

COMISSIÓ DE TREBALL

Entender la violencia de género facilitada por la tecnología para empezar a actuar para erradicarla

Elisa García-Mingo

Ara més que mai

7è Congrés
de les Dones del
Baix Llobregat



Consell Comarcal
del Baix Llobregat



Amb el suport de:



AJUNTAMENT DE
SANT JOAN DESPÍ



Diputació
Barcelona



Generalitat de Catalunya
Institut Català
de les Dones



Generalitat de Catalunya
Departament d'Igualtat
i Feminisme

Elisa García-Mingo



 Elisa García Mingo es profesora de universidad en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología en la Universidad Complutense de Madrid. García Mingo es una socióloga digital especializada en estudios de género, violencia y juventud. Su trabajo académico se centra en analizar cómo las desigualdades de género se reproducen en los entornos digitales, especialmente entre adolescentes y jóvenes. Ha investigado fenómenos como el ciberacoso, la violencia sexual en línea y la manosfera. García Mingo ha participado en proyectos de investigación nacionales e internacionales y colabora con instituciones educativas y organizaciones sociales para trasladar sus hallazgos al ámbito de la prevención y la intervención. Además de su labor investigadora, también desarrolla actividades de divulgación, con el objetivo de sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos y desafíos que enfrentan las mujeres jóvenes en internet.

1. Datos actuales y breve estado de la cuestión

Estamos asistiendo a un proceso de **tecnificación de la violencia de género** facilitado por la ubicuidad y la democratización de las tecnologías digitales. Las violencias de género facilitadas por la tecnología que veremos en este texto son **violencia de género** puesto que se basan en desigualdades estructurales de género y se basan en el poder, el control y los desequilibrios de poder característicos de la violencia machista. Además, la revolución de la inteligencia artificial, incluidos los modelos de lenguaje y la IA generativa, también tienen un potencial violento en cuanto que reproducen desigualdades de género previas y crean nuevas formas de subordinación.

A la vez, también hay que decir que son violencias de género específicas porque: (1) el anonimato facilita la comisión de actos violentos al dificultar la identificación de los agresores; (2) las capacidades de automatización de la tecnología amplifican el alcance e impacto del comportamiento abusivo, permitiendo que la violencia se ejerza a gran escala; y, (3) la distancia geográfica fomenta el efecto de acoso colectivo, donde múltiples agresores de distintos lugares pueden unirse para acosar y hostigar a una sola mujer; y, (4) se promueve el sexismo y la misoginia de manera coordinada desde un régimen de impunidad.

Cuando hablamos de que esta violencia de género está facilitada por **tecnologías digitales** nos referimos a todas las herramientas,

sistemas y dispositivos que procesan, almacenan, transmiten y representan información en formato digital. Las tecnologías digitales incluyen tanto el hardware (ordenadores, smartphones, servidores, cables de fibra óptica, sensores, gafas de realidad virtual, gafas inteligentes...) como el software (aplicaciones, plataformas, sistemas operativos, algoritmos...) y las infraestructuras de red (Internet, redes móviles) que permiten la conectividad y la interacción. Entre las funciones principales de estas tecnologías digitales son: localizar y contactar; compartir y almacenar; modificar y crear; y, ubicar y rastrear.

Precisamente porque las posibilidades que dan las tecnologías digitales de localizar, contactar, compartir, ubicar, almacenar o modificar intensifican el acoso contra las mujeres, permiten la intimidación y el control y generan un daño acumulativo y permanente frente a la amenaza constante de difusión de imágenes, audios, etc. Según nuestras investigaciones, algunas de las tecnologías que se están usando para perpetrar estas nuevas formas de violencia de género son: llamadas y video-llamadas; apps de mensajería; apps de intercambio como Blablacar, Vinted o Wallapop; fotos y vídeos; GPS y geoetiquetado; softwares espía y registro de pulsaciones de teclas; plataformas de redes sociales; anonimizadores; keyloggers; suplantadores de identidad; cámaras de video y grabación; foros web; herramientas de inteligencia artificial, videojuegos y espacios de realidad virtual.

La “tecnificación” de la violencia de género implica que:

- ▶ la manera en la que las personas experimentan y perpetran la violencia de género está cambiando
- ▶ el fenómeno de la violencia de género toma nuevas cualidades relacionadas con la hiperexposición, la conectividad, la duración, la efimeridad y la replicabilidad
- ▶ las acciones de prevención de la violencia de género tienen que incluir la variabilidad y la diversidad de prácticas a la hora de sensibilizar, prevenir y educar.

