión que cuestiona las prácticas hegemónicas que permean la red (Eizaguirre, 2019).

Como muestra de lo anterior, colectivas como VN2 Matrix buscan cuestionar los discursos patriarcales de dominación y control cibernético. Donde a través de la

generación de expresiones artísticas con un lenguaje híbrido, entre la mezcla de textos e imágenes se busca sobrepasar las lógicas masculinas del mundo tecnológico, así mismo estos productos integran un archivo ciberfeminista que impulsa la intervención de los espacios públicos y exposiciones que abordan las problemáticas entre las relaciones del ser mujer y las tecnologías, así como la modificación de los estereotipos corporales femeninos que se construyen en espacios como los videojuegos.

Desde este punto entender al ciberfeminismo sin hacer uso de los recursos gráficos será algo difícil, ya que el medio predilecto para el *performance* y los cuestionamientos a los roles tradicionales sobre la feminidad se hacen a través de la intervención artística, donde la imagen estereotipada se ve afectada por una visión de género, retando lo que algunas franquicias de videojuegos hicieron al hipersexualizar a las figuras femeninas en sus espacios, asimismo, critica esos modelos a partir de la distopía combinándolos con elementos no humanos y tecnológicos para llegar a esa idea de las personas sin género en la web.

Figura 4. Manifiesto Ciberfeminista



FUENTE: Ilustración de vns Matrix, A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century, 1992. Cortesía de VNS Matrix.

Desde la crítica que el ciberfeminismo hace a los modelos estereotipados de las mujeres en el espacio web, en un inicio como se ha mencionado fue hacia los videojuegos, al día de hoy en este avance es posible identificar cómo las mujeres que han incursionado en el desarrollo tecnológico han sido invisibilizadas y estigmatizadas. Ejemplo de ello lo menciona la Asociación de Software de Entretenimiento donde el 44% de las mujeres que juegan videojuegos ha vivido acoso en línea, el 65%

recibió amenazas de violencia, el 35% recibió amenazas de muerte y el 29% fue acosada sexualmente, estas violencias se ven agravadas por cuestiones como la discriminación, ya que al escuchar el acento de las mujeres que juegan también reciben comentarios racistas (Paula, 2023).

En otras palabras, el ciberfeminismo se ha constituido como un movimiento social y político que surgió a finales del siglo XX, en la intersección de los feminismos y las tecnologías de la información, caracterizándose por el uso crítico y creativo de las TIC para desafiar las normas y estructuras de poder patriarcales para promover la igualdad a través de:

- La apropiación tecnológica. Las ciberfeministas buscan apoderarse de las tecnologías para crear espacios de expresión y acción política autónoma.
- El uso de la creatividad y la experimentación. Las TIC se utilizan como herramientas para la creación artística, la experimentación social y la redefinición de la identidad femenina.
- El ponderar la conectividad y colaboración. Contrario a lo que se piensa sobre la desconexión social, las ciberfeministas usan las redes digitales para construir comunidades de apoyo, compartir información y organizar acciones colectivas.
- La crítica y subversión. Las ciberfeministas cuestionan las representaciones de género en las tecnologías y proponen alternativas más justas e inclusivas.
- La visibilización de las experiencias de las mujeres en el espacio virtual.
- El desarrollo de herramientas y estrategias para combatir la violencia de género en línea.
- La creación de espacios de diálogo y colaboración entre mujeres de todo el mundo.
- El cuestionar las normas de género y promover la diversidad en el ámbito tecnológico.

Es así como desde el ciberfeminismo se cuestiona al algoritmo que ha construido una tierra fértil para las violencias machistas; regulado a conveniencia de los dueños de las empresas de redes sociales, mismo que se abordará con mayor profundidad en el siguiente apartado.

II. CONTRA ALGORITMO PATRIARCAL DE LA RED

Por otro lado, una de las críticas más recientes hacia el uso de la red versa sobre quiénes son los dueños de la web, dueños en masculino, pues vasta con identificar a creadores de redes sociales como *Facebook*, *X* antes llamado *Twitter*, *Instagram*, *TikTok* entre otras, que tienen en común además de ser multimillonarios y tener

poder económico para lucrar con la información de las personas usuarias de la web, buscan las formas para que, quienes usan dichas redes puedan abonar a su acumulación de riqueza desproporcionada, que reproduce una vez más las desigualdades y opresiones.

Si bien la web ha permitido el desarrollo y empoderamiento de las mujeres también ha posibilitado la proliferación de espacios que escapan de la regulación social, donde las violencias machistas, los discursos de odio de cualquier tipo, han encontrado un sitio donde perpetuarse y encontrar personas afines a prejuicios que normalizan las violencias. Como respuesta a ello el camino que más auge ha tenido desde el espacio virtual es el ciberactivismo, a partir de la movilización, la contrainformación e información alternativa, permitiendo romper con el monopolio de los medios de comunicación.

