

La ciberresistència feminista a la violència digital: sobreviure al Gamergate

Macarena Hanash Martínez

UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE

hanashmacarena@gmail.com

ORCID: 0000-0003-3859-920X

Rebut: 15/09/2019

Acceptat: 20/03/2020

RESUM

Les dones que habiten en el ciberespai no s'escapen de la violència patriarcal i són objecte d'un estricte control social exercit a través de mitjans tecnològics. La ciberviolència afecta particularment dones amb presència explícitament feminista en l'espai virtual. La seua participació i la reivindicació dels valors feministes en aquest entorn es consideren una transgressió del mandat patriarcal que dicta l'exclusió o marginació de les dones en els espais públics. Per això, cada dia són l'objectiu de campanyes d'intimidació, assetjament i amenaces de gran magnitud. Paral·lelament, les xarxes digitals han multiplicat els espais de col·lectivitat i acció política i social disponibles per a les dones. Així, l'activitat en línia ha exercit un paper fonamental en el ressorgiment i la revitalització de les comunitats i els debats feministes. L'objectiu d'aquest article és analitzar els projectes llançats per Zoë Quinn i Anita Sarkeesian, dos dels principals objectius de l'atac del moviment Gamergate. Estudiarem *Crash Override* i *Speak Up & Stay Safe(r)*, una línia d'assistència i una plataforma de recursos per a víctimes de ciberviolència, respectivament, com a projectes de ciberresistència feminista en el marc dels ciberfeminismes i de l'actual canvi de paradigma de la cultura de protesta i organització feministes.

Paraules clau: ciberfeminisme, ciberviolència, *mansphere*, Gamergate.

ABSTRACT. *Feminist Cyber-resistance to Digital Violence: Surviving Gamergate*

Women who inhabit cyberspace do not escape patriarchal violence and are subject to strict social control exercised through technological means. Cyber-violence especially affects women with an explicitly Feminist presence in virtual spaces. Their participation in and advocacy of Feminist values are considered a transgression of patriarchal rules. This leads to women's exclusion from or marginalisation in public spaces. That is why they are the targets of intimidation, harassment and grave threats. At the same time, digital networks have multiplied the spaces for collective, political and social action available to women. Thus, online activity has played a key role in the resurgence and revitalisation of Feminist communities and debates. This paper analyses the projects launched by Zoë Quinn and Anita Sarkeesian, two of the main targets of the Gamergate movement. We will study *Crash Override* and *Speak Up & Stay Safe(r)*, respectively a helpline and a resource platform for cyber-violence victims covered by Feminist cyber-resistance projects and their place within the framework of Cyber-Feminism and the current paradigm shift to the culture of protest and Feminist organisation.

Keywords: Cyber-Feminism, cyber-violence, *mansphere*, Gamergate.

SUMARI

Introducció

Ciberviolència: un fenomen per definir

El ciberfeminisme: habitar els espais en línia

Gamergate: els casos d'Anita Aarkeesian i Zoë Quinn

- Ciberresistències feministes: vida més enllà del Gamergate

Reflexions finals

Referències bibliogràfiques

Autor per a correspondència / Corresponding author: Macarena Hanash Martínez. Departamento de economía, métodos cuantitativos e historia económica. Universidad Pablo de Olavide - Ctra. de Utrera, km. 1 41013, Sevilla (Espanya).

Citació suggerida / Suggested citation: Hanash Martínez, M. (2020) La ciberresistència feminista a la violència digital: sobreviure al Gamergate. *Debats. Revista de cultura, poder i societat*, 134(2), 89-106. DOI: <http://doi.org/10.28939/iam.debats.134-2.7>

INTRODUCCIÓ

L'agost de 2019 va fer cinc anys de l'inici del denominat Gamergate, una campanya massiva d'assetjament contra dones feministes amb el pretext de defensar l'ètica periodística en la indústria tecnològica i dels videojocs. El Gamergate va ser un moviment nascut l'agost de 2014 que va iniciar una guerra cultural que encara continua avui dia. D'una banda, trobem crítics i creadors independents de videojocs —majoritàriament dones— que demanaven més inclusió en la indústria. De l'altra, un variat grup d'opositors: periodistes, grups antifeministes, *youtubers*, *influencers*, trols i, fins i tot, teòrics de la conspiració. Però, en realitat, el Gamergate va ser —valga l'argot informàtic— una guerra subsidiària d'una batalla cultural superior per l'espai, la visibilitat i la inclusió de les dones en internet.

Els successos emmarcats en el Gamergate no van ser la primera mostra de la violència cap a les dones que és capaç d'albergar internet. Durant els anys previs a aquesta macrocampanya d'assetjament s'havien registrat atacs semblants als que veuríem més tard, especialment contra dones racialitzades. L'any 2013, per exemple, en l'anomenat Donglegate, la consultora Adria Richards va tuitejar una broma sexista que havia sentit en una conferència de tecnologia a la qual assistia. El tuit es va fer viral, va ser acomiadada, va sofrir *doxing* i va rebre amenaces de mort i imatges manipulades del seu cos decapitat o el seu rostre en el cos d'actrius pornogràfiques. Fins i tot, uns mesos abans del Gamergate, usuaris de 4chan es van organitzar per a fingir ser dones feministes en línia i convertir en tendència *hashtags* de falses campanyes feministes com #EndFathersDay (acabem amb el dia del pare) o #WhitesCantBeRaped (els blancs no poden ser violats)

(Warzel, 2019). En l'actualitat, podríem anomenar aquests *hashtags* «campanyes de desinformació», però aquest no és l'únic precedent de l'escenari polític i social actual. Les estratègies de manipulació i violència posades en pràctica durant el Gamergate van marcar el full de ruta per a l'arribada de Donald Trump a la presidència dels Estats Units, gràcies a la mobilització en línia de la dreta alternativa. De fet, figures rellevants de la nova dreta americana com Milo Yiannopoulos, Mike Cernovich o inclús Steve Bannon van saltar a la fama i van refermar els seus fans durant l'apogeu del Gamergate. Les discussions sobre teories de la conspiració dels seguidors de Trump com ara Pizzagate i QAnon s'alberguen en les mateixes pàgines web en què es van organitzar en aquell moment —i s'organitzen avui dia— els atacs antifeministes. Així mateix, 8chan, una pàgina web que va tindre un paper prominent en el Gamergate, ha sigut tancada després d'aparèixer en els titulars perquè tres dels tirotejos massius de 2019 —El Paso (Texas, EUA), la mesquita de Christchurch (Nova Zelanda) i la sinagoga de Poway (Califòrnia, EUA)— van ser anunciats prèviament en el fòrum pels mateixos perpetradors. La radicalització cap a la dreta i la dreta alternativa d'homes blancs *cishetero* en webs com YouTube o Reddit (Horta Ribeiro et al., 2019; Habib et al., 2019) és una evidència d'allò que les feministes porten anys denunciant per ser víctimes de violència digital, és a dir, el potencial destructor en el món fora de línia de l'odi contra les dones, contra les persones racialitzades o de certes confessions religioses, i contra la comunitat LGBTQ que existeix en el que es coneix com a *mansphere*. La *mansphere* és un conjunt indefinit de blogs, fòrums, pàgines web, *subreddits* i comptes de Twitter, YouTube i Facebook units per l'odi i el ressentiment cap a les dones, en general, i cap a les feministes, en

particular. La *mansphere* va passar de la perifèria al centre de la cibercultura entre el 2010 i el 2014, des de l'arribada de la cultura de les xarxes socials fins als successos del Gamergate (Jane, 2018). Els *incels* (cèlbes involuntaris), els activistes pels drets dels homes, la comunitat de seducció (*pick-up artists*) i els criptonazis (nazis que utilitzen simbologia en codi per a expressar les seues creences i, al mateix temps, negar la seua afiliació al nazisme) comparteixen una subcultura, un conjunt d'objectius, un mateix llenguatge i una filosofia que combinen antifeminisme, racisme i principis de la psicologia evolutiva i de l'economia neoliberal.