¿Cómo se define la violencia de género facilitada por la tecnología en el Pacto de Estado?

El 26 de febrero de 2025 el pleno del Congreso de los Diputados aprobó la renovación y actualización del Pacto de Estado contra la Violencia de Género, ampliando medidas e introduciendo nuevos ejes como son la violencia vicaria, la violencia económica y la digital. En la Medida 411 del Pacto de Estado contra la violencia de género 2025 se dice que: “Se entenderá por violencia digital de género todo acto de violencia contra las mujeres cometido con la asistencia, en parte o en su totalidad, del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, o agravado por este, como los teléfonos móviles, Internet, plataformas de medios sociales o correo electrónico, dirigida contra una mujer por el hecho de serlo”.

¿Por qué es tan peligrosa esta forma de violencia de género?

La violencia de género facilitada por la tecnología resulta especialmente peligrosa por múltiples razones interconectadas:

1. Se malinterpreta, se tolera más y está más normalizada socialmente que otras formas de violencia, lo que dificulta su identificación y su persecución.
2. Se basa en gran parte en la imagen y las fotografías y los videos se pueden modificar a través de diferentes tecnologías, como la inteligencia artificial, lo que permite crear contenido hiperrealista sin consentimiento.
3. Hay una mayor vulnerabilidad a medida que el papel de la tecnología en la vida diaria continúa creciendo y nuestra historia digital se acumula sin posibilidad de borrado, generando un archivo permanente de material íntimo.
4. Tienen un mayor potencial de daño después del ataque inicial, ya que muchas veces se acompaña del delito de doxxing (publicación de datos personales) que multiplica el acoso.
5. Resulta más difícil de perseguir legalmente debido al anonimato en el que se perpetra, lo que deja a las víctimas en una situación de desprotección frente a agresores que operan desde el ocultamiento y la impunidad.
6. Es anónima y puede perpetrarse a distancia, lo que dificulta la identificación de los agresores.
7. Es accesible y económica para quienes la cometen, pudiendo incluso automatizarse mediante bots que agreden sin intervención humana directa.

8. Esta violencia puede ser constante, propagarse fácilmente y organizarse colectivamente, multiplicando su alcance y daño.
9. A menudo se comete con impunidad, ya que no existen procedimientos legales adecuados para la rendición de cuentas, y resulta extremadamente difícil eliminar el contenido relacionado con la violencia de género facilitada por la tecnología, por lo que permanece de forma permanente en línea.
10. Todo ello contribuye a la normalización de la violencia contra las mujeres y a su aceptación social implícita.
11. Estas nuevas formas de violencia exacerbaban otras violencias de género, como la violencia en la pareja, la violencia económica y la trata con fines de explotación sexual, al tiempo que se articula con otras formas de violencia digital.

Las diferentes formas de violencia de género facilitadas por la tecnología

En nuestro trabajo hemos distinguido **diferentes formas de violencia de género facilitadas por la tecnología**.

- ▶ **Violencias de control y vigilancia:** incluye la exigencia de contraseñas de redes sociales y correo electrónico, la revisión oculta del teléfono móvil, hasta la instalación de aplicaciones espía que permiten rastrear en tiempo real su ubicación, llamadas y mensajes.
- ▶ **Tecnificación de la violencia doméstica:** uso de tecnologías para perpetrar la violencia en el marco de la pareja afectiva, con uso de Internet

de las Cosas, redes sociales y otros mecanismos para controlar, amedrentar y coaccionar a la pareja o ex-pareja.

- ▶ **Violencia de ciberacoso y hostigamiento:** envío reiterado de mensajes insultantes o amenazantes, así como la difusión de rumores falsos para dañar la reputación.
- ▶ **Violencia económica digital:** restricción de acceso a cuentas bancarias online, coaccionar para realizar compras a través de plataformas digitales.
- ▶ **Violencia vicaria digital:** uso de los hijos e hijas comunes como intermediarios para enviar mensajes hostiles u obtener información durante las visitas.
- ▶ **Violencia basada en imágenes:** difusión y fabricación no consentida de contenido íntimo basado en fotos, vídeos o ultrafalsificaciones.