Una muestra de lo anterior se puede ver en lo que refleja la encuesta MOCIBA 2021, realizada por el Inegi (2021), donde se menciona que el ciberacoso es un problema grave que afecta a millones de personas en México. En dicha encuesta el 21.7% de la población de 12 años o más que utilizó Internet en 2021 fue víctima de ciberacoso en los últimos 12 meses, es decir, un equivalente a 17.7 millones de personas, entre las cuales, las mujeres usuarias de Internet reportaron una mayor prevalencia de ciberacoso que los hombres: 29.9% en contraste con 14.5%. El grupo de edad más afectado es el de 12 a 19 años, con un 36.1 % de víctimas; en este espacio las principales expresiones de ciberacoso fueron recibir mensajes ofensivos o insultantes (40.4%), recibir críticas por su apariencia (33.6%), ser objeto de burlas (32.2%), ser excluido/a de grupos en línea (29.9%) y ver o recibir contenido sexual sin su consentimiento (27.5%).

La respuesta de las empresas ante los casos de violencia han sido poco colaborativas y mayormente han representado un obstáculo importante para el acceso a la justicia, ya que, al momento de realizar investigaciones, no permiten que se desarrolle un proceso que permita llegar a los responsables de estas violencias. Asimismo en sus mecanismos de monitoreo de contenidos se ha notado que si bien ya existen filtros que no permiten realizar búsquedas o publicaciones que atenten contra la integridad de las personas, estos aún no son lo suficientemente precisos para identificar desde los primeros indicios ya que el análisis se ha relegado a la inteligencia artificial, para que “la subjetividad humana” no contamine los análisis.

En dicho sentido, uno de los acontecimientos recientes consiste en una demanda de 41 estados de los Estados Unidos de América contra *Meta*, donde se le acusa de utilizar funciones adictivas para atraer y retener a los usuarios jóvenes, a pesar de los peligros. Algunos estados ya han presentado demandas contra la empresa por manipulación a las infancias y adolescencias, con tácticas adictivas que las mantienen enganchadas pese a que puedan generar un daño a su bienestar

psicológico, asimismo señalan que *Meta* al ignorar los peligros que sus productos representan puede generar consecuencias negativas para el desarrollo social de las infancias y adolescencias. Ante ello el dueño de *Meta*, Mark Zuckerberg, se mostró indiferente ante la mitigación de los riesgos (Bearugad, 2023).

Es así que se piensa que estas son violencias nuevas, pero, al analizarlas a fondo, se puede concluir que son las que se han ejercido y perpetuado a través de los años, solo que han migrado a nuevos espacios reconfigurándose y expresándose como conductas que buscan dañar la integridad de las víctimas y menoscabar su dignidad humana. Lo anterior da cuenta de los retos que existen para construir un espacio virtual libre de violencias, sin estereotipos ni roles, a los cuales las personas se encuentran sujetas por su biología o por la construcción social del género, esto se debe, en gran medida, a que se abrieron espacios nuevos de convivencia y desarrollo como la virtualidad, pero se llevaron violencias patriarcales al algoritmo.

Colectivas como el Frente Nacional por la Sororidad han desarrollado herramientas, como el Violentómetro Digital, que sigue la misma lógica que el realizado por el Instituto Politécnico Nacional, en el cual se incluyen diferentes tipos y modalidades de violencia de género, sin embargo el presentado por la colectiva hace énfasis en las expresiones que suceden en el espacio virtual como un ejercicio de visibilización, para sensibilizar a la población acerca de la violencia digital, como se muestra en la siguiente figura.

Figura 5. Violentómetro del Frente Nacional por la Sororidad



FUENTE: Frente Nacional para la Sororidad (2019).

Dentro de las violencias digitales que aún no se conceptualizan en los marcos normativos encontramos la trata virtual de personas, que a través del uso de imágenes íntimas, e incluso del empleo de inteligencia artificial,² se produce contenido íntimo sin el consentimiento de las personas que aparecen en él, esto con la finalidad de venderse en mercados negros o grupos de WhatsApp, Facebook o Telegram, y así obtener un beneficio económico a partir de la explotación de la intimidad de las mujeres.

Para romper con el monopolio de la comunicación y la información aparecieron alternativas activistas como Nosotras Tenemos Otros Datos, que surgió el 1 de junio de 2020 como una red nacional de mujeres que busca visibilizar la violencia y desigualdad de género en México, ante la negación rotunda de que la violencia contra las mujeres en México aumentó durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19, haciendo un llamado a las mujeres del país como participantes activas para alimenten las bases de datos que permitan que las mexicanas estén presentes en todos los espacios de gobierno y en la toma de decisiones (Ramos, 2021).