Atesa la magnitud, la rellevància mediàtica i les ramificacions actuals del Gamergate, es considera un exemple paradigmàtic per a l'estudi de la violència en línia contra les dones. Encara que en aquest article ens centrem en els casos de més transcendència, els de Zoë Quinn i Anita Sarkeesian, és important assenyalar que els ciberatacs emmarcats en el Gamergate es van estendre contra dones de tot el món, especialment contra dones professionals de l'àmbit dels videojocs i les tecnologies i escriptores o periodistes feministes que van cobrir els esdeveniments o es van pronunciar en contra del moviment, com ara Jenn Frank, Mattie Brice, Brianna Wu, Jessica Valenti, Ijeoma Oluo o Ellen Pao, entre moltes altres. En particular, el nostre objectiu és estudiar els casos de Quinn i Sarkeesian i les estratègies feministes de ciberresistència que ambdues van posar en pràctica després de sobreviure al Gamergate. Per a això, ens servim d'una metodologia qualitativa centrada en la netnografia (González Gil i Servín Arroyo, 2017), en entendre internet no només com un espai on es (re)produeix la cultura, sinó també com un producte cultural resultant de la pràctica social.

Aquest mètode se centra a estudiar els espais en línia, és a dir, les relacions humanes, les comunitats digitals i la cultura digital. La netnografia, per tant, ens proporciona pràctiques ideals per a la recopilació, la producció i l'anàlisi de dades tant de la *mansphere* com de les formes de ciberresistència

feministes. En ambdós casos apliquem una de les quatre formes de fer netnografia determinades per Kozinets (2015), la netnografia simbòlica, que consisteix a buscar de forma artesanal webs i perfils clau per comprendre els sistemes de significació en l'espai en línia. Com indica Christine Hine (2004: 60): «L'etnografia a internet no implica necessàriament moure's de lloc. Visitar llocs en la xarxa té com a primer propòsit viure l'experiència de l'usuari, i no desplaçar-se». Així, en traslladar les eines etnogràfiques tradicionals a l'escenari digital, dediquem un període inicial a familiaritzar-nos culturalment per facilitar l'entrada al camp. Navegant i llegint el contingut de la *mansphere*, així com les respostes ciberfeministes que es van anar organitzant, vam compilar els llocs web més pertinents i rellevants per al nostre estudi. Després, vam recopilar una sèrie de casos sobre violència digital contra feministes, a partir dels quals es van seleccionar els dos ací estudiats i es va dur a terme un seguiment de l'empremta digital que van deixar els actes de ciberviolència contra Quinn i Sarkeesian, així com les respostes als actes esmentats i els seus efectes. Així mateix, com indiquen Pink et al. (2016), en l'etnografia digital, el contingut digital no és l'element central, és a dir, encara que les relacions en línia es donen en espais digitals, no són purament digitals, sinó que responen també als entorns fora de línia i als seus condicionaments i patrons socioculturals. Açò significa que el que ens interessa és l'entramat persones-tecnologies i com interrelacionen mirades en els espais en línia-fora de línia, en oposició a perspectives merament dicotòmiques. Amb aquest objectiu, ens plantegem atendre els esdeveniments que es van succeir tant dins com fora de la xarxa per donar compte de l'efecte disciplinari de la ciberviolència més enllà de les pantalles.

CIBERVIOLÈNCIA: UN FENOMEN PER DEFINIR

La conceptualització unànime de les violències masclistes en l'espai digital està suposant tot un repte per a la literatura feminista, la qual utilitza diversos termes per a referir-se a aquest fenomen,

com ara «ciberviolència», «ciberassetjament», «ciberabús», «violència en línia contra dones i xiques», «violència de gènere facilitada per les tecnologies», «odi en línia», «*e-bile*», «*gender trolling*», «misogínia en línia», «misogínia en xarxa» o «*rape-glish*» (Banet-Weiser i Miltner, 2016; Citron, 2014; Ging, 2017; Ging i Siapera, 2018; Jane, 2014, 2018). Alguns són conceptes amplis que serveixen com a termes paraigua, altres són neutrals pel que fa al gènere. En general, els termes solen mostrar alguna limitació en funció dels casos a què els apliquem, la naturalesa de les víctimes, els agressors o les estratègies de violència utilitzades. Sigui com sigui, aquesta falta de consens evidencia la complexitat i novetat del fenomen, però també l'ampli ventall d'opcions des d'on analitzar-lo. Així mateix, és important destacar que la violència masclista en línia pot tindre una dimensió racista, homòfoba o trànsfoba si les dones que la patixen estan racialitzades, pertanyen al col·lectiu LGBTQ o a altres minories marginades.

En un estudi d'Amnistia Internacional (2017) sobre violència en línia contra dones dut a terme en huit països, el 23 % de les dones enquestades va afirmar haver experimentat alguna forma d'abús o assetjament en línia, entre les quals, quasi la meitat (46 %) va reconèixer que la violència era de naturalesa sexista o misògina. Quant als perpetradors de la violència, per al 60 % de les dones eren desconeguts. El tipus de violència detectada en el Gamergate que discutirem més endavant presenta una sèrie de característiques comunes: té lloc en internet, fa ús de propaganda antifeminista i té permanència en el temps, un caràcter col·lectiu i anònim i, fins i tot, la possibilitat de la professionalització de l'assetjament. Així mateix, la violència digital fa ús de diferents estratègies per assolir els objectius mencionats, com ara insults sexistes, discursos d'odi, *flaming* (instigar discussions amb missatges ofensius, usualment en fòrums), missatges no sol·licitats amb contingut sexual, monitoratge i assetjament, amenaces, suplantació o robatori d'identitat, difamació, porno venjatiu, sextorsió, *doxing* (publicació d'informació privada que serveix per a identificar una persona), *swatting* (fer cridades sobre una ame-

naça falsa a serveis d'emergència), *hackeig*, atacs Dos/DDoS (atacs de denegació de servei), *pharming* (redirigir el nom d'un domini a una altra pàgina), *outing* (revelar la identitat sexual d'una altra persona), *deadnaming* (utilitzar el nom de naixement d'una persona trans), *Google bombing* (alterar els resultats en l'índex de recerca en Google), *shock trolling* (exposar les víctimes a contingut pertorbador per provocar reaccions de xoc), etc. D'una banda, cal assenyalar que no totes les persones que han patit violència digital s'han enfrontat a totes les estratègies ací enumerades, encara que sí que és freqüent que se n'utilitzen diverses al mateix temps i que no sigui possible distingir on acaben unes i on comencen les altres, cosa que en dificulta l'estudi. Així, el *raiding* (un atac coordinat a escala massiva) va ser molt comú en època del Gamergate per ser un mètode típic de fòrums anònims com 4chan. Com a part d'aquests atacs s'enviaven insults, amenaces o imatges manipulades per correu electrònic, missatge de text o xarxes socials.