Concretamente, desde el Proyecto Divisar (www.proyectodivisar.com) hemos trabajado sobre la violencia sexual facilitada por la tecnología, que es un concepto paraguas propuesto por Anastasia Powell que incluye diversas formas de perpetrar comportamientos sexualmente violentos mediante tecnologías digitales.

Las violencias sexuales facilitadas por la tecnología incluyen:

1. Creación y distribución de imágenes sexualmente explícitas sin consentimiento
2. Difusión de chistes, memes, stickers, tiktoks,... que normalizan la agresión sexual
3. Amenazas de violencia sexual por medios digitales

4. Difusión pública de nombres (el doxxing) y direcciones de mujeres que “merecen ser violadas”
5. Acoso sexual online por redes sociales
6. Uso de aplicaciones de citas como medio para facilitar una agresión sexual

Las cifras de la violencia sexual facilitada por la tecnología

Los datos disponibles sobre violencia sexual facilitado por la tecnología revelan la magnitud y las características de este fenómeno: **el 38% de las mujeres a nivel mundial han experimentado violencia digital en alguna forma**, y en la última década se han multiplicado los delitos sexuales digitales en menores, de los cuales **el 84,6% de las víctimas son menores de edad** y **el 72% son mujeres y niñas**. Además, más del **25% de las mujeres de 16 a 25 años ha sido acosada sexualmente mediante tecnologías digitales**. En cuanto al perfil de los perpetradores, los datos indican que **el 97% son hombres** y la mayoría tienen entre 18 y 30 años.

Los impactos de la violencia de género digital

La violencia de género digital genera un daño que afecta múltiples facetas de la vida de las víctimas. Muchas víctimas identifican el episodio de violencia digital como un punto de inflexión en sus vidas. Investigadoras como Asher Flynn y Alexa Dodge han acuñado los conceptos de “poli-victimización” y “daño rizomático” para referirse a la multiplicidad de fuentes de sufrimiento de las víctimas, ampliando y profundizando la esfera de daños.

Para comprender la naturaleza de esta violencia, nosotras usamos la idea de violencia lenta, que describe una forma de daño gradual, encarnada y persistente, frecuentemente ignorada por las instituciones y normalizada socialmente. La violencia facilitada por la tecnología se percibe erróneamente como menos dañina por ser “menos real” y estar desconectada del mundo físico, lo que exacerba el trauma, niega apoyo y justicia y contribuye a su repetición. Este marco conceptual nos sirve para hablar de cómo el borrado institucional y social de la violencia digital reproduce la impunidad y deja a las víctimas sin reparación. Aquí dejamos un artículo que recoge este concepto en medios de comunicación¹.

1 Ver más en: <https://elpais.com/sociedad/2025-11-02/he-decido-contaros-mi-historia-que-no-se-acaba-nunca-el-suicidio-de-amanda-todd-o-como-la-violencia-digital-es-tan-real-como-la-fisica.html>

VIOLENCIA SEXUAL DIGITAL >

“He decidido contaros mi historia, que no se acaba nunca”: el suicidio de Amanda Todd o cómo la violencia digital es tan real como la física

Fotos publicadas sin permiso, ‘sextorsión’ o acoso constante a un número incalculable de mujeres. El daño que provocan los agresores ‘online’ es “permanente, cíclico, latente y lento”

Los impactos de la violencia de género facilitada por la tecnología pueden ser graves y duraderos y pueden ser:

- a) **Daños físicos:** enfermedades relacionadas con el estrés y desarrollo de conductas sexuales de riesgo.
- b) **Daños psicológicos y emocionales:** experiencias de vergüenza, estrés y miedo, pérdida de dignidad, autoinculpación, indefensión, paranoia, impotencia, trastorno de estrés postraumático y posible desarrollo de adicciones.
- c) **Daños sociales:** impacto en la vida social, aislamiento, soledad, conflictos interpersonales y aislamiento social.
- d) **Daños financieros:** costos relacionados con apoyo legal, servicios de protección en línea, pérdida de ingresos o salarios y consecuencias profesionales.

¿Qué pasa con las mujeres políticas, candidatas y profesionales?

