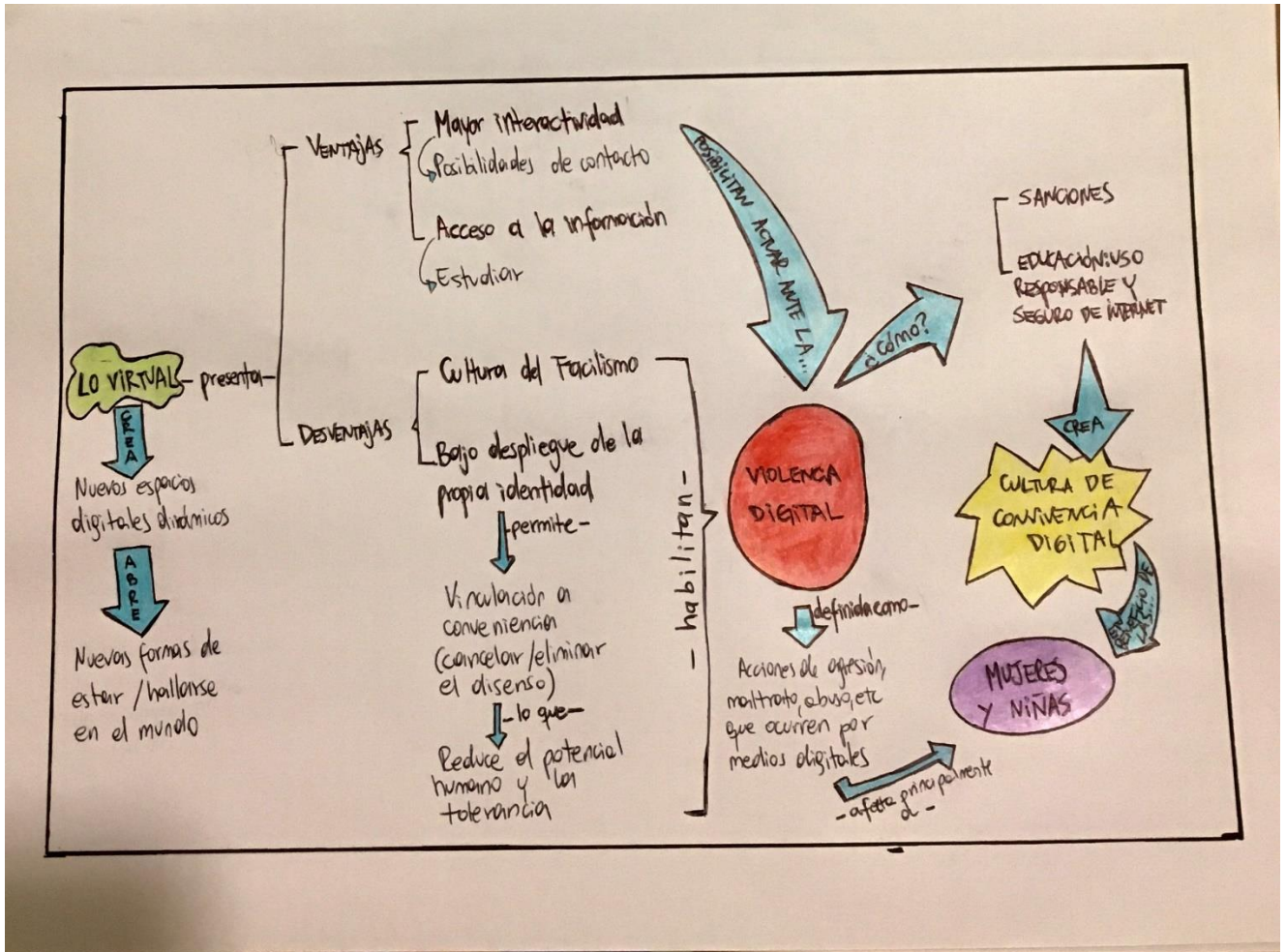


SINTESIS SEMANA 1 CURSO VGO

A- ESQUEMA



## B- REFLEXIONES

**Conceptos centrales: VIRTUALIDAD, VIOLENCIA DIGITAL, CULTURA DE CONVIVENCIA DIGITAL, MUJERES Y NIÑAS**

---

Lo virtual ha llegado para quedarse. Se presenta como un mundo nuevo, con múltiples posibilidades ya que contiene elementos artificiales que pueden funcionar como un espacio auxiliar dentro de la vida cotidiana de las personas. La virtualidad crea nuevos espacios digitales que son dinámicos los cuales aperturan nuevas formas de estar en el mundo y de “hallarse” en él.