Figura 6. Logo de la colectiva Nosotras tenemos otros Datos



FUENTE: Nosotras Tenemos Otros Datos

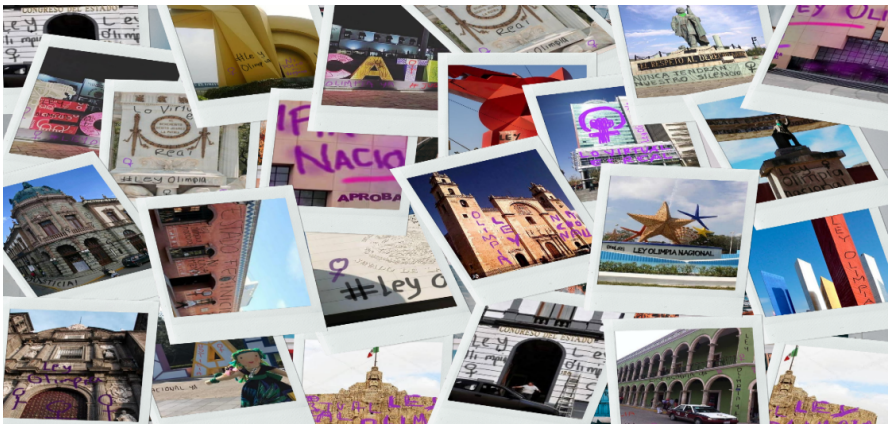
Al día de hoy sabemos que el confinamiento por COVID-19 detonó y visibilizó el problema de salud pública que es la violencia contra las mujeres y poblaciones de la diversidad sexual. Pese a que la agrupación y movilización física se pudo ver detenida durante este periodo, el ciberespacio fue uno de los principales escenarios para la organización y movilización de las mujeres, ejemplos como pintas

2 *Deepfake*: fabricación sin consentimiento de imágenes sexuales que toman como base el rostro de una persona a través de herramientas digitales como editores de imagen o inteligencia artificial.

virtuales donde se intervenían fotografías de monumentos, catedrales y ayuntamientos con el uso de programas desde los más básicos como editores de fotografías de los teléfonos celulares hasta los más sofisticados de licencia. Se tomaron las redes para compartir información que contribuya a la desestigmatización de los feminismos y la lucha de las mujeres cada 8 de marzo. La creación de *hashtags* que llevaran a la visibilización de temas como la denuncia de la violencia, exigencia de justicia y reparación del daño por violencia machista y feminicidios, inundó las redes sociales por primera vez en 2020.

Colectivas como el Frente Nacional por la Sororidad, se apropiaron de los espacios virtuales para impulsar la aprobación de la denominada Ley Olimpia a nivel nacional, a través de pintas virtuales. Se hizo un llamado enfático en un momento histórico como la pandemia donde las aglomeraciones eran espacios de riesgo para la salud. En la virtualidad se construyeron espacios para alzar la voz, para cuestionar las normas y sobre todo para visibilizar la violencia contra la intimidad sexual.

Figura 7. Pintas virtuales por Ley Olimpia Nacional, 2020



FUENTE: Frente Nacional por la Sororidad, 2020.

La organización de las mujeres, incluso en videojuegos, para llevar a cabo manifestaciones virtuales que posteriormente se tradujeron en la movilización física cuando las restricciones por COVID-19 fueron reduciéndose, es ejemplo del poder de convocatoria que las redes sociales hoy en día tienen. Juegos como *Animal Crossing*,³ que consiste en construir una isla y hacer tareas cotidianas, se han convertido

3 *Animal Crossing* es una serie de videojuegos de simulación de vida publicada por Nintendo y creada por Katsuya Eguchi y Hisashi Nogami, en la que el jugador vive en un pueblo habitado por animales antropomórficos, lleva a cabo diversas actividades en las que se realizan conexiones con los vecinos

en espacios donde mujeres de diferentes edades, latitudes y sentipensares pueden compartir la lucha por la erradicación de la violencia, el acceso a la salud sexual y reproductiva, la interrupción legal del embarazo, así como tejer redes con más mujeres en el mundo.

Figura 8. Protesta en Animal Crossing: New Horizons Justicia para Diana⁴



FUENTE: Diaz (2020).

Son estos espacios en los que las niñas, adolescentes y mujeres han podido expresarse sin el peligro de la criminalización de la protesta, sin dejar de cuestionar las prácticas machistas que reproducen y perpetúan las violencias, construyendo nuevas narrativas donde otra realidad y otro algoritmo son posibles.

III. COLECTIVAS CIBERFEMINISTAS EN MÉXICO

Así mismo, la web ha permitido que de la organización de las mujeres surjan propuestas de lucha y conceptualización como la que propone el Frente Nacional por la Sororidad, liderado por Olimpia Coral Melo y constituido por mujeres de diferentes estados de la República mexicana. Desde hace más de 10 años han denunciado la violencia sexual digital y los delitos contra la intimidad sexual que existen en el espacio cibernético. Bajo el lema #LoVirtualesReal, han buscado nombrar a partir las herramientas conceptuales y legales esa violencia machista, que puede ir des-

y permite jugar de manera *online* con jugadoras y jugadores de todo el mundo. Este juego está desarrollado para consolas como el Nintendo Switch (Nintendo, 2024).