La violencia de género digital contribuye a eliminar o marginar a las mujeres en la vida pública digital. ¿Cómo ocurre esto? La violencia de género digital ha provocado que algunas mujeres abandonen cargos públicos o se desanimen de candidatarse a puestos políticos y públicos. De hecho, las mujeres parlamentarias, mujeres en la vida política y en la toma de decisiones, periodistas, artistas, activistas y defensoras de derechos humanos pueden ser doblemente atacadas por sus posiciones críticas frente al poder y al patriarcado. Este es el caso de la activista Pamela Palenciano, la periodista Cristina Fallarás o la abogada Carla Vall.

Dos nuevas formas de violencia de género facilitadas por la tecnología

► 1. Violencias relacionadas con la monitorización, la geolocalización, la videgrabación y el IoT

En los últimos años, hemos visto el aumento del uso de apps y herramientas para monitorear, rastrear y obtener datos privados; los dispositivos usados incluyen AirTags, smartphones, apps de mapas, redes sociales, apps de localización como Life360, VPNs y software espía; los factores que facilitan esta violencia son miles de apps disponibles, blogs y foros que enseñan a espiar, desarrolladores que permiten o fomentan estos usos y sistemas antispyware poco efectivos; los dispositivos IoT (Internet de las Cosas) abren nuevas vías de control como cámaras, cerraduras, juguetes conectados y control ambiental remoto; el gaslighting digital permite manipular la percepción de la víctima mediante acciones tecnológicas que refuerzan el control (ej. cambiar temperatura o activar dispositivos a distancia).

Por ejemplo, las casas inteligentes, diseñadas para ofrecer comodidad y eficiencia, se han convertido en un escenario de pesadilla para víctimas de violencia de género, donde los abusadores utilizan la tecnología doméstica como arma de control y acoso. Por ejemplo, una casa inteligente puede ser utilizada para hacer gaslighting². Cuando la manipulación psicológica se combina con dispositivos conectados -bombillas que se encienden y apagan solas, cerraduras que cambian los códigos, termostatos

² El gaslighting es un término, introducido por primera vez en 1969 por psiquiatras británicos, que se refiere a situaciones en las que una persona busca inducir una enfermedad mental en otra mediante cambios sutiles y subversivos en el entorno de la víctima.

que modifican la temperatura, altavoces inteligentes que reproducen sonidos extraños o cámaras de seguridad que son hackeadas para espiar-, la víctima experimenta una sensación constante de vigilancia y pierde la noción de lo que es real, llegando a dudar de su propia cordura. Ante esta realidad, es necesario posicionarse para diseñar soluciones tanto políticas como técnicas que protejan a las víctimas y prevengan el uso malicioso de la tecnología doméstica.

A Maruxaina: el caso de creepshots más emblemático en España

El caso Maruxaina, ocurrido en España durante la celebración de una fiesta popular en Galicia en agosto de 2019, consistió en grabaciones ocultas con cámaras espía a mujeres para su difusión no consentida en Internet. Más de un centenar de mujeres, algunas de ellas menores, fueron grabadas orinando en la calle y manteniendo relaciones sexuales en la playa mediante un equipo sofisticado de cámaras y sensores infrarrojos colocados en lugares estratégicos, sin que hasta el momento se hayan hallado grabaciones donde aparezcan hombres.

Las víctimas de este caso han denunciado que, hasta en dos ocasiones, un juzgado rechazó investigar lo sucedido al no apreciar delito, argumentando que las imágenes se tomaron en un espacio público y no en uno cerrado según el artículo 197.1 del Código Penal, y que no se apreciaba “el ánimo tendencial de quebrantar la resistencia física y moral”, una decisión que la fiscalía consideró una “falta de acierto” y que fue ratificada por un auto de marzo de 2021 del magistrado del Juzgado de instrucción nº1 de Viveiro, el cual sostenía que al tratarse de grabaciones de mujeres orinando en una calle, es decir, un lugar público donde podían ser vistas por cualquier transeúnte, no suponían ningún ataque ni vulneración de la intimidad.

Esta resolución, que confirmó el archivo de la causa, generó una fuerte polémica al considerar que grabar imágenes íntimas de mujeres en la calle y subirlas a webs porno no es delito, lo que llevó a las afectadas a presentar recurso y a diversas voces críticas a señalar la gravedad de que sea una cuestión de género, donde la mirada masculina sobre el cuerpo de las mujeres busca humillarlas, argumentando que una cosa es estar en la vía pública y otra muy diferente ser grabado en una actividad íntima, además de que quien colocó las cámaras sabía perfectamente las imágenes que iba a captar, motivo por el cual se llegó a pedir la inhabilitación del juez, con lemas como “Non e delito porque non sae o teu pito”, mientras la Xunta mostró un “respeto máximo” por el auto que veía legal subir a webs porno imágenes íntimas de mujeres en la calle.