D'altra banda, l'objectiu d'aquest tipus de violència és silenciar, i marginar o expulsar les dones de l'espai públic (en línia i fora de línia). En el nostre cas d'estudi, els objectius la violència són específicament dones amb un perfil explícitament feminista en un món altament masculinitzat, el dels videojocs i la tecnologia. Així, entre els efectes de la ciberviolència es troben el *chilling effect* (inhibició de l'exercici dels drets per amenaces de sancions legals), la hipervigilància, l'autocontrol, l'ansietat, la desconfiança, el pànic, l'estrès posttraumàtic, l'anhel d'altres mesures de seguretat, etc. Segons l'informe d'Amnistia Internacional (2017), en el 41 % dels casos, les dones van témer per la seua seguretat física fora de línia. Quant als efectes de la violència, de mitjana, el 58 % de les dones va sentir aprensíó per tornar a utilitzar internet o les xarxes socials després d'haver sigut víctimes de violència en línia, el 56 % va afirmar ser menys capaç de concentrar-se en les tasques del dia a dia, i el 55 % va experimentar estrès, ansietat o atacs de pànic. Així mateix, dos de cada tres dones van afirmar sentir-se impotents davant la violència. El 76 % de les dones va fer can-

vis en l'ús de les xarxes socials, com augmentar la seguretat i la privacitat, canviar el tipus de contingut publicat o les expressions utilitzades, és a dir, es van autocensurar com a resposta a la violència. És ací on entren en joc les estratègies de resistència ciberfeministes per desafiar i sobreviure al control de les violències digitals.

EL CIBERFEMINISME: HABITAR ELS ESPAIS EN LÍNIA

El patriarcat —ens diu Sadie Plant (1996)— no és una construcció, un ordre o una estructura, sinó una economia en la qual les dones són les primeres mercaderies i les més fonamentals. És un sistema en què els intercanvis es realitzen exclusivament entre homes. Les dones, els signes, les mercaderies i la moneda sempre passen d'un home a un altre, i s'assumeix que les dones existeixen «només com a possibilitat de mediació, transacció, transició, transferència entre l'home i els seus semblants, entre l'home i ell mateix» (Irigaray, 1985b: 193; citat en Plant, 1996: 341). Aquesta «economia especular» depèn de la capacitat del patriarcat per assegurar que totes les eines, els productes bàsics i els mitjans de comunicació coneguen el seu lloc i no tinguen aspiracions d'usurpar o subvertir el paper governant d'aquells als quals serveixen. El patriarcat necessita contindre i controlar el que s'entén com a «dona» i «femení».

No obstant això, a mitjan anys noranta, l'espai digital va prosperar i la xarxa es va convertir en el principal lloc on van col·lapsar les velles identifications. El gènere pot doblegar-se i desdibuixar-se i les coordenades espai-temps tendeixen a perdre's. Els mons virtuals no són rellevants només perquè van obrir a les dones espais ja existents dins d'una cultura ja establida, sinó també perquè van debilitar tant la visió del món com «la realitat material de dos mil anys de control patriarcal» (Plant, 1996: 340). Plant valora el potencial creatiu del ciberespai, un lloc que transgredeix i desafia l'economia del patriarcat i amenaça la dissolució de la subjectivitat (Kennedy, 2007).

Per a Plant, la «tecnologia és bàsicament femenina» (A. Guil Bozal i J. Guil Bozal, 2006: 84) i esta cooperació entre dones, màquines i noves tecnologies és, segons Plant, la base del ciberfeminisme. En les seues pròpies paraules: «El ciberfeminisme és una insurrecció per part de les mercaderies i materials del món patriarcal, una emergència dispersa i distribuïda composta per vincles entre dones, dones i ordinadors, ordinadors i enllaços de comunicació, connexions i xarxes de connexió» (1996: 349).

D'altra banda, no podem parlar de ciberfeminisme sense parlar de Donna Haraway. En la seua obra *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvencción de la naturaleza*, l'autora es preocupa per la posició que ocupen els cossos de les dones en el que denomina «informàtica de la dominació», un sistema mundial de producció, reproducció i comunicació on les dones es troben, en diferent mesura, integrades i explotades (1995: 279). Seguint a Rachel Grossman (1980), Haraway situa les dones en un «circuit integrat», un món reestructurat per les relacions socials científiques i tecnològiques, les quals, lluny de manifestar un determinisme tecnològic, representen un «sistema històric que depèn de relacions estructurades entre la gent» (1995: 283). Així, en major o menor mesura, les noves tecnologies influeixen —però no les determinen— en les relacions socials de sexualitat i reproducció. Per a Haraway, el sexe, la sexualitat i la reproducció són les tecnologies fonamentals que estructuren les nostres possibilitats personals i socials.

La teoria feminista, i el ciberfeminisme en particular, deuen a Haraway la conceptualització del cibernò. «Les tecnologies de les comunicacions i les biotecnologies —diu l'autora— són les eines decisives per construir els nostres cossos» (1995: 279). Haraway utilitza la imatge del cibernò com a metàfora, símbol i representació per a escapar dels dualismes de gènere, classe o raça. El cibernò es defineix com un «organisme cibernètic, un híbrid de màquina i organisme, una criatura de realitat social i també de ficció» (1995: 253). Un discurs central utòpic sobre la tecnologia és el potencial que

ofereixen els ordinadors perquè els éssers humans escapen del cos (Lupton, 1995). La idea del cibernò és el més pròxim a aquest ideal com a cos virtual idealitzat.

Dins del ciberfeminisme espanyol destaca el treball de Remedios Zafra, que és fonamental per a comprendre internet com un espai per ocupar i les possibilitats del cos «genderitzat»¹ per a habitar-hi. L'autora es pregunta com es pot habitar un lloc que és més aviat un no-lloc, un transitar continu i inestable, un mitjà aparentment desjerarquitzat on tota interacció i realitat està mediada —i manipulada— per una interfície. Habitar a internet és, per a l'autora, més que navegar per la xarxa. Habitar implica conèixer i apropiarse de l'espai, així com interaccionar amb l'entorn, passar de «viatjant-espectador» a «habitant-actor» (2004: 15). Així mateix, com que l'espai de què parlem és virtual, la possibilitat de desmaterialització i independència del cos ofereix oportunitats increïbles per a construir noves subjectivitats. És a dir, la desconstrucció del subjecte suposa un valor afegit per a les dones i «tots aquells “altres” exclosos fins fa poc de la història oficial» (2004: 15-16). Així, la xarxa és un mitjà que ens permet viure —ocupant un estat sempre temporal i reversible— i repensar el que som. Encara que adverteix: «no per això menys suculent per als qui vulguen repetir i accentuar els vells models de jerarquització social» (2004: 16).

Per a les dones, aquest habitatge en línia suposa una revolució per diferents motius. En primer lloc, les esferes públiques i privades convergeixen en un mateix espai, les pantalles creen fissures en les parets de la llar, el domini masculí del públic s'erosiona i se'n obliga a habitar espais versàtils, camps d'acció públics entre les parets de la casa. En segon lloc, perquè les dones perdem «en el gest virtual el rostre que en un altre temps ens marcava un futur predicable» (Zafra, 2004: 17). Igual que el cibernò de

Haraway, internet ens permet prescindir del cos sexual i canviar-lo per una interfície alterable, independent dels llaços biològics i els òrgans corporals.

Segons Plant (1998), els cossos són contínuament dissenyats pels processos en què es troben immersos. No obstant això, a internet aquests processos no tenen limitacions materials. El ciberespai és, d'acord amb Plant, un espai sense cossos que promet una zona de total autonomia, un lloc «sense límits quant al nombre de noms que es poden utilitzar, un individu pot convertir-se en una explosió demogràfica en la xarxa: molts sexes, moltes espècies» (1998: 52). La possibilitat de no portar el cos amb nosaltres ens acostava un pas més a la consecució d'un món postgènere, cap a l'ideal de cibernò.

