
El vector de la violencia en el ciberespacio. Violencia 3.0

Eva Bernal Serrano
Criminología Coeducativa

VIOLENCIA DE GÉNERO 3.0

¿**Para qué** hacemos esta unidad didáctica?

Algo está cambiando constante y exponencialmente. Desde hace más de una década, las tecnologías e internet han irrumpido en nuestras vidas de un modo brusco y cada vez más masivo, redimensionando las vías y formas de comunicación entre las personas.

Estas herramientas poseen una alta potencialidad pedagógica y cada vez son más comunes en la actividad de nuestras vidas diarias, pero al mismo tiempo su uso indebido, genera una serie de retos y conflictos que como equipos de intervención educativa, debemos abordar y comprender, para poder acompañar en los nuevos desafíos y amenazas, a los que las NNA se enfrentan día a día.

En esta Unidad Didáctica *El vector de la violencia en el ciberespacio. Violencia 3.0*, SOMLLAR sigue mostrando su compromiso de visibilizar, comprender y transformar la violencia de género, en este caso a través de la tecnología, previniendo la repetición de conductas que generan violencia y desigualdad en los HAG, en los que viven personas jóvenes y adolescentes.

Aprenderemos de los mecanismos sociales y culturales de opresión y discriminación que alimentan la violencia de género 3.0, desde una perspectiva coeducativa y feminista, para conocer su expresión y normalización a través del intercambio digital, consiguiendo como objetivo principal, la prevención de la violencia de género 3.0 y un pensamiento crítico de esta manifestación de violencia en todas sus formas.

En la vida offline, la normalización de la violencia de género se aprende y perpetua generación tras generación, pero ahora, han cambiado los modos y las formas de expresión reproduciéndose de manera viral en el mundo online.

La violencia de género **aprendida y repetida** en nuestros contextos de socialización, forma parte de nuestras vivencias y conflictos cotidianos. Percibirla, visibilizarla y acompañarla en su **transformación**, es todo un arte. Es esta Unidad Didáctica se pretende desmontar y adquirir pautas, herramientas y estrategias que ayuden a las personas jóvenes y adolescentes a comprender y experimentar de una manera segura y adecuada, los espacios digitales.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

El ciberespacio, como escenario común donde se desenvuelven, moldean e interactúan las niñas, niños, jóvenes y adolescentes, pueden ser espacios donde aprender habilidades para la vida, usarse con fines académicos, científicos, lúdicos... pero también puede ser un escenario donde reproducir violencias 3.0 (violencia de género a través de las redes), xenofobia, fat-shaming, LGBTIQ+ fobia, discriminación, grooming, sexting...

Es tiempo de que los equipos educativos, adultas y adultos referentes, tomemos cartas en el asunto. Es urgente un acercamiento, comprensión e innovación educativa para poder crear una comunicación con las y los jóvenes que acompañamos, entender sus nuevas herramientas de comunicación, sus conflictos online y offline... para que puedan navegar por las redes y la vida, de una manera segura y respetuosa.

Es de vital importancia, que los equipos profesionales que acompañan a personas, manejen conceptos, herramientas, espacios virtuales y obtengan una actualización constante de recursos educativos tecnológicos, para dar respuesta a los nuevos conflictos y poder entenderlos y acompañarlos. Y para ello hace falta un buen entrenamiento.

Para las personas jóvenes y adolescentes, estas tecnologías son especialmente atractivas, sobre todo porque experimentan, interaccionan y socializan con ellas, muestran su intimidad, exponiéndose a riesgos para su salud emocional.

Estudios de feminismo y RSI como el llevado a cabo por Estébanez y Vázquez en 2013 indican que las RSI son espacios virtuales que reproducen la desigualdad de género especialmente en cuanto a la violencia, ya que los ideales de amor romántico y exposición de la vida personal, están ocasionando nuevas formas de violencia y control sobre las mujeres y nuevas formas de relaciones afectivas y sexuales.