► 2. Violencias facilitadas por la Inteligencia Artificial

El uso de la inteligencia artificial generativa para la creación de contenido sexual no consentido se está convirtiendo en un problema global, siendo las mujeres y las niñas las principales víctimas de estas formas de abuso facilitado por la tecnología. Así, en nuestro trabajo estudiamos los deepfakes sexuales, que consisten en la manipulación hiperrealista de imágenes sin el consentimiento de las víctimas.

Plataformas como Telegram, Reddit, X (Twitter) o GitHub se han convertido en núcleos de producción y distribución de este contenido, albergando a millones de usuarios y bots que operan en un contexto de impunidad y normalización. Este fenómeno constituye un mercado lucrativo, donde herramientas como DeepFaceLab, FaceSwap o DeepNude alimentan una auténtica economía del abuso.

Esta práctica afecta principalmente a mujeres y niñas, mientras que los hombres aparecen mayoritariamente en contenidos deepfake no sexuales. Los impactos en las víctimas son devastadores e incluyen ansiedad, miedo, estigma, descrédito social, incredulidad ante el abuso sufrido y una profunda sensación de irrealidad.

En conclusión: ¿qué podemos hacer para construir el internet que merecen las mujeres y las niñas?

Aquí dejo algunas ideas que pueden ser interesantes para el trabajo colectivo:

5. Aportar definiciones estandarizadas y conceptos nuevos de estas violencias emergentes.
6. Apuntar roles y responsabilidades, sin olvidar que estamos ante violentas dinámicas socio-estructurales.
7. Reflexionar sobre la responsabilidad del sector tecnológico aportando evidencias empíricas de su implicación en el fenómeno.
8. Desarrollar estrategias de investigación y tratar el problema de la falta de datos (ej. cuestionarios validados, innovaciones metodológicas...).
9. Documentar buenas prácticas y medidas encaminadas a erradicar estas nuevas formas de violencia.
10. Estar junto a las supervivientes, brindándoles atención integral, incluyéndolas en el proceso y documentando todas sus acciones de resistencia a la violencia.

¿Cómo exigimos responsabilidad a las empresas tecnológicas?

Para exigir la responsabilidad tecnológica de las empresas es muy interesante el **Enfoque STAR**, que incluye cuatro ideas: **seguridad**, **transparencia**, **accountability** (responsabilidad) y **responsabilidad**.

1. Incorporar **enfoques de seguridad desde el diseño** (safety by design) en el desarrollo de todos sus productos: con enfoques participativos (con mujeres, organizaciones y activistas) incluyendo la prevención, mitigación y respuesta a la TFGBV en todas las etapas del desarrollo de productos y garantizarlo mediante capacitación en toda la empresa.

1. Ser **transparente** en sus algoritmos, políticas de moderación de contenido y mecanismos de denuncia: claros, accesibles y aplicados de manera transparente.

1. **Rendir cuentas** ante organismos democráticos y usuarios (incluidas supervivientes): estableciendo mecanismos efectivos de denuncia que aseguren respuesta inmediata y eliminación de material dañino.

1. **Asumir la responsabilidad** por los daños causados por la falta de acción frente a material dañino y el mal uso de la tecnología: asumir responsabilidad económica por los daños causados a las sobrevivientes y garantizar la aplicación de mecanismos efectivos de prevención y respuesta.

2. Buenas prácticas y experiencias relevantes

Herramientas y recursos para víctimas y profesionales

- ▶ **CLARACHAT:** chatbot sobre violencia de género creado por Neus Mascaró que tiene como objetivo ofrecer información de forma fácil, rápida y anónima tanto a víctimas como a su entorno.
- ▶ **Toolkit de Save the Children:** caja de herramientas para hacer intervención en el aula en cuestiones de violencia de género digital con menores de edad.
- ▶ **Guía “Desconecta de tu Expareja”:** recurso pionero y gratuito orientado a todas las personas que experimentan Violencias Machistas Digitales por parte de una pareja o un familiar, o que están planeando separarse y quieren prevenir estas violencias.
- ▶ **Línea de Ayuda en Ciberseguridad (017) del INCIBE:** Ofrece un servicio ejemplar a través de un canal de denuncia y asesoramiento accesible a través de múltiples vías: teléfono, WhatsApp, Telegram y formulario web.