Aquesta es considera una posició utòpica dins del ciberfeminisme, ja que no importa com de virtual puga arribar a ser el subjecte, sempre hi ha un cos adjunt, tot i que puga estar en un altre lloc (Stone, 1992). Això s'evidencia especialment en el cas de les feministes que ací analitzem: per més que desenvolupen les seues activitats professionals en el ciberespai, els seus cossos físics genderitzats estan sempre presents. Encara que es desenvolupen noves formes per deixar els cossos en el món fora de línia, és important recordar que la comunitat virtual s'origina en el físic i ha de tornar-hi: «Fins i tot en l'era del subjecte tecnosocial, la vida es viu a través de cossos» (Stone, 1992: 452). Oblidar-se del cos té conseqüències negatives per als cossos ja oblidats en els marges, usualment dones racialitzades i minories.

D'altra banda, Zafra (2004) també ens ensenya a entendre el ciberespai com un nou mitjà per a crear comunitats. És un mitjà interactiu i multidireccional, on els usuaris poden ser simultàniament espectadors, productors i distribuïdors d'informació. A més, atès el caràcter horitzontal i desjerarquitzat, el mateix mitjà ens permet fer un ús emancipador i creatiu de l'espai, cosa que possibilita la desterritorialització i reterritorialització de les experiències i en reivindica el localisme o globalització.

1 De l'anglès *gendered*, el terme *genderitzat* posa l'èmfasi en el component de gènere que limita, determina i construeix els cossos humans.

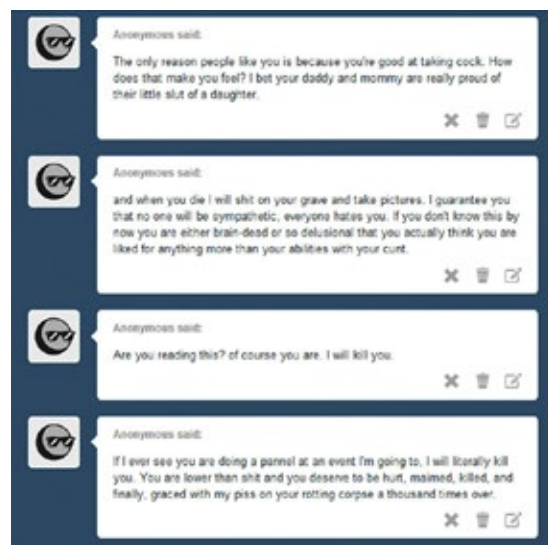
Així mateix, «internet com a espai polític ha suggerit a molts la idea d'una col·lectivitat utòpica constituïda com a esfera pública composta per tots els éssers humans, tots connectats a una gran xarxa» (Zafra, 2004: 65). No obstant això, no està exempt del perill de repetir o reforçar els patrons sociosimbòlics del patriarcat. Per a les dones, un col·lectiu històricament desplaçat de l'esfera pública, l'ús d'internet amb un propòsit políticofeminista presenta nombrosos reptes i possibilitats. Les ciberfeministes són les primeres a reconèixer en les TIC «un potencial rellevant amb un impacte personal, educatiu i polític que ofereix noves oportunitats per a la dissidència de la dona respecte dels rols definits tradicionalment, així com per a la infracció de l'organització imposada pel passat» (2004: 74-75). Com en els grups d'autoconsciència feminista dels anys 70, en la xarxa conflueixen espais públics i privats. Des del ciberfeminisme, repensar les dones en línia suposa concebre noves maneres de producció del subjecte i noves formes de constitució de col·lectivitat. D'una banda, subjectes amb cossos o sense —projectats o inventats— que poden desfer-se d'eixes identitats construïdes a les quals totes obeïm. D'altra banda, els espais de col·lectivitat en línia —que Zafra (2004: 99) denomina «microespais d'acció» —, que permeten la superació de fronteres espacials i, amb això, la confluència de cultures i contextos diferents. Siga com siga, aquesta ciberreestructuració social de col·lectius i subjectivitats requereix una feminització —com a sinònim d'acció desjerarquitzadora i deconstructiva (2004: 95)— de les formes de pensament patriarcal i hegemòniques que mantenen el poder.

GAMERGATE: ELS CASOS D'ANITA SARKEESIAN I ZOË QUINN

El febrer de 2013, Zoë Quinn, una dissenyadora de videojocs independents, va llançar *Depression Quest*, un joc interactiu que conta la història de la depressió d'una persona jove. En un primer moment, el joc va obtenir relativament poc èxit, però va donar peu a una discussió en Wizardchan (un fòrum per a

homes verges adults) sobre la pèssima qualitat del joc i sobre el fet que una dona no pot saber què és una «vertadera» depressió. Alguns dels usuaris van trobar el seu número de telèfon i van començar a cridar-la. Quinn va documentar l'assetjament dirigit contra ella —i no contra el coautor del joc, que era un home— en les xarxes socials (Malone, 2017). L'agost de 2014, el seu exnòvio Eron Gjoni va crear el bloc thezoepost.wordpress.com, en el qual descrivia detalls íntims de la seua relació, i l'acusava d'haver mantingut relacions sexuals amb periodistes de la indústria dels videojocs a canvi de crítiques positives del joc (Totilo, 2014). Un d'aquests homes era Nathan Grayson, un escriptor de la prominent web Kotaku. I encara que, en realitat, ni Grayson ni Kotaku van publicar ressenyes del joc de Quinn, en poc temps, desenes de milers d'usuaris van començar a inundar-li els seus perfils a les xarxes (Figura 1) amb missatges del tipus: «Si alguna vegada et veig en un panel d'un congrés on jo vaja, et mataré, literalment. Estàs per davall de la merda i et mereixes

Figura 1 Missatges anònims rebuts per Quinn el 2014 en el seu Tumblr



Font: Malone (2017).

que et facen mal, et mutilen, et maten i, finalment, et done l'honor de pixar-me sobre el teu cadàver putrefacte mil vegades» (Malone, 2017).

El primer impuls al ciberassetjament massiu contra Quinn va començar a /pol/Politically Incorrect, un tauler de discussió del fòrum anònim 4chan. Allí es va triar «ethics in game journalism» (en valencià, «ètica en el periodisme dels videojocs») com a escut davant de possibles crítiques. La idea era utilitzar la falta d'ètica de la premsa per crear un suposat moviment reformista i així criticar per censura o mala moderació la possible eliminació del subfòrum. Es va convidar l'exnòvio de Quinn al subfòrum i, de fet, «Quinnspiracy» va ser el primer nom pel qual es va conèixer el Gamergate. Així, era evident que les protestes poc tenien a veure amb els codis ètics que suposadament s'havien trencat. Al contrari, al poc de temps de les acusacions de Gjoni, uns *hackers* van doxear informació personal i fotografies de Quinn nua. La seua pàgina de Viquipèdia es va modificar, la seua data de defunció va aparèixer primer com «prompte» i després com la data de la seua següent aparició pública. A més, es va filtrar l'adreça de son pare, que va rebre el que es coneix com «*cum tributes*», fotografies de la seua filla cobertes de semen (Malone, 2017). Quinn va aconseguir una ordre d'allunyament. No obstant això, atesa la severitat i credibilitat de les amenaces de violació i de mort, es va veure obligada a abandonar sa casa (Dewey, 2014). Com a conseqüència d'aquests atacs, Quinn va ser diagnosticada amb estrès posttraumàtic complex, un problema que s'afegia a un historial previ de problemes de salut mental, fet que Gjoni va usar en contra seua. La tardor de 2016, Quinn va retirar els càrrecs penals d'assetjament contra Gjoni, tot i que la justícia li ha prohibit publicar sobre ella. No obstant això, per al sistema judicial és pràcticament impossible controlar la cibermultitud que continua assetjant-la. Durant una de les vistes, un jutge que no veia fonaments per a càrrecs d'assetjament va suggerir a Quinn que busqués una feina que no involucrara internet si ho passava tan malament: «És vosté una xica llesta [...] dedique's a una altra cosa» (Malone, 2017).