4 Existen diferentes grupos en *Facebook* de habla hispana en los que desde 2020 niñas, adolescentes y mujeres se han reunido para generar comunidades donde no solo exploran los videojuegos como una herramienta de recreación, apropiándose del espacio virtual para posicionarse ante la lucha contra la violencia de género contra las mujeres, permitiendo que cada vez mujeres más jóvenes se acerquen a los feminismos.

de expresiones como la exclusión digital, la difusión de contenido íntimo sin consentimiento hasta una de las violencias que desde el frente se nombra como trata virtual de personas, que consiste en lucrar con el contenido obtenido sin consentimiento ya sea por remuneración económica o el acceso a más contenido, así mismo han buscado acercar información sobre ciberseguridad a través de jornadas de educación digital a estudiantado de nivel básico (Defensoras Digitales, 2019).

Figura 9. Frente Nacional para la Sororidad



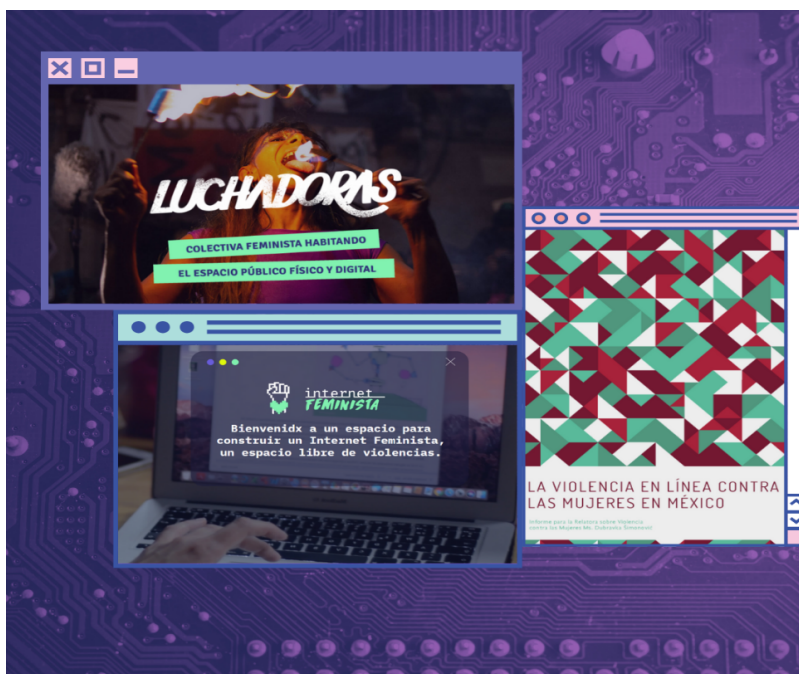
FUENTE: FNS (2019).

Uno de los logros más grandes que ha gestado el Frente Nacional por la Sororidad y Defensoras Digitales en 2021 fue la integración en los códigos penales de diferentes entidades y en la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia, la violencia digital como una modalidad donde pueden ejercerse diferentes tipos de violencia como la psicológica o sexual, dicho reconocimiento es y ha sido una lucha constante de las mujeres que se han agrupado en diferentes puntos de la República mexicana y que al día de hoy después de tres años se transforma a nivel global con “Ley Olimpia por América Latina” y los esfuerzos por integrar

una ley modelo para prevenir, sancionar y erradicar la violencia de género digital a nivel internacional. Asimismo, el desarrollo de investigaciones como el Informe sobre Violencia Sexual Digital ha sentado bases de análisis de violencias como la violación de la intimidad sexual digital.

Otra colectiva como Luchadoras.mx, cuya misión es “impulsar procesos de transformación política personal a través de la creación y difusión de historias, apropiación de las TIC (Tecnologías de la información y la creación de espacios de encuentro que reivindican y dignifican los saberes, la fuerza y el poder de las mujeres)” (Luchadoras.mx, 2023), lanzó en 2017 un informe sobre la violencia en línea contra las mujeres en México, y a través de herramientas como pódcast, mediactivismo e investigación han recabado datos sobre violencia política de género en línea contra las mujeres y buscan generar formas alternativas para habitar el espacio físico y digital.

Figura 10. Luchadoras.mx



FUENTE: elaboración propia a partir de Luchadoras.mx (2023).

Bajo la consigna de acercar conocimiento relacionado con las tecnologías, colectivas como la Tormenta comenzaron a partir de identificar la necesidad de contar con instrucciones entendibles en español que permitieran el uso de Tor,

así como enseñar a sus comunidades sobre el empleo de este a través de la generación de nuevas pedagogías críticas que abonen al cierre de las brechas de alfabetización digital (GenderIt, 2019).

Lo anterior por mencionar algunas colectivas que a través de la organización de las mujeres en el ciberespacio han buscado la creación de mecanismos que posibiliten otra Internet, libre de violencias, que permita el desarrollo y empoderamiento de las mujeres desde diferentes latitudes, reconociendo la diversidad de las mujeres que las conforman, sus luchas, procesos personales y características propias que nutren esta respuesta ante un algoritmo patriarcal.