Agentes institucionales y buenas prácticas

- ▶ **Instituto Nacional de Ciberseguridad:** se consolida como un agente fundamental para la ciberseguridad

ciudadana. Su buena práctica radica en ofrecer un servicio integral y accesible que incluye información preventiva, respuesta ante incidentes y recursos educativos específicos para menores, educadores y familias.

- ▶ **Agencia Española de Protección de Datos (AEPD):** tiene el Canal Prioritario, un mecanismo específico y ágil para solicitar la retirada urgente de contenido sensible de internet, abordando uno de los daños más acuciantes de la violencia sexual digital: la permanencia del contenido en línea.
- ▶ **Delegación del Gobierno contra la Violencia de Género:** ofrece un espacio web dedicado a la violencia de género digital, centralizando información y recursos de ayuda.
- ▶ **Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (ONTSI) y Sistema Estadístico de Criminalidad (SEC):** realizan una labor fundamental de generación y difusión de datos estadísticos sobre ciberdelincuencia y violencia digital. Esta práctica de producción de conocimiento basado en evidencia es indispensable para dimensionar el problema, diseñar políticas públicas efectivas y sensibilizar a la sociedad.

ONGs, asociaciones especializadas y asociaciones colectivas

- ▶ **Save the Children** genera conocimiento y concienciación a través de informes como “Violencia Viral” (2019) y “Silenciadas” (2024). Además, elabora materiales didácticos innovadores, como la “Caja de herramientas frente a la violencia online” para docentes, que utiliza juegos de roles y hojas de ruta para abordar la violencia digital en el aula de forma experiencial.
- ▶ **ACCEM** aborda específicamente la violencia sexual digital en mujeres jóvenes migradas. Tienen una publicación de 2022 llamada “Bloquea la violencia sexual digital”.
- ▶ **Cibervoluntarios** es una fundación cuyo objetivo es acercar la tecnología a la ciudadanía para que hagan un uso crítico, seguro y creativo de la misma. Imparten talleres y formaciones que incluyen competencias digitales básicas y de seguridad, lo que constituye una excelente práctica de prevención primaria, especialmente para colectivos vulnerables o con menor acceso a la formación tecnológica.
- ▶ **Asociación Stop Violencia de Género Digital** ofrece un servicio multidisciplinar que va más allá del asesoramiento legal, incluyendo formación, peritajes informáticos y análisis de equipos. Esta práctica aborda las necesidades técnicas y legales de las víctimas de manera integral, proporcionando pruebas fundamentales para procesos judiciales a través de sus peritajes.
- ▶ **Pantallas Amigas** es una iniciativa que desde hace años desarrolla una ingente labor de creación de recursos educativos como vídeos, juegos y guías para menores, familias y educadores sobre temas como el sexting, la privacidad, el ciberacoso o la reputación online. Su experiencia y sus materiales, muchos de ellos en formato atractivo y didáctico, son una referencia ineludible en prevención y formación en el ámbito hispanohablante.
- ▶ **DONESTECH** es un colectivo que aporta una buena práctica desde la intervención y la investigación feminista de la violencia en medios digitales. Gestiona la línea de atención FEMBLOC.
- ▶ **Autodefensa.Online** es una red de activistas y profesionales enfocada en los derechos de las mujeres en el ámbito de las TIC, que se centra en el empoderamiento y la autoformación como herramienta para combatir las violencias digitales, promoviendo el debate y el conocimiento colectivo.
- ▶ **Acoso.Online** es una iniciativa autónoma que brinda recursos contra la violencia digital de género y el abuso a través de la difusión no consentida de contenido íntimo. Tienen un chatbot: @AcosoOnlineBot.
- ▶ **Otro Tiempo** es un colectivo feminista que ofrece formación y formas de empoderamiento femenino, teniendo siempre presente la sensibilización en torno a la violencia machista en sus diversas manifestaciones.