D'altra banda, el cas d'Anita Sarkeesian, una crítica cultural canadenco-estatunidenca, tal vegada siga el més conegut en relació amb el Gamergate. L'any 2009 va crear Feminist Frequency, una web i una sèrie de vídeos en què analitza i critica la representació estereotípica de les dones en la cultura popular i en els espais en línia i de joc. Anys més tard, el 2012, va decidir llançar una campanya de *crowdfunding* en Kickstarter per finançar *Tropes vs. Women*, una sèrie de vídeos de YouTube que tenen com a objectiu investigar els trops aplicats als personatges femenins en la cultura popular, com ara els de la donzella en perill, la «*manic pixie dream girl*» o les «dones en la nevera».² El projecte va recaptar més de 150.000 dòlars, molt més dels 8.000 dòlars plantejats inicialment com a objectiu, la qual cosa va permetre sumar una temporada més a la sèrie (Campbell, 2017). La reacció de la *mansphere* a aquest èxit va ser acusar-la de frau i d'apoderar-se de part dels diners recaptats. Des de 4chan i el *subreddit* The Red Pill es van organitzar les campanyes de *raiding* en contra seua, que incloïen inundar els seus perfils a les xarxes socials amb amenaces de mort i violació (Figura 2) i imatges manipulades que la representaven sent abusada sexualment. Així mateix, Benjamin Daniel, un autodenominat «humiliador de feministes», va crear *Beat Up Anita Sarkeesian*, un videojoc que permetia colpejar una imatge del rostre de Sarkeesian (Ging, 2017).

El setembre de 2014, els organitzadors dels Game Developers Choice Awards van rebre amenaces de bomba si concedien a Sarkeesian el premi d'ambaixadora. En aquesta ocasió, l'esdeveniment es va celebrar amb mesures especials de seguretat. No obstant això, el mes següent Sarkeesian es va veure obligada a cancel·lar una conferència a la Universitat de Utah per amenaces. En un correu electrò-

2 La «*manic pixie dream girl*» és un personatge femení que només existeix per a ser l'interès romàntic que inspira el protagonista a aconseguir la seua meta, la felicitat, l'amor, etc. La «dona en la nevera», d'altra banda, fa referència als personatges femenins que són assassinats o violentats per fer avançar la història dels personatges masculins.

Figura 2 Exemples dels tuits rebuts per Sarkeesian

Font: Sarkeesian (2015).

nic firmat per algú que afirmava ser un estudiant s'amenaçava de cometre el tiroteig més mortífer de la història dels Estats Units. «D'una manera o una altra, m'asseguraré que morguen», declarava l'autor, amenaçant amb una massacre contra les assistents a la conferència, el personal i el centre de dones de la universitat (McDonald, 2014).

Més recentment, en el VidCon —el congrés anual de la indústria dels videojocs en línia més gran del món, que reuneix milers de persones— de juny de 2017, Sarkeesian va participar en el panel «Women Online» (Kane, 2017). A les primeres files de la conferència es trobava Carl Benjamin —*youtuber* britànic conegut en línia com a Sargon of Akkad— junt amb un grup de seguidors seus. Podem considerar Benjamin un dels assetjadors professionals de què hem parlat prèviament, ja que va arribar a guanyar més de 5.000 dòlars al mes —a través del seu Patreon, una plataforma web de subscriptors o «patrons»— fent vídeos que ataquen, entre altres

persones, a la mateixa Sarkeesian. Com ell, hi ha nombrosos *youtubers* que es beneficien econòmicament creant vídeos que insulten i es burlen de feministes com Sarkeesian i trauen profit d'un nou espai de mercat: la indústria de l'assetjament en línia i l'antifeminisme. En conjunt, són milions de persones qui segueixen aquests comptes, seguidors als quals s'anima regularment a través de vídeos i tuits a reproduir conductes i continuar l'assetjament cap a aquestes dones.

En el moment de redactar aquest article, Benjamin³ compta amb 963.000 subscriptors en YouTube. Al

³ Recentment, Benjamin es va presentar a les llistes d'UKIP a les eleccions europees de 2019. Durant la seua campanya va protagonitzar titulars per defensar que es facen «bromes» sobre violar la parlamentària laborista Jess Phillips (MacDonald, 2019), convidar els seus seguidors a un xat replet de missatges de supremacistes blancs i antisemites (Di Stefano i Wickham, 2019) i perquè un manifestant li va llançar un batut durant un acte de campanya en què parlaria junt amb Milo Yiannopoulos (Cockburn, 2019).

Figura 3 Exemples de vídeos del canal de Carl Benjamin.

Font: Compte de YouTube de l'usuari Sargon of Akkad

seu canal s'hi ofereixen continguts de diferents temàtiques: política als EUA i al Regne Unit, el moviment Black Lives Matter, racisme, terrorisme, llibertat d'expressió, etc. La major part dels vídeos es dediquen a vituperar els mals del feminisme, les elits liberals, els mitjans de comunicació i la correcció política; en definitiva, allò que ell considera atacs a la llibertat d'expressió per part de la denominada «esquerra reaccionària» (Campbell, 2017). A més, a l'estil de la propaganda antifeminista, utilitza imatges de Sarkeesian alterades amb Photoshop en els seus vídeos (Figura 3) i, abans de ser expulsat de Twitter, tenia com a imatge de portada

una foto d'ells dos representats com Bella i Bèstia, els personatges de la clàssica pel·lícula d'animació de Disney (Figura 4).

El fet de presentar-se amb una càmera i un seguici d'acompanyants en un panel del congrés VidCon, que incloïa diverses dones —entre elles Sarkeesian, així com Kat Blaque i Franchesca Ramsey, ambdues activistes i *youtubers*— a les quals ell assetja professionalment, ja no és només un intent d'envair i protagonitzar les seues narratives, sinó un acte d'assetjament i intimidació en si mateix.

El panel es va iniciar amb la pregunta: «Per què cal discutir sobre feminisme en línia i en els videojocs?», a què Sarkeesian va respondre: «Perquè un dels meus assetjadors està assegut en primera fila». Després de l'esdeveniment, Benjamin va penjar un vídeo en què es queixava dels insults rebuts —Sarkeesian el va anomenar «fem humà» i «imbècil»— perquè infringien la política del VidCon i es lamentava que Sarkeesian evitara debatre amb ell. Després del vídeo, van augmentar els insults violents cap a totes les panelistes. La mateixa Sarkeesian va escriure en el seu web: «És una acció deliberada per a crear un ambient hostil que ens done a entendre que quan ens atrevim, si ens atrevim, a aparèixer en públic per expressar les idees que com-

Figura 4 Portada de Twitter de Carl Benjamin

Font: Compte de Twitter de l'usuari Sargon of Akkad.

partim en línia, l'assetjament també ens perseguirà en el món físic» (Sarkeesian, 2017).

En el vídeo dels successos del VidCon, Benjamin afirma que les tres primeres files estaven ocupades pels seus aliats —els autodenominats *shitlords* («senyors de la merda» en valencià), els enemics dels SJW⁴— i declara que la seua intenció no era maliciosa, sinó «juganera»: «Ens ho passem bomba. Va ser una pujada d'adrenalina estar allí en eixa situació per a fer *shitposting* i trolejar» (citada en Campbell, 2017). Sobre això, Sarkeesian va declarar que eixes afirmacions validaven allò que ella portava anys afirmant: «Ho estan fent per diversió. Per a ells és emocionant usar el poder que tenen gràcies al patriarcat per a intentar posar a les dones en el seu lloc, intentar intimidar o silenciar les que s'atreveixen a alçar la veu i reivindicar la seua humanitat i el seu dret a existir com a éssers humans complets en aquests espais» (citada en Campbell, 2017).