Sin duda alguna, las colectivas ciberfeministas han gestado una serie de movimientos que transforman el cómo las niñas, adolescentes y mujeres se acercan y apropian de los espacios virtuales, al realizar investigaciones, *performance* artísticos que visibilizan las violencias, al construir redes de apoyo entre mujeres sobrevivientes a las violencias machistas y misóginas en la red, asimismo, al exigir a los gobiernos y empresas que se tomen medidas para combatir las violencias desempeñando un papel clave para desafiar las brechas digitales de género y al algoritmo patriarcal.

IV. RETOS ACTUALES DEL CIBERFEMINISMO

Han existido avances respecto a la virtualidad, como el Decálogo de Derechos Digitales en Redes Sociales, del Programa Universitario de Estudios Sobre Democracia, Justicia y Sociedad de la UNAM (2023), que propone 10 puntos como la libertad de expresión y derecho de réplica en la redes sociales, la protección de datos personales y redes sociodigitales, la necesidad de contar con información veraz y el combate a la desinformación en redes, la protección de las infancias en redes, derechos fundamentales en las redes, transparencia de la propaganda electoral difundida en redes, segmentación y disposición de contenidos, no discriminación y vida libre de violencia en redes, ciberseguridad y redes y finalmente el derecho a la identidad en el espacio digital.

Pese a los avances, uno de los retos más grandes a los que se enfrenta el Estado de México ante la virtualidad, el ciberactivismo y el ciberfeminismo, es la construcción no solo de tipos penales para sancionar la violencia digital, sino también el desarrollo de políticas públicas que permitan la prevención y atención integral a las personas que han sido víctimas de estas violencias, así mismo se necesita establecer un encuentro con los dueños de las grandes plataformas para que se posicionen de manera responsable sobre el uso que se le da a la información con la que comercian.

Como se ha desarrollado a lo largo de este artículo, el ciberfeminismo es tan plural y amplio como las usuarias que habitan los espacios virtuales, una realidad

muy cercana al Estado de México, donde sus 125 municipios representan una heterogeneidad que vuelve compleja la organización y movilización de las mujeres, así mismo los niveles de violencia contra las mujeres que la entidad reporta no son alentadores para que la lucha feminista avance; sin embargo gracias a la virtualidad se han encontrado nuevas formas de activar la reflexión y crítica a la realidad que atraviesan las mujeres mexiquenses en la vida física, pero sobre todo la virtual. A continuación, siguiendo el formato de las 100 antítesis del ciberfeminismo se enlistan algunos de los retos más urgentes por atender desde la voluntad individual, colectiva e institucional:

- 1) Reconocer el papel de las colectivas feministas en el activismo digital para contener y visibilizar a las niñas, adolescentes y mujeres que viven o han vivido violencias y respaldar el trabajo que realizan desde la colaboración interinstitucional.⁵
- 2) Generar actividades que contribuyan a la desestigmatización de los feminismos para que estos puedan permear a nivel individual, colectivo e institucional.
- 3) Lograr el consenso entre las diferentes vertientes de los feminismos para traducirlo en movilización no solo de las mujeres activistas, sino de todo el engranaje político, social y cultural, que se necesita para generar condiciones que acorten las brechas de las niñas, adolescentes y mujeres en el espacio virtual.
- 4) Trabajar en la construcción de los derechos digitales que aseguren el derecho de las mujeres, niñas y adolescentes a una vida libre de violencia.
- 5) Integrar de manera colaborativa a los diferentes sectores de la sociedad para generar un cambio sistémico respecto a las actitudes, conductas y creencias que perpetúan y normalizan la violencia en el ciberespacio.
- 6) Incluir dentro de los currículos educativos contenidos relacionados a ciudadanía digital con perspectiva de género, ciberseguridad y derechos humanos.
- 7) Desarrollar con mayor énfasis las competencias duras, como el razonamiento analítico, que permitan a las personas discriminar la información que existe en el ciberespacio y así evitar la difusión de noticias falsas o contenidos de sitios poco fiables.

5 Una de las recomendaciones en torno al 8 de marzo de 2024 de ONUmujeres es reconocer y apoyar a los feminismos que impulsan el cambio, ya que son las colectivas feministas las que se encuentran al frente de la lucha contra la pobreza, la violencia de género; reciben el 0.13 % de la ayuda oficial para el desarrollo y en muchos casos trabajan sin recursos o con los propios, cuando es una obligación del Estado proveer de los mecanismos necesarios para brindar atención gratuita a las mujeres para promover su desarrollo (ONUmujeres, 2024).