Algunos materiales audiovisuales y productos de la cultura popular

- ▶ *Gen Playz* y *Play Zeta* de RTVE: varios programas sobre temática variada orientada a juventud

- ▶ *My sextortion diary* (2024) de Patricia Franquesa sobre la sextorsión
- ▶ *El hombre más odiado de Internet* (2022) de Hunter Moore sobre la difusión no consentida de imágenes sexuales
- ▶ *Audrey y Daisy* (2016) de John Senk sobre los efectos del bullying cibernético en adolescentes
- ▶ *La mecánica de los fluidos* (2022) de Gala Hernández sobre incels
- ▶ *Intimidación* (2022) de Laura Sarmiento sobre violencia sexual basada en imágenes. ■

3. Tres preguntas para el debate

Pregunta 1. Sobre la percepción del daño de la violencia de género digital

El documento introduce el concepto de *violencia lenta* para romper con la desconexión entre lo virtual y lo físico. Sin embargo, vemos ejemplos como el caso “A Maruxaina”, donde un juez archivó la causa argumentando que las grabaciones en un espacio público no vulneraban la intimidad, o el concepto de “violencia lenta”, que describe cómo estas violencias son socialmente e institucionalmente ignoradas.

- **Pregunta:** En vuestro ámbito de trabajo (salud, servicios sociales, educación, etc.), ¿creéis que existe todavía esa “desconexión cognitiva” que lleva a percibir la violencia digital como “menos real” o menos dañina que la violencia física? ¿Qué ejemplos concretos podríais poner de esta minimización y cómo podemos, desde nuestras profesiones, contribuir a legitimar el daño que genera la violencia digital y romper con esa idea de que “lo virtual no es real”?

Pregunta 2. Sobre los nuevos marcos legales y su aplicación práctica

El Pacto de Estado contra la Violencia de Género de 2025 incorpora por primera vez un eje de violencia digital. Además, nuevas normativas europeas como la Directiva (UE) 2024/1385, la Ley de Servicios Digitales y el

Reglamento de IA establecen obligaciones para los estados y las plataformas, tipificando nuevos delitos como los deepfakes o el ciberacoso y otorgando nuevos derechos a las víctimas (como el de solicitar la retirada de contenido).

- **Pregunta:** Estas nuevas leyes suponen un avance teórico importante, pero su aplicación real es un desafío. Pensando en vuestra interacción con (pacientes, estudiantes, jóvenes, supervivientes, usuarios...), ¿cómo valoráis la utilidad práctica de estas herramientas? ¿Qué dificultades anticipáis a la hora de, por ejemplo, asesorar a una víctima para que solicite una orden de alejamiento digital o para recopilar las “evidencias digitales” de forma correcta? ¿Dónde creéis que estarán los principales cuellos de botella para hacer efectivos estos derechos?

Pregunta 3. Sobre la responsabilidad y el papel de las instituciones frente a la violencia digital y el diseño de las tecnologías

Hablamos de que las tecnologías (por ejemplo, las casas inteligentes o el Internet de las Cosas) se pueden convertir en herramientas para controlar a las mujeres. Se plantean ideas como que las tecnologías son “tóxicas desde el diseño”.

- **Pregunta:** Más allá de la responsabilidad individual del agresor, aquí hablamos de la responsabilidad de las plataformas y del sector tecnológico en la facilitación de esta violencia. Como profesionales, ¿qué papel creéis que deben jugar las administraciones para presionar a estas empresas y garantizar entornos digitales seguros? ¿Deberían las instituciones públicas, por ejemplo, priorizar la compra o el uso de tecnologías que cumplan con esos criterios de “seguridad desde el diseño” o rechazar aquellas que no lo hagan? ¿Cómo podemos traducir esa exigencia de responsabilidad en acciones concretas desde nuestras instituciones, organizaciones, etc.?

Ejercicio extra

Os propongo un ejercicio sencillo que ayuda a entender cómo está emergiendo una auténtica cultura de las tecnologías violentas:

► Busca en Google o en la tienda de apps cómo “espiar a tu pareja”

► Encuentra 3 videos en plataformas como TikTok, Instagram o YouTube con recomendaciones e ideas sobre cómo espiar, controlar y geolocalizar a tu pareja.

► ¿Ha sido difícil encontrar este contenido?, ¿Crees que estos contenidos ayudan a perpetrar las violencias?, ¿Por qué siguen estos vídeos colgados en Internet?

Este documento fue desarrollado en
el contexto del **7è Congrés de les
Dones del Baix Llobregat**, en el año
2026, como recurso para la comisión
de trabajo sobre la **violencia digital**.

Más información en la web:
elbaixllobregat.cat/7congresdones