Tanmateix, Sarkeesian assegura que, per a ella i per a la resta de dones, ser l'objectiu d'aquestes campanyes d'assetjament en línia és una experiència traumàtica i inquietant, fins al punt d'haver de requerir seguretat extra durant la resta del congrés. Enfrontant-se a Benjamin, Sarkeesian diu haver volgut desafiar la noció que les dones han d'evitar la confrontació i romandre passives davant les agressions, ja que forçar les dones al silenci perpetua una cultura de normalització de l'assetjament. «I crec que per a algunes dones que entenen per què he passat o que ho han viscut personalment, va ser alliberador veure que no em quedava callada, com el desafiava directament d'eixa manera i reconèixer davant de tota eixa gent el que ha fet» (citada en Campbell, 2017).

Ciberresistències feministes: vida més enllà del Gamergate

L'any 2015, Anita Sarkeesian va crear junt amb Jaclyn Friedman i Renee Bracey Sherman la web *Speak Up & Stay Safe(r)* (en valencià, «alça la veu i viu (més) segura»), una guia en línia per a autoprotegir-se de l'assetjament en línia. Friedman es defineix a ella mateixa com una «agitadora feminista» i és activista i autora dels llibres *Yes Means Yes: Visions of Female Sexual Power and a World Without Rape* (2008) i *What You Really Really Want: The Smart Girl's Shame-Free Guide to Sex and Safety* (2011). Així mateix, és la fundadora i exdirectora de Women, Action & the Media (WAM!), una organització sense ànim de lucre centrada en la lluita per la justícia de gènere en els mitjans de comunicació. Renee Bracey Sherman, per la seua banda, és una activista per la justícia reproductiva, membre de la junta directiva de l'organització pro drets reproductius NARAL Pro-Choice America i autora de l'obra *Saying Abortion Aloud: Research and Recommendations for Public Abortion Storytellers and Organizations*.

Speak Up & Stay Safe(r) es va crear amb l'objectiu explícit de compartir el que aquestes tres dones havien après després de ser víctimes de violència digital durant anys: «Sabem com d'intimidador, aterridor i aclaparador pot ser l'assetjament en línia i desitgem que aquest document ajude a empoderar les lectores i lectors a l'hora de prendre les decisions informades sobre seguretat i prevenció adequades per a elles i ells» (Friedman et al., 2017). La web es troba disponible en tres idiomes, anglès, espanyol i àrab, tot i que la majoria de recursos només estan disponibles en anglès. És un projecte en constant construcció; en el moment de redacció d'aquest article, l'última actualització data de juliol de 2018. Així mateix, és un document obert a la col·laboració de terceres persones, especialment pel que fa a la traducció a altres idiomes. Els documents i recursos disponibles en la web es van recopilar amb l'ajuda de col·legues dels seus respectius àmbits de treball i persones expertes en seguretat en línia. Segons la mateixa Sarkeesian, encara que aquesta guia és per a qualsevol persona que tinga por de ser o estiga sent víctima de qualsevol ciberatac, va ser, de

4 SJW és l'abreviatura de «social justice warriors» o «guerrers de la justícia social», un terme despectiu emprat per criticar aquelles persones que defenen ideologies o perspectives progressistes o d'esquerres, inclòs el feminisme.

fet, dissenyada especialment per a dones, persones racialitzades, persones transgènere o *genderqueer* i per a persones amb opressions que es veuen agreujades per la violència digital (Sarkessian, 2019).

Cal destacar que Sarkeesian, Friedman i Bracey Sherman reconeixen que aquesta guia no és infal·libre, ni està lliure de biaixos. En la seua pròpia declaració d'intencions assenyalen:

Desitjaríem no haver d'escriure açò. Prendre algunes d'aquestes mesures per a garantir la teua seguretat en línia et costarà temps real i, de vegades, diners. És una sanció imposada a les dones, la gent racialitzada, *queer* i transgènere i a altres grups oprimits per atrevir-nos a expressar les nostres opinions en públic. [...] També volem reconèixer que la gent amb més privilegis econòmics i temps per a l'oci tindrà facilitats a l'hora d'implementar aquestes estratègies de forma exhaustiva, una injustícia estructural que subratlla com és d'injust l'assetjament en línia. També és cert que cap d'aquestes mesures és infal·libre; podries emprar-les totes i així i tot convertir-te en objectiu d'un assetjament. (Friedman et al., 2018)

La guia és fàcil d'utilitzar i no es necessiten habilitats especialitzades, tan sols un coneixement bàsic d'ordinadors i internet. Així mateix, el document aclareix al començament que és una guia per a protegir-se d'«individus, grups poc organitzats i cibermasses (*cyber mobs*) en línia»; si els atacants són governs, grans empreses o institucions altament organitzades, recomanen l'ús de la guia de Front Line Defenders, una organització centrada en la defensa i la protecció d'activistes pels drets humans que es troben en situacions de risc o en perill.

La guia es divideix en onze apartats principals:

- Mesures de prevenció recomanades: inclou mesures per a previndre el *doxing* com ara accedir a les pàgines de «buscadors de persones»

o *data brokers*⁵ per comprovar quina informació personal està disponible al públic i retirar-la, ja siga a través d'una petició formal o creant un compte per a eliminar la teua informació d'aquests llistats. Així mateix, atés que els atacs de *doxing* solen afectar persones de l'entorn de la víctima per augmentar les vies d'assetjament, aconsellen recomanar a familiars i éssers estimats que també seguiscuen aquestes mesures per a protegir les seues dades.

- Contrasenyes i accés segurs: en aquest apartat recomanen tindre moltes contrasenyes diferents, canviar-les sovint, utilitzar un administrador en línia de contrasenyes, crear claus llargues i difícils, no guardar-les en el núvol, activar la verificació de doble factor, emprar preguntes de seguretat i utilitzar diferents adreces de correu electrònic per a diferents comptes.
- Seguretat en llocs web: inclou consells de seguretat per protegir els dominis web i la secció de comentaris, així com per protegir-se dels atacs DDoS i de les vulnerabilitats que comporta descarregar-se i utilitzar certs *plug-ins* i *widgets*.
- Xarxes socials: atés que moltes dones feministes utilitzen les xarxes com a complement a les seues carreres professionals, aquesta secció recopila recomanacions sobre com usar-les, com ara desactivar la geolocalització, vigilar què es publica sobre tu a través d'alertes i notificacions com les que ofereix Google Alerts, realitzar cerques inverses d'imatges si et preocupa alguna imatge en concret o crear comptes amb el teu nom en les grans plataformes. A més, inclou consells i altres guies per navegar en Facebook i Twitter i usar-los de forma segura.
- Seguretat per jugar en línia: recullen recomanacions sobre les contrasenyes, *gamertag*, perfils,

5 Els *data brokers* són empreses que recullen informació sobre persones de fonts públiques o provades, l'agreguen en perfils individuals anonimitzats i després la venen a empreses de màrqueting o publicitat, agències governamentals, d'assegurances o altres organitzacions.

comptes, ajustaments de privacitat, descàrregues i retransmissions en *streaming* per a *gamers*.