La exposición de vídeos, imágenes eróticas, desnudos y fotografías tomadas en entornos privados, son materiales que pueden ser usados para realizar acoso cibernético, mediante burlas e ironías perpetuando actitudes sexistas y normalizando violencias simbólicas.

Las violencias que sufren y repiten las personas jóvenes a través de las redes, en el intercambio de imágenes, videojuegos... son formas normalizadas, aprendidas, consumidas y reproducidas a través de estos medios tecnológicos y de la sociedad misma

Como profesionales que trabajamos acompañando procesos madurativos de personas, es necesario poseer habilidades y conocimientos que nos ayuden a realizar nuestro trabajo con responsabilidad, cuidado y respeto a la diversidad, mostrando una tolerancia 0 ante la violencia de género y enseñando a poner los límites necesarios si somos testigos de ello, tanto en la vida online, como en la vida offline.

Según el profesor de filosofía y Estudios Culturales de la Universidad de las Artes de Berlín, Byung-Chul Han, hoy estamos en la transición de la era de las cosas a la era de las no-cosas. No son las cosas, sino la información, lo que determina el mundo en el que vivimos. Si esta información está cargada de estereotipos, sexismos y violencia... ¿No es normal que las personas jóvenes y adolescentes las repitan si no tienen referentes que las enseñen?

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

¿Qué **objetivos** queremos conseguir?

- 1.-Obtener y experimentar las claves necesarias para conocer, identificar y comprender la violencia de género 3.0.
- 2.-Crear un espacio de reflexión, descubrimiento y aprendizaje de estrategias innovadoras para prevenir la violencia de género online, en las relaciones entre jóvenes.
- 3.-Definir, identificar y conceptualizar la “Generación Centennial”.
- 4.- Compartir e indagar en las relaciones online y offline de las personas adolescentes visibilizando comportamientos y actitudes que reproduzcan violencia de género 3.0.
- 5.- Crear un espacio de aprendizaje seguro y supervisado, donde compartir experiencias relacionadas con la violencia.
- 6.-Debatir y profundizar en conceptos de buen trato, equidad, respeto, libertad e identidad digital en el espacio online.
- 7.-Promover relaciones igualitarias, sanas y de buen trato entre jóvenes dentro del ciberespacio.
- 8.-Aprender a desarrollar un pensamiento crítico sobre las relaciones online, a través de una mirada feminista y coeducativa.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

Contenidos y Metodología.

Las teorías que defienden el proceso de socialización, como elemento indispensable para la construcción de identidades individuales y colectivas, han sido avaladas por estudios históricos, biológicos, antropológicos y sociales.

En el Siglo XX, la antropóloga Margaret Mead desmonta con sus investigaciones las críticas decimonónicas empeñadas en demostrar que los rasgos entendidos como propios de la femineidad en nuestra historia cultural, no tenían sus raíces en fundamentos biológicos, sino que eran producto de la educación y los convencimientos sociales.

A la hora de estudiar cómo se aprenden e interiorizan las desigualdades de género debemos tener presentes estos cuatro conceptos (machismo, sexismo, androcentrismo y patriarcado), como pilares del mantenimiento y supervivencia de las desigualdades y violencias entre mujeres y hombres en las sociedades.

La propuesta formativa, consiste en la realización de dos sesiones para NNA y una para el equipo educativo de los recursos de la asociación SOMLLAR, con una metodología activa, donde las personas participan en los mismos, de forma activa y con el fin de buscar el cambio interno e implementar una formación, que no sea una mera transmisión de conocimientos unipersonal sino un proceso de aprendizaje colectivo, en donde aprender de estas desigualdades, que sostienen la sociedad e la que vivimos.

Os invito a introducirnos y profundizar en Internet y las Redes Sociales a través de un estudio práctico y vivencial, cuyo pilar fundamental será la prevención de la violencia de género a través de las redes (violencia 3.0) y la diferenciación de esta violencia, de muchas otras que se reproducen en el mundo online.