- 8) Visibilizar en los marcos legales las responsabilidades de quienes son dueños de las redes sociales ante eventos de violencia de género y delincuencia digital.
- 9) Fomentar la participación de mujeres, adolescentes y niñas en las áreas STEAM, así como en deportes *online* o también llamados *e-sports*.
- 10) Invertir en programas de desarrollo para ligas femeniles de *e-sports* donde se eliminen prejuicios y estereotipos respecto al uso del espacio virtual como un medio de competencia y recreación.
- 11) Redistribuir las actividades de cuidado y trabajo no remunerado para balancear la brecha respecto al uso de tiempo de las mujeres y que puedan tener espacios para integrarse a la virtualidad, ya sea para profesionalizarse o para realizar actividades de recreación.
- 12) Construir conocimiento situado que visibilice las vivencias de las mujeres, adolescentes y niñas mexiquenses en el ciberespacio.
- 13) Identificar expresiones de violencia sexual digital producidas a través de herramientas como la inteligencia artificial y reconocer el uso de esas herramientas como violencia.
- 14) Generar redes de acompañamiento colectivo y comunitario para las sobrevivientes de las violencias de género en línea.
- 15) Integrar a las colectivas, asociaciones civiles y mujeres en la toma de decisiones y diseño de políticas públicas que busquen erradicar las brechas digitales y violencias de género *online*.
- 16) Ampliar los mecanismos legales para la sanción de las violencias digitales y lo que hoy en día se encuentra en el código penal a fin de brindar protección ante expresiones como la trata virtual de personas, el *grooming*, ciberacoso y delitos cibernéticos, como la suplantación de identidad.
- 17) Diseñar una ruta crítica que permita la atención integral a las víctimas de violencia de género en espacios virtuales en el acceso a la justicia.
- 18) Armonizar los marcos legales a fin de facilitar el acceso a la prevención, atención y sanción de la violencia de género en la virtualidad.
- 19) Acortar las brechas en cuanto a alfabetización y acceso digital, para las niñas, adolescentes y mujeres.
- 20) Reconocer los derechos de todas las personas que interactúan en el ciberespacio desde un enfoque interseccional y apegado a los derechos humanos.
- 21) Continuar con los análisis críticos sobre el uso de las tecnologías para la represión de las defensoras de derechos humanos.
- 22) Regular el uso ético de la inteligencia artificial a fin de que esta no se utilice para dañar la dignidad humana de las personas.

- 23) Impulsar el desarrollo de investigaciones sobre desarrollo humano y bienestar psicológico de las personas que navegan en la virtualidad.
- 24) Desarrollar marcos de protección para las infancias y adolescencias, para que puedan navegar seguras en Internet.
- 25) Regular el uso de *bots* que influyen la opinión pública sobre ciertos temas y benefician a sectores hegemónicos que reproducen discursos de odio.
- 26) Regular el uso de datos personales y garantizar la privacidad en línea de las mujeres.
- 27) Desde los ciberfeminismos, seguir desarrollando piso teórico que permita problematizar lo que sucede con el avance tecnológico.
- 28) Capacitar al personal del servicio público, especialmente al que brinda atención de primer contacto, para que sepa cómo actuar ante casos de violencia sexual digital, desde un enfoque de infancias y adolescencias, derechos humanos y perspectiva de género.
- 29) Generar mecanismos de seguimiento a las denuncias por violencia digital hasta que se acceda a la justicia.
- 30) Diseñar protocolos de atención integral para víctimas de violencia, así como para las personas agresoras.
- 31) Desarrollar protocolos de prevención y atención de la violencia digital en espacios educativos y laborales.
- 32) Generar estrategias integrales de prevención de las violencias digitales, con las cuales se sensibilice y capacite a personal docente y a las personas cuidadoras de infancias y adolescencias, que les permitan saber cómo actuar ante estos casos.
- 33) Difundir información que permita desnaturalizar las violencias en los espacios digitales.
- 34) Dar mayor difusión a las acciones que se desarrollan en fechas como el 28 de abril, Día Internacional de las Niñas en las TIC, para impulsar a las niñas, adolescentes y mujeres a adentrarse al mundo de la tecnología.
- 35) Llevar a cabo acciones relacionadas con el Día Internacional sobre la Ciberseguridad de manera accesible, en diferentes espacios, para generar mayores herramientas de protección ante los riesgos de la virtualidad.
- 36) Generar los mecanismos necesarios para identificar perfiles en redes sociales que funcionan como medios de captación para la trata de personas y explotación sexual de infancias, adolescencias y mujeres.
- 37) Promover la diversidad de voces y perspectivas de las mujeres en los espacios digitales.
- 38) Desnaturalizar estereotipos dañinos y representaciones hipersexualizadas de las infancias, adolescencias y mujeres en la red.