- Correu físic: com hem assenyalat prèviament, els atacants també poden optar per estratègies que amenacen la integritat física en els espais fora de línia. Per això, les autores es preocupen per afegir recomanacions per a protegir el correu físic i les adreces postals, com l'ús d'apartats de correus o les anomenades «bústies virtuals».
- Miscel·lània: aquest apartat inclou consells variats sobre la creació d'àlies, la seguretat en càmeres, videocridades i xats o l'criptació de dispositius electrònics com mòbils, portàtils i tauletes tàctils.
- Documentar i reportar: les autores subratllen la importància de documentar l'assetjament i de denunciar-lo a les xarxes socials i plataformes on té lloc la violència, i també davant les autoritats competents.
- Estratègies centrades en la persona: aquesta secció suggereix la creació de plans de comunicació i suport tant per a amistats i familiars com per a empresaris i companys de feina. Així mateix, inclou un subapartat sobre la importància de l'autoatenció i la salut mental.
- Recursos: atés que aquesta guia no és una recopilació exhaustiva de tots els recursos existents sobre el tema, en aquest apartat s'introdueixen nous recursos, inclosos els de la web Crash Override —que tractem a continuació— per a suplir les carències i així oferir una antologia més completa per a les persones que ho requereixen.
- Comprendre l'assetjament en línia: finalment, s'enllacen una sèrie de llibres, vídeos i articles que expliquen en què consisteix el fenomen de la violència en línia.

Per la seua banda, també arran de les seues experiències com a objectius de ciberviolència, Zoë Quinn i Alex Lifschitz, un altre desenvolupador de videojocs també víctima del Gamergate, van fundar l'any 2015 Crash Override, una línia d'assis-

tència, organització sense ànim de lucre i centre de recursos per a gent que ha patit o pateix violència en línia. Crash Override ha format una xarxa de persones expertes i supervivents que treballen directament amb víctimes, empreses tecnològiques, legisladors, mitjans de comunicació, experts en seguretat i salut mental i forces de seguretat per a educar i proveir assistència directa amb l'objectiu d'eliminar les causes de la violència en línia. Per raons de privacitat i del risc que corren en combatre la violència d'aquesta naturalesa, els agents que treballen en Crash Override mantenen un perfil anònim de portes enfora. L'organització destaca que s'especialitzen a combatre els aspectes següents: imatges íntimes no consensuades (porno venjatiu), hackeig i seguretat en línia, assetjament i vigilància (*stalking*), *doxing*, *swatting*, suplantació d'identitat, amenaces i assetjament, cibermasses i grups que promouen el discurs d'odi. Crash Override ofereix recursos per a persones individuals, grups, empreses i funcionaris públics. Per als primers, l'organització acompanya les víctimes abans, durant i després d'episodis de violència, utilitzant recursos públics, assistència privada i en col·laboració amb altres institucions. Així, posen a disposició de les persones, grups i institucions usuàries guies, eines interactives i material educatiu per aprendre sobre violència en línia i mesures de protecció i seguretat per combatre-la. Aquests recursos cobreixen les bases que comparteixen els successos de violència; no obstant això, cada cas posseeix unes particularitats contextuals que fan que sembla únic als ulls de les víctimes i el seu entorn, fet que augmenta la sensació de soledat i impotència. Per això, Crash Override disposa d'una línia d'assistència privada i gratuïta per acompanyar les persones i atendre les peculiaritats de cada cas individual. L'ajuda personalitzada inclou un espai segur on persones expertes o que han sobreviscut una situació semblant de violència escolten, comprenen i assisteixen les víctimes; consells per a previndre o enfrontar-se a la violència; assistència a l'hora de vigilar, documentar i denunciar els comptes abusius en les xarxes socials; labors de supervisió i suport continuat una vegada finalitzada la consulta i remissió a altres es-

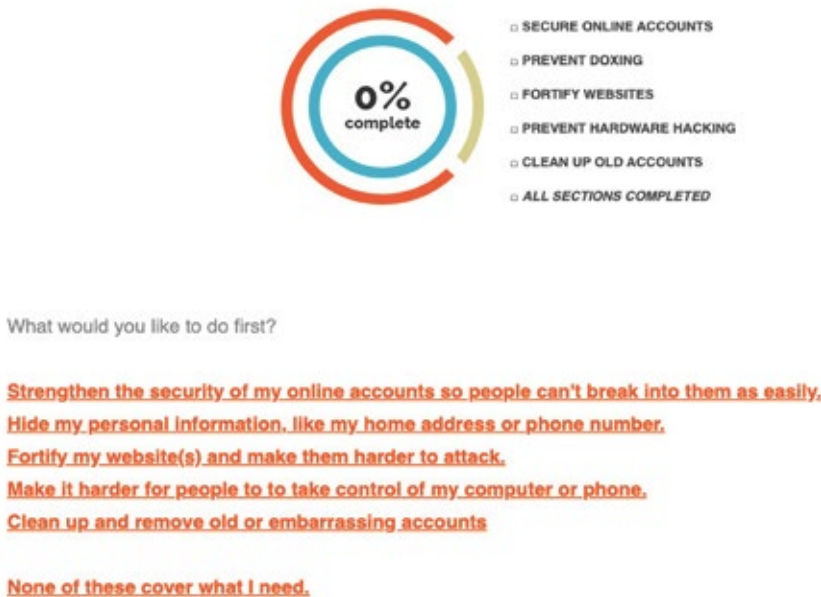
pecialistes i organitzacions quan els casos superen els recursos, habilitats o coneixements de l'equip disponible. Cal destacar que aquesta xarxa està composta per persones voluntàries.

Treballen amb les companyies tecnològiques per a establir canals de comunicació amb l'objectiu d'agilitzar i fer més efectives les denúncies dels usuaris i així reduir els temps de resposta davant els abusos en les seues plataformes. A més, aquesta col·labo-

ració ofereix beneficis mutus: la xarxa aprén com funcionen internament les companyies, la qual cosa, al seu torn, els serveix per ajudar millor les persones que ho sol·liciten, i, a canvi, les plataformes usen el *feedback* de Crash Override per millorar els termes d'ús i servei i els procediments que imposen el seu compliment. En el cas de funcionaris públics, agències governamentals, legisladors i forces de seguretat, s'ofereixen com a experts per a aconsellar en la creació de polítiques que protegissen

Figura 5 C.O.A.C.H: Crash Override's Automated Cybersecurity Helper

COACH: CRASH OVERRIDE'S AUTOMATED CYBERSECURITY HELPER



efectivament les persones víctimes de violència en línia, especialment en casos de violència de gènere en la parella. A més d'estar oberts a la col·laboració amb empreses, organitzacions activistes i institucions governamentals i legals, les persones poden col·laborar a títol individual amb la xarxa donant a conèixer la seua labor i participant en un estudi informal i a llarg termini que investiga com combatre la violència en línia.

Finalment, en el centre de recursos s'ofereixen guies de seguretat, *doxing* i comunicació amb la policia i l'entorn pròxim; materials educatius per a empresaris; guies de tercers, entre les quals s'inclou, per exemple, Speak Up & Stay Safe(r), i una útil llista d'eines i aplicacions per a completar la protecció en línia dels usuaris, com ara administradors de contrasenyes i d'autenticació de doble factor. Així mateix, inclou C.O.A.C.H: Crash Override's Automated Cybersecurity Helper (Figura 5), una eina interactiva que acompanya i instrueix els usuaris pas a pas per protegir els diferents aspectes de la seua presència en línia.

D'altra banda, cal destacar que el 2016 Feminist Frequency es va convertir en el patrocinador fiscal de Crash Override (Sarkeesian, 2016). No obstant això, en l'informe anual de 2018 es va fer saber que l'equip de Crash Override passaria a formar part d'altres grups, encara que la pàgina web i C.O.A.C.H. segueixen operatius (Feminist Frequency, 2018).

REFLEXIONS FINALS

A manera de conclusió, podem considerar el Gamergate com un exemple paradigmàtic de la violència digital contra les feministes. El moviment va suposar un punt d'inflexió, ja que va atraure considerable atenció mediàtica i social, especialment als EUA, i va comportar un abans i un després en el tractament i anàlisi dels casos de violència contra les dones, en general, i les feministes, en particular, no només per la magnitud, sinó per l'àmbit en què

s'exercia la violència, l'espai digital. Açò va conduir a discussions més àmplies sobre la responsabilitat de les plataformes web i les eines i protocols de què disposen el sistema judicial i la policia per perseguir aquest tipus de violència. Encara que des dels esdeveniments de 2014, certes webs com Twitter, Spotify o Paypal han posat en marxa noves polítiques i han expulsat importants figures de la *mansphere*,⁶ altres, com ara Facebook, YouTube o Reddit, continuen albergant i protegint comunitats i persones dedicades a propagar l'odi i la violència.