Toda cultura dispone de sus propias instituciones socializadoras (familia, escuela, medios de comunicación, etc.) para favorecer la interiorización (entre otras) de los roles y funciones asignados a cada sexo. Esta interiorización es vivida por la mayoría de las personas, no como una imposición externa, sino como características propias de su personalidad diferenciada, según sean mujeres y hombres. En la actualidad las RSI (redes sociales e internet) también son instituciones socializadoras y muchas personas jóvenes aprenden y se educan a través de los mensajes que les llegan de las pantallas.

De un modo u otro, todas las sociedades regulan las relaciones que se producen entre sus miembros. De modo que, al proceso de socialización que antes estaba controlado por la familia, los vecinos, los iguales..., hoy se han incorporado los medios de comunicación tecnológicos y en particular las redes sociales, creadores de contenido, Instagram... que se han convertido, por méritos propios, en agentes socializadores.

La publicidad, es una técnica de comunicación masiva, destinada a difundir mensajes a través de los medios de comunicación social, con el fin de persuadir a la audiencia para el consumo. La publicidad está dirigida a grandes grupos humanos y pretende influir en la opinión pública.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

Marta Peirano, en su libro *El enemigo conoce el sistema*, hace alusión a una texto de Malcom X "Si no tienes cuidado, los periódicos te harán odiar a la gente que está siendo oprimida y adorar a la gente que ejerce la opresión".

Ahora, nuestra información no solo se adquiere de la lectura de periódicos, si no de lo que vemos en televisión, en películas, en YouTube, en Instagram, Facebook, creadores de contenido, pornografía... y mucha de esta información que consumimos, en forma de imágenes, textos, videos... a través del ciberespacio, contiene mensajes que mantienen y perpetúan la violencia de género, normalizada socialmente en el mundo offline, que inducen a repetirla en el mundo online, convirtiéndola en violencia 3.0.

Si no tenemos un pensamiento crítico que nos ayude a discriminar la violencia de género y visibilizar la cultura de violencia a través de las TRIC (Tecnologías de la relación, la información y la Comunicación), las personas menores, jóvenes y adolescentes difícilmente van a aprender a hacerlo. Es necesario y vital trabajar desde la educación, para que se transformen ideas y creencias arraigadas en unas de las violencias más arcaicas y naturalizadas de la sociedad actual.

Para hacer un estudio y poder trabajar tanto con el equipo educativo, como con las NNA, será imprescindible contextualizar el momento vital actual y el salto generacional que las TRIC han producido y estudiaremos por qué la violencia de género sigue reproduciéndose en el ciberespacio.

Como dijo María Montessori, "(...) *nadie educa por la paz. La gente educa para la competencia y este es el principio de cualquier guerra. Cuando eduquemos en cooperación y solidaridad, ese día estaremos educando para la paz.*"

Con esta Unidad Didáctica, pretendemos acompañar en el aprendizaje del trato respetuoso, en un mundo virtual que crece y evoluciona de manera incesante, y que si no se detectan y visibilizan maneras violentas de comunicarnos, lo más normal, es que se repitan una y otra vez, fomentando opresiones y desigualdades que sostienen los valores de mal trato y opresión de la sociedad patriarcal.

Profundizaremos en "El vector de la violencia en el ciberespacio, violencia 3.0" y como la violencia de género es aprendida y reproducida en todos los ámbitos de nuestra vida, si no tenemos un pensamiento crítico para discriminarla, visibilizarla y transformarla.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

Formación para profesionales.

- Se realizará 1 sesión de 3:00 horas para el equipo educativo y de intervención.

Si el equipo educativo está empoderado ante la violencia de género y visibiliza procesos discriminatorios y conflictivos, a través de su trabajo con las NNA, se crea un clima de diversidad, cuidado y respeto que favorece el aprendizaje y las relaciones de cuidado entre iguales, mejorando la convivencia dentro de los recursos y en la vida misma.

En estas 3 horas profundizaremos en conceptos de género, maneras de acompañamiento en conflictos cuyo origen sea la reproducción de conductas sexistas, estereotipadas y machistas en el mundo online que forman parte de la violencia 3.0.

Practicaremos herramientas para el trabajo comunitario a través de material audiovisual, usando las redes y tecnologías, como aliadas.