- 39) Invertir en investigación y desarrollo centrados en las necesidades y perspectivas de las mujeres en el ámbito digital.
- 40) Abordar las experiencias diversas de las mujeres en línea, considerando la raza, la clase, la orientación sexual, la identidad de género y otras intersecciones.
- 41) Desarrollar estrategias ciberfeministas inclusivas y que respondan a las necesidades específicas de diferentes grupos de mujeres.
- 42) Fortalecer las redes de solidaridad y apoyo entre mujeres de diversos orígenes a través del uso de las redes sociales.
- 43) Generar acciones afirmativas que promuevan la representación de mujeres en la creación de contenidos digitales, así como en los puestos de toma de decisión en el ámbito tecnológico.
- 44) Integrar la perspectiva de género en el diseño y desarrollo de los avances tecnológicos.
- 45) Modificar los algoritmos sesgados que perpetúan la discriminación y las desigualdades en el espacio digital.
- 46) Generar estrategias que incorporen a los hombres en la sensibilización respecto a las violencias de género en el espacio virtual.
- 47) Construir y acompañar el desarrollo de masculinidades no hegemónicas que desnaturalicen la violencia contra la intimidad sexual.
- 48) Prevenir el uso de las tecnologías de vigilancia y control que discriminan a las mujeres.
- 49) Analizar el impacto de la tecnología en el trabajo y la economía desde una perspectiva de género e identificar oportunidades para promover la igualdad.
- 50) Desarrollar pedagogías ciberfeministas para la educación y el activismo que promuevan el pensamiento crítico, la colaboración y la acción colectiva.
- 51) Fomentar la expresión artística y cultural ciberfeminista como herramienta para la reflexión, la crítica social y la transformación.
- 52) Promover el uso de tecnologías libres y de código abierto para el desarrollo de herramientas y plataformas ciberfeministas.
- 53) Abogar por un acceso abierto al conocimiento y la información en línea que promueva la igualdad de oportunidades para las mujeres.
- 54) Generar un compromiso comunitario para sumarse a la construcción de espacios virtuales libres de violencia.
- 55) Cuestionar el consumo de contenidos que reproducen discursos de odio hacia las mujeres, infancias, adolescencias, poblaciones de la diversidad sexual, pertenencia étnica, etcétera.

- 56) Sensibilizar a las personas creadoras de contenidos para que desnaturalicen las violencias y no reproduzcan discursos de odio.

Los retos frente a las desigualdades y violencias en el espacio digital aumentan al ritmo que crece la tecnología, sin embargo, el ciberfeminismo es una apuesta diaria por la construcción de espacios virtuales donde las mujeres, adolescentes y niñas puedan desarrollarse, criticar y dismantlar los sistemas de creencias patriarcales y prácticas machistas, a través del reconocimiento de sus habilidades respecto a las tecnologías, así mismo, es un movimiento social, político y artístico que usa la producción audiovisual para retar las estructuras binarias, buscando la utopía de un espacio que vaya más allá de lo corpóreo y permita construir otras identidades libres de prejuicios, roles y estereotipos de género.

Los feminismos son y serán tan plurales como la realidad los necesite. Para cerrar es importante recordar que feminismo se escribe en plural y lo escribimos todas desde diferentes latitudes, estamos convencidas de que es posible vivir una vida libre de las ataduras del sistema sexo-género, donde podemos valorar y redistribuir las tareas de cuidado, así como transformar las relaciones desiguales y asimétricas no solo en espacios físicos, sino también virtuales. No hay un solo camino para la utopía, la suma de las voces de las personas que hoy transitamos entre el mundo *online* y *offline* dará como resultado la generación de espacios más críticos respecto a la interacción virtual.

Dentro de estos esfuerzos que los feminismos realizan sobre la agenda pública, se vuelve necesario un cambio de paradigmas sociales, culturales y personales para que el anonimato que brindan las redes sociales deje de verse como un espacio donde se permiten y perpetúan las violencias, donde es posible emitir y viralizar cualquier discurso de odio que represente un atraso en la dignificación de las personas. Dentro de este cambio se debe incluir la construcción de masculinidades críticas, que cuestionen los privilegios del género, para desnaturalizar las violencias y, sobre todo, el consumo de contenidos que reproducen los roles y estereotipos.

En conclusión, los feminismos, especialmente el ciberfeminismo, evolucionan de manera constante, por lo que un reto frecuente será continuar trabajando para crear un espacio digital más justo, igualitario e inclusivo para todas las niñas, adolescentes y mujeres, con miras a que estén seguras dentro y fuera de la Internet; para ello es necesario sumar esfuerzos desde diferentes trincheras, en lo individual generar conciencia acerca de la violencia en los espacios digitales y comprometerse a desnaturalizarla, en lo colectivo generar redes de apoyo que permitan fomentar una cultura de la denuncia y la no violencia en la virtualidad y en lo institucional responsabilizarse del camino que aún está pendiente para la generación de una realidad más igualitaria y justa.