Como todo en el mundo que construimos los seres humanos, el mundo virtual presenta ventajas y desventajas. Dentro de sus ventajas encontramos las posibilidades de interactividad y de contacto con otros que tenemos las personas, las cuales son las mayores desde el inicio de la humanidad, esto potenciado tras el inicio de la pandemia por covid-19. Esta mayor interactividad habilita un mayor contacto, dado que el mismo trasciende a la presencia física. Así mismo, otra ventaja tiene que ver con el acceso a la información que otorgan los medios digitales, lo cual permite acceder a mayor cantidad de información, pudiendo, por ejemplo, las personas estudiar a distancia y/o de manera asincrónica, lo cual sería algo impensado en otros tiempos.

Como la otra cara de la moneda, tenemos las desventajas de lo virtual, dentro de las cuales podemos considerar dos elementos relevantes; por un lado la cultura del facilismo que se orienta al máximo confort por el menor esfuerzo y por otro lado la disminución del despliegue de la propia identidad. Este último elemento implica que las personas, dentro de lo virtual se vinculan a conveniencia, es decir, aquello que no me gusta o me complica puede ser eliminado o cancelado, lo cual reduce el potencial humano y la tolerancia. Estos dos elementos posibilitan el surgimiento del fenómeno de la Violencia Digital, comprendida como cualquier acción de agresión, maltrato o abuso que ocurre por medios digitales. Es importante referir que las mujeres son de los grupos más afectados por este tipo de violencia.

Como ejemplo de esta **VGO en mi contexto próximo** mencionar el sitio web nido.org, con víctimas de la ciudad de Viña del Mar. Así mismo, considerando mi desempeño laboral, la violencia digital la he observado como Cyberbullyng, asociado a situaciones de acoso y maltrato escolar, y por otro lado, situaciones de VGO que implican el compartir fotos de connotación sexual de niñas y adolescentes sin el consentimiento de las mismas, o bien exponer videos de situaciones íntimas de relaciones sexo afectivas en redes sociales sin consentimiento, generándose a partir de ello un trato degradante y maltratante vía redes sociales que estigmatiza a las víctimas. Un extremo de esta violencia que también he observado en un espacio de participación comunitaria con el cual colaboro son situaciones de **suicidio feminicida**. Es importante reflexionar acerca de que si bien el contexto digital es artificial, la violencia digital pone en riesgo la integridad física y en ocasiones la vida de las personas, con un impacto directo sobre los cuerpos de las víctimas. Con este ejemplo se hace presente que la violencia que ocurre en medios digitales no es sólo virtual sino que es real. Se me viene a la mente pensar en el bullyng en tiempos antiguos; era una violencia que se daba en el contexto escolar o social presencial de quienes eran víctimas, sin embargo hoy puede seguir afectado a sus víctimas en sus hogares, o en cualquier momento del día, gracias a la presencia de los medios digitales.

Desde las ventajas que nos presenta lo virtual es posible pensar en las posibilidades de hacer frente a la violencia digital. Primero que todo será necesario avanzar en la visibilización del fenómeno a fin de que puedan generarse sanciones asociadas a su práctica. De esa manera podrá trazarse una norma/ley que habilite el comportamiento en medios digitales. Por otro lado, será de vital relevancia la educación, orientada a un uso responsable y seguro de internet. Este desarrollo permitirá construir una Cultura de Convivencia Digital, que haga saludable la convivencia de las personas en el espacio virtual, sobre todo considerando a niñas, adolescentes y mujeres, como grupos más afectados.

**Preguntas que surgen: ¿de qué depende el grado de exposición de la vida privada en redes sociales? ¿es posible regular el mismo como estrategia de cuidado? ¿qué tan artificial es el medio virtual?**

**Por: María Letelier Gamboa**