Para ello se aportarán claves y competencias que ayuden comprender y trabajar con los contenidos del aprendizaje: bibliografía, enlaces web, visionado de videos con los que trabajar en asambleas... para poder debatir después de su visionado, consiguiendo que el equipo educativo tenga herramientas y recursos para trabajar temas como violencia de género 3.0, la deseabilidad social, identidad digital, riesgos de internet, diferenciar entre uso de redes y dependencia...

Se desarrolla un glosario, con conceptos importantes para del aprendizaje, para que sea nexo común en la comunicación de ambas generaciones, trabajándolo indistintamente con las NNA de los recursos y el equipo educativo.

Objetivos específicos.

-El foco de interés, es la comprensión profunda y amplia de la reproducción de la violencia de género 3.0 en el mundo online y diferenciarla del resto de violencias.

-Lo peligroso no es consumir tecnología, es que la tecnología te consuma y reproduzca comportamientos dañinos, nada reflexivos, usándola para volcar nuestros juicios, críticas, frustración y rabia.

-Conocer los riesgos eróticos online y offline.

-Crear un espacio de indagación colectiva, que girará en torno a la comprensión de la identidad digital, la cosificación de los cuerpos en las redes, aprendizaje cultural de la violencia de género, reproducción de masculinidades y feminidades patriarcales y reproducción de la cultura de la violación, usando la tecnología.

-Comprensión de la violencia del sistema sexo género de la sociedad actual dentro de la organización política, social y económica, que fomenta la desigualdad y el abuso de poder.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

¿Cómo lo haremos?

- Dinámica 1. Realizaremos una técnica de relajación y atención para comenzar la sesión y crear un espacio de escucha para trabajar.
- Dinámica 2. Haremos una rueda de presentación en la que las personas participantes compartirán sus conocimientos sobre la violencia de género 3.0 y el uso, que ellas hacen de las TRIC, para hacer una puesta en común de conocimientos.
- Dinámica 3. Realizaremos una actividad teatral, de Comunicación No Violenta, en grupos pequeños para trabajar sentimientos, y que la teoría se convierta en experiencia corporal y aprender con ello nuevo vocabulario emocional.
- Dinámica 4. Mediante una dinámica de participación colectiva, a través de etiquetas, profundizaremos en cómo la sociedad nos enseña a enjuiciar, criticar, no actuar, usar la violencia, reproducir patrones sexistas y como todas esas actitudes aíslan, generando tristeza y miedo en las personas que la sufren.

A través de la visibilización de la violencia de género offline de nuestra vida cotidiana, haremos la introducción a la violencia de género 3.0, haciendo énfasis en que este tipo de violencia, no es nueva, son nuevas sus formas de uso tecnológico.

- Dinámica 5. Se creará un espacio de reflexión y aprendizaje crítico, sobre prácticas de riesgo y su acompañamiento, que ayuden a los profesionales a comprender la nueva realidad cibernética, dotando a las personas participantes de un amplio abanico de conocimientos y herramientas teórico prácticas para orientar la gestión de conflictos y autonomía de las y los adolescentes usando los conceptos del Anexo 1, a través de los contenidos audiovisuales.

Se abordará conocimiento sobre la Generación Z, Centenial o “Nativas y nativos digitales” y comprensión del salto generacional.

Para esta generación resulta relevante la forma en la que otros cibernautas los perciben en la web. Para ellos y ellas, es primordial mostrar y compartir las experiencias vividas, las cuales no tienen sentido si no son publicadas. Y esto tiene sus riesgos, que trabajaremos a través de material audiovisual (Anexo 1: en el que aparecen videos y cortos para poder trabajar con las NNA dependiendo de su desarrollo madurativo).

Es importante que el equipo docente, cree un clima de confianza donde ellas y ellos puedan consultar sus dudas e inquietudes y que no se sientan juzgadas, pues no tienen que saber conceptos ni comportamientos, que nunca antes les han explicado.