V. REFERENCIAS

- Álvarez Enríquez, L. (2020). El movimiento feminista en México en el siglo XXI: juventud, radicalidad y violencia. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 65(240). <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2020.240.76388>
- Benítez-Eizaguirre, L. (2019). *Ciberfeminismo y apropiación tecnológica en América Latina*. *Virtualis, revista de cultura digital*. 10(18), 1–15. <https://doi.org/10.2123/Virtualis.v10i18.264>
- Beauregard, L. P. (2023, octubre 24). Meta, demandada por 41 Estados en EE UU por “atrapar” a los niños en su plataforma con tecnologías “poderosas y sin precedentes”. *El País*. <https://elpais.com/tecnologia/2023-10-24/meta-demandada-por-41-estados-en-ee-uu-por-atrapar-a-los-ninos-en-su-plataforma-con-tecnologias-poderosas-y-sin-precedentes.html>
- CEPAL (2020). *La Plataforma de Acción de Beijing cumple 25 años*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. <https://www.cepal.org/es/temas/asuntos-genero/la-plataforma-accion-beijing-cumple-25-anos>
- De Miguel (2013). *Los géneros de la red: los ciberfeminismos. El ciberfeminismo social*. Mujeres en Red. El periódico feminista. <https://www.mujaresenred.net/spip.php?article297>
- Diez, D. (2020). *Movimiento de Mujeres. La cuarentena no detiene a las mujeres: Repudian al feminicidio en Animal Crossing* [Imagen]. La Izquierda Diario - Red internacional. <https://www.laizquierdadiario.mx/La-cuarentena-no-detiene-a-las-mujeres-Repudian-al-feminicidio-en-Animal-Crossing>
- Frente Nacional por la Sororidad (2024, marzo 7). *¿Quiénes somos?* [Actualización de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/FrenteNacionalParaLaSororidad>
- GenderIT.org (2019). *La libertad en Internet no es suficiente - Las ciberfeministas están luchando por una nueva realidad*. <https://genderit.org/es/articles/la-libertad-en-internet-no-es-suficiente-las-ciberfeministas-estan-luchando-por-una-nueva>
- Lázaro Castellanos, R. y Jubany Baucells, O. (2017). Interseccionalidad del género y mercado de trabajo postfordista. *Revista de Estudios de Género, La Ventana*. 5(46), 202–243. <https://doi.org/10.32870/lv.v5i46.5341>
- Luchadoras.mx (2023). *Luchadoras.mx Colectiva Feminista*. <https://luchadoras.mx/>
- Luchadoras.mx (2023). *Internet feminista | landing | luchadoras. luchadoras | Colectiva Feminista*. <https://luchadoras.mx/internet-feminista-landing/>
- Manifiesto Cyborg. *Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista a Finales del S.XX* [Imagen]. (s.f.). Plataforma de Investigación. <https://mundoperformance.net/2020/08/25/manifiesto-cyborg-ciencia-tecnologia-y-feminismo-socialista-a-finales-del-s-xx/>
- Mujeres en red (1997). *Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo* (1997). Mujeres en Red. El periódico feminista. <https://www.mujaresenred.net/spip.php?article1531>

- Nintendo (2020). *Animal Crossing* (New Orizons, versión 2) [Videojuego]. <https://animal-crossing.nintendo.com/new-horizons/es/>
- ONUMujeres (2023, diciembre, 14). *Día Internacional de la Mujer 2024 – Invertir en las mujeres, acelerar el progreso* | ONU Mujeres. ONU Mujeres. <https://www.unwomen.org/es/noticias/anuncio/2023/12/dia-internacional-de-la-mujer-2024-invertir-en-las-mujeres-acelerar-el-progreso>
- Palma Gato, S. y Moral Jiménez, M. d. I. V. (2022). Alcances e impactos psicosociales del movimiento ciberfeminista. *FEMERIS: Revista Multidisciplinar de Estudios de Género*. 7(3), 88-105. <https://doi.org/10.20318/femeris.2022.7155>
- Paula, A. (2023, marzo 23). “Nos han quitado hasta el derecho de ser malas”: La violencia hacia las mujeres gamers. La Cadera De Eva. <https://lacaderadeeva.com/entrevistas/nos-han-quitado-hasta-el-derecho-de-ser-malas-la-violencia-hacia-las-mujeres-gamers/6957>
- Peñaranda Veizaga, I. (2019). Ciberfeminismo: Sobre el uso de la tecnología para la acción política de las mujeres. *Revista Punto Cero*, 24(39), 39-50. <https://doi.org/10.35319/puntocero.2019392>
- Programa Universitario de Estudios Sobre Democracia Justicia y Sociedad (2023). *Decálogo de Derechos Digitales en Redes Sociales*. Decálogo digital. <https://puedjs.unam.mx/decalogo-digital/>
- Ramos, R. (2021). Red Nosotras Tenemos Otros Datos solicita emisión de alerta de violencia de género. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/politica/Red-Nosotras-Tenemos-Otros-Datos-solicita-emision-de-alerta-de-violencia-de-genero--20211124-0139.html>
- Reyes, I. (2016). Género y tecnologías. Ciberfeminismos y construcción de la tecno-cultura actual. *CONICET*, 11(31), 171-193. <https://www.redalyc.org/journal/924/92443623007/html/>