Es crucial explicarles que hay imágenes que suponen un grave peligro, en dos vertientes: son peligrosas por lo que atentan en cuanto a privacidad y exposición y también porque al ver determinadas imágenes durante tiempos prolongados, no sólo afecta a nuestra manera de entender y pensar, sino que el algoritmo de internet empieza a mandarte “imágenes tipo” y acabas pensando que realmente te gustan esas imágenes y las estás eligiendo libremente. Esto ocurre, por ejemplo, con el visionado de porno streaming en el que las masculinidades y feminidades patriarcales son representadas con total normalidad.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

FORMACIÓN PARA NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.

- Se realizará 1 sesión de 1:30 horas con el grupo de NNA de 12 a 17 años y otra sesión de 1:30 minutos con el grupo de de 17 a 20 años.

Los contenidos serán adaptados en la medida de lo posible a su proceso evolutivo, variando el visionado de los videos.

A través de material audiovisual y su posterior debate crítico, se creará un espacio de escucha de inquietudes en las que se les irán explicando todos los conceptos del Glosario, a través de un estudio claro y conciso de la sociedad actual y de la violencia de género offline que se transforma en violencia de género 3.0 a través de las pantallas y el peligro que ello conlleva, no sólo para las personas que lo sufren, sino tan bien, para quienes la ejercen y la ven y no actúan.

Mediante un debate crítico y respetuoso se les enseñará que hay violencias para las que aún no están preparadas y es necesario que lo hablen, no se sientan culpables y que si hay imagenes o acciones a través de las redes que les están impactando deben comunicarlo a adultas referentes y saber de los diferentes peligros vitales a los que pueden exponerse, si no protegen su identidad digital.

Objetivos específicos:

- Visibilizar la violencia de género 3.0. y diferenciarla de otros tipos de violencia.
- Debatir y profundizar en conceptos de buen trato, equidad, respeto y libertad en el espacio online.
- Promover relaciones igualitarias, sanas y de buen trato entre jóvenes dentro del ciberespacio.
- Aprendizaje de conceptos, de nuevos modos de uso de la violencia de género.
- Conocer los riesgos eróticos de un mal uso de la tecnología.
- Crear un espacio cuidado, de diálogo, comprensión y escucha a través de la comprensión de la violencia de género y cómo nos afecta en nuestras vida online y offline.
- Compartir e indagar en las relaciones online y offline de las adolescentes visibilizando comportamientos y actitudes violentas.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

¿Cómo lo haremos?

- *Dinámica 1.* La formación comenzará con dinámicas de relajación, presentación y creación de espacio grupal en la que tomarán conciencia corporal y del espacio.
- *Dinámica 2:* “¿Qué estás haciendo?”. Para introducir el juego, en el aprendizaje. Una persona se pone en el centro del círculo que antes hemos creado y otra le pregunta, mediante gestos tiene que decir una acción totalmente diferente a lo que está haciendo, (esta dinámica de improvisación teatral y otras similares se habrán practicado en la formación posterior con el equipo de intervención como herramientas de participación grupal)
- *Dinámica 3:* ¿Qué sabes de la Violencia online? ¿Qué redes sueles usar? que servirá para contextualizar el tema a tratar y usar las apps con las que están familiarizadas y la redes que habitualmente consumen, para introducir la temática de la sesión. Cuando compartan se darán cuenta de ven mucha violencia y que lo tienen muy normalizado.
- *Dinámica 4:* A través de la presentación se hace una introducción teórico-conceptual de las nuevas formas de violencia que existente, conductas hostiles y discriminatorias en entornos digitales junto a las fórmulas de detección de la violencia de género 3.0, ciberbullying y las pautas de seguridad que se debe seguir para evitar la ciberdelincuencia.

Usando videos ilustrativos se analizan situaciones concretas de violencia 3.0 y otras violencias por Internet: sexting, grooming, ciberbullying, stalking y otras realidades que pueden conducir a la normalización de la violencia de género en escenarios diversos, ayudando a visibilizarla.

En papel continuo, en el suelo o en la pizarra, con las participantes en círculo, se trabajan los diferentes conceptos acerca de la violencia, violencia de género, patriarcado, deseabilidad social, jerarquía, identidad digital, dominación, cosificación... para aprender que lo “CIBER” es la herramienta, no la causa de la violencia de género.

Se analiza de una manera crítica y constructiva, la diferencia entre el acoso offline y online invitando a participar a todas las personas, para que hablen de sus experiencias. Estudiaremos como en las redes sociales las violencias se hacen públicas y como existe mucha tolerancia social al respecto.

- *Dinámica 5:* “*Quien eres tú en las redes*”. Después de realizar un estudio sobre lo que hacen en las redes sociales, lo que ven, lo que les gusta y lo que no, y habiendo nombrado todas las violencias a las que están expuestas, trabajamos en la “máscara digital” y la imagen, y como ésta se nutre de estereotipos de género que fomentan la violencia hacia nosotras mismas, pues las redes invitan a que seamos personas que no somos.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

Anexo 1.

Este contenido conceptual, en forma de Glosario, se trabaja de manera transversal en ambas formaciones, para que las NNA y las personas del equipo educativo usen un lenguaje común, que sirva de enlace y nexo generacional.

Patriarcado: Sistema de organización política, social y económica en el que se da una situación de opresión y dominación de las mujeres y de dominio de los varones. El patriarcado está estrechamente relacionado con otros sistemas de opresión, como el capitalismo.

Androcentrismo: es una visión del mundo a través de la mirada masculina. Consiste en representar cualquier esfera de la sociedad a través de parámetros masculinos, sin tener en cuenta a las mujeres, sus particularidades y diferencias, así como otros aspectos de la diversidad humana.

Machismo: ideología que comprende todas las actitudes, comportamientos, creencias, símbolos, normas, prácticas sociales, etc. que tienen como finalidad promover la superioridad del varón respecto a la mujer en el seno de la sociedad y en sus diferentes instituciones: familia, escuela, religión, políticas, leyes, medios de comunicación, etc.

Sexismo: actitud y/o comportamiento discriminatorio que favorece la inferioridad de un sexo (varón) sobre otro (mujer). Las actitudes sexistas provienen de la interiorización de estereotipos y roles de género, creencias machistas, etc.

Los “roles de género” se pueden definir como papeles diferenciados y jerarquizados impuestos a mujeres y hombres en las formas de ser, sentir y actuar. Los roles de género se aprenden a través del proceso de socialización de género desde la primera infancia.

Los “estereotipos” representan imágenes mentales que reinan en el imaginario social sobre los modos de actuar que se consideran propios y correctos de un género.

Generación Z: La Generación Z: Son las personas que han nacido entre 1994 y 2010. Viven en internet, se comunican por medio de la web y vuelcan el contenido disponible para que sus conocidos lo vean. Nos solemos referir a esta generación como zoomers o nativos digitales.

Violencia 3.0: Es la reproducción de la violencia de género a través de las redes sociales, del envío de videos privados sin consentimiento, de material sexual (fotos, videos...) usados para chantajear, causar estrés emocional incluso para animar a otras personas a agredir físicamente, usando medios tecnológicos. Es una violencia que culturalmente se justifica contra las mujeres y ahora su uso se viraliza a través de las TRIC.

ChildGrooming: Seducción a menores, realizada a través de internet, emprendida deliberadamente por personas adultas, con el objeto de ganarse la amistad de un menor de edad, al crearse una conexión emocional, con el fin de disminuir y poder abusar sexualmente.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

Sexting: consiste en el envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o vídeos) producidos generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de teléfonos móviles u otro dispositivo tecnológico según nos indica la Guía sobre sexting elaborada por INTECO. Se convierte en *Sextorsión* cuando se producen amenazas de publicar videos o imagenes de contenido sexual de la víctima, que han podido ser obtenidos con o sin su consentimiento.

Happy slapping: consiste en la grabación de una agresión física, verbal o sexual y su difusión online mediante las tecnologías digitales (páginas, blogs, chats, redes sociales, etc.). Es común que esta violencia se difunda por alguna red social y, en ocasiones, puede hacerse viral.

Identidad digital: es el conjunto de información pública de datos, comportamiento e información que existe de una persona en Internet, y que crea la imagen online que las demás tienen de nosotras: fotos, gustos, videos, comentarios, personas a las que seguimos y les damos "like", amistades, blogs personales, listas de reproducción, series que consumimos, compras que realizamos...

Fat shaming: es una nueva tendencia que consiste en avergonzar a otras personas por su peso, realizando humillaciones, insultos o burlas, a través de las redes sociales,

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

Material audiovisual:

- La mente en pañales: https://www.youtube.com/watch?v=gGhwwp-mA4s&t=1s&ab_channel=Coeducacci%C3%B3Cooperativa
- Amanda Tood: https://www.youtube.com/watch?v=6ylhGau0qXg&t=1s&ab_channel=PantallasAmigas
- Grooming: https://www.youtube.com/watch?v=pAohWiuNPYo&ab_channel=Thebrandsoup
https://www.youtube.com/watch?v=c1dEKmA8vVw&ab_channel=Entel
- Tu vida en las redes sociales tiene público: https://www.youtube.com/watch?v=cojLhNcBdBU&t=23s&ab_channel=OrangeEspa%C3%B1a
- ¿Se esconde tu pareja ideal en internet?: https://www.youtube.com/watch?v=UPVU0XK6zq0&ab_channel=OrangeEspa%C3%B1a
- Doble check: https://www.youtube.com/watch?v=XjCUrU-9elU&t=18s&ab_channel=Notodofilmfest
- Moretón: https://www.youtube.com/watch?v=G5KR0DJ2-Fs&t=5s&ab_channel=EduardoMorenoFern%C3%A1ndez-Cine
- Consentimiento sexual: https://www.youtube.com/watch?v=E4WTnJCMrH8&ab_channel=LaVozdeAsierSola

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO.

Bibliografía:

-Linares Bahillo, E.; Royo Prieto, R.; Silvestre Cabrera, M. (2019). El ciberacoso sexual y/o sexista contra las adolescentes. Nuevas versiones online de la opresión patriarcal de las sexualidades y corporalidades femeninas. *Doxa Comunicación*, 28, pp. 201-222.

-Ilsa Duque. "Acercarse a la Generación Z". Una guía práctica para entender a la juventud actual sin prejuicios. Editorial Zenith. 2022.

Sigma Dos. Discursos de odio sexistas en redes sociales y entornos digitales, Madrid, Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. 2021.

-Montserrat Peris Hernández. Tesis doctoral. Adicción y erotización en las redes sociales e Internet. Diseño y estandarización de la Batería En-Red-A2. Universidad del País Vasco. (2017).

-García-Jiménez, A., Beltrán, P. y Pérez-País, C. (2012). Uso y consumo de redes sociales e Internet entre los adolescentes españoles. Características y prácticas de riesgo: Revisión bibliográfica. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 35, 253- 273.

-Zafra, Remedios. Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo. Ediciones Fórcola. 2010.

-García-Jiménez, A., Beltrán, P. y Pérez-País, C. (2012). Uso y consumo de redes sociales e Internet entre adolescentes españoles. Características y prácticas de riesgo: Revisión bibliográfica. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 35, 253- 273.

-Ballesteros, J.C.; Megías, I. Jóvenes en la red: un selfie. CRS/FAD, Madrid: 2015.

-Peirano, Marta. El enemigo conoce el sistema. Edición Debate. Manipulación de ideas, personas e influencias después de la economía de la atención. Editorial Debate. 2019.

-Virginie Despentes. Teoría King Kong. Literatura Random House. 2018.

-Byung-Chul Han. Psicopolítica. Editorial Herder. 2014.

-Byung-Chul Han. La expulsión de lo distinto. Editorial Herder. 2017.

EL VECTOR DE LA VIOLENCIA EN EL CIBERESPACIO. VIOLENCIA 3.0



Unidad didáctica: El vector de la violencia en el ciberespacio. Violencia 3.0
Creado por Criminología Coeducativa de Eva Bernal Serrano.
20 de Septiembre de 2022.