El ciberfeminisme es troba davant un repte en múltiples fronts: d'una banda, les plataformes que avancen tímidament o que segueixen estancades en l'escenari pre-Gamergate; de l'altra, les noves estratègies de violència digital com els programaris d'intel·ligència artificial per a la creació de *deepfakes*.⁷ La velocitat dels avanços tecnològics i la impassibilitat de les grans companyies i els governs no deixa cap altra solució que l'autodefensa.

Els projectes posats en pràctica per Anita Sarkeesian i Zoë Quinn són només dos de les innombrables iniciatives ciberfeministes disponibles en internet. Des d'aplicacions i webs per a denunciar l'assetjament com les de Take Back The Tech!, fins els *bots* feministes per a respondre en massa els trols; no hi ha una única forma superior de resistència a les violències en línia. Les comunitats feministes virtuals representen adaptacions flexibles, vives i pràctiques a les circumstàncies reals de les persones que busquen una comunitat després de patir una o l'altra

6 Carl Benjamin, per exemple, va ser expulsat de Twitter l'any 2017 i de nou el 2019 després d'ocultar-se darrere d'un altre nom. YouTube va desmonetitzar el seu canal el maig de 2019 però no el va expulsar i, més recentment, va desmonetitzar el seu segon canal «Akkad Daily», el març de 2020. Patreon també li va prohibir utilitzar la seua plataforma el 2018. Actualment, el seu compte de Facebook segueix actiu.

7 Es tracta d'una tècnica que emprava algorismes d'aprenentatge no supervisats per produir vídeos manipulats però hiperrealistes. Van esdevenir populars en emprar-se en casos de porno venjatiu i per afegir rostres de dones famoses en vídeos pornogràfics.

forma de violència masclista, ja siga en l'espai en línia o fora de línia. Speak Up & Stay Safe(r) i Crash Override són dos mostres d'una varietat de solucions innovadores i enginyoses per a habitar internet i dissenyar «microespais d'acció» (Zafra, 2004) que oferisquen suport i recursos a dones que pateixen un tipus de violència social i jurídicament infravalorat o desestimat per no ser «real», és a dir, per dur-se a terme en el món en línia.

Així, allà on les plataformes es neguen a imposar termes d'ús i servei que protegissen col·lectius en risc de violència enfront de l'assetjament masclista, racista, trànsfob i homòfob de les masses de la *mansphere*, les dones feministes estan liderant la creació d'arxius i comunitats per a assegurar no sols la seua supervivència en línia i un habitat dignes, segur i en ple dret, sinó el futur de la xarxa en la seua totalitat, una internet, en definitiva, feminista.

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Amnistia Internacional (20 de novembre de 2017). Unsocial Media: The Real Toll of Online Abuse against Women. En *Medium*. <https://medium.com/amnesty-insights/unsocial-media-the-real-toll-of-online-abuse-against-women-37134ddab3f4>, accés 10 de setembre de 2019.
- Banet-Weiser, S. i Miltner, K. M. (2016). #MasculinitySoFragile: Culture, Structure, and Networked Misogyny. *Feminist Media Studies*, 16(1), 171-174.
- Campbell, C. (27 de juny de 2017). Anita Sarkeesian's Astounding 'Garbage Human' Moment. En *Polygon*. https://www.polygon.com/features/2017/6/27/15880582/anita-sarkeesian-garbage-human-vidcon-interview?utm_campaign=polygon&utm_content=chorus&utm_medium=social%20&utm_source=twitter, accés 4 de setembre de 2017.
- Citron, D. (2014). *Hate Crimes in Cyberspace*. Cambridge: Harvard University Press.
- Crash Override (2019). Coach: Crash Override's Automated Cybersecurity Helper. <http://www.crashoverridenetwork.com/coach.html>, accés 4 de setembre de 2019.
- Cockburn, H. (14 de maig de 2019). Milkshake thrown at Ukip Candidate Who Made Rape Remarks about Labour MP. *Independent*. <https://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/carl-benjamin-milkshake-thrown-totnes-ukip-european-elections-a8912926.html>, accés 10 de setembre de 2019.
- Dewey, C. (14 d'octubre de 2014). The Only Guide to Gamergate You Will Ever Need to Read. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>, accés 4 de setembre de 2017.
- Di Stefano, M. i Wickham, A. (2019). A YouTuber Standing as a UKIP Candidate Invited Supporters to a Gaming Community That Has Chatrooms Filled with White Supremacist and Anti-Semitic Content. En *BuzzFeed*. <https://www.buzzfeed.com/markdistefano/sargon-akkad-discord-ukip-mep-campaign>, accés 10 de setembre de 2019
- Feminist Frequency (2018). Annual Report. <https://femfreq2.files.wordpress.com/2019/01/2018femfreqannualreport-4.pdf>
- Ging, D. (2017). Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere. *Men and Masculinities*, 22(4), 638-657. DOI: 10.1177/1097184X17706401
- Ging, D. i Siapera, E. (2018). Special Issue on Online Misogyny. *Feminist Media Studies*, 18(4), 515-524.
- González Gil, L. J. i Servín Arroyo, A. (2017). Métodos cualitativos digitales: Un acercamiento a la antropología digital y otras posturas de investigación. *Virtualis*, 8(15), 61-80.
- Grossman, R. (1980) "Women's place in the integrated circuit", *Radical America*, 14(1), 29-50.
- Guil Bozal, A. i Guil Bozal, J. (2006). Tejiendo redes: De la mitología al ciberfeminismo. En E. Bosch, V. A. Ferrer Pérez i C. Navarro Guzmán (comp.), *Los feminismos como herramientas de cambio social* (I) Palma: Universitat de les Illes Balears.
- Habib, H., Bin Musa, M., Zaffar, F. i Nithyanand, R. (2019). *To Act or React? Investigating Proactive Strategies for Online Community Moderation*. Recuperat de <https://arxiv.org/pdf/1906.11932.pdf>

- Haraway, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Horta Ribeiro, M., Ottoni, R., West, R., Almeida, V. A. F. i Meira, W. (2019). Auditing Radicalization Pathwayson on YouTube. *FAT* '20: Proceedings of the 2020 Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, January 2020*, 131-141. DOI: 10.1145/3351095.3372879
- Jane, E. A. (2014). "Your a Ugly, Whorish, Slut": Understanding E-bile. *Feminist Media Studies*, 14(4), 531-546.
- Jane, E. A. (2018). Systemic Misogyny Exposed: Translating Rapeglisch from the Manosphere with a Random Rape Threat Generator. *International Journal of Cultural Studies*, 21(6), 661-680.
- Kane, V. (26 de juny de 2017). When Serial Harassers Try to Hijack Conversations About Harassment. En *The Mary Sue*. <https://www.themarysue.com/sarkeesian-v-garbage-humans>, accés 4 de setembre de 2017.
- Kennedy, B. (2007). Introduction Part Five. En D. Bell i B. Kennedy (ed.), *The Cybercultures Reader* (p. 331-339). Londres: Routledge.
- Kozinets, R. (2015). *Netnography: Redefined*. Londres: Sage Publications.
- Lupton, D. (1995). The Embodied Computer/user. En D. Bell i B. Kennedy (ed.) (2007), *The Cybercultures Reader* (p. 423-432). Londres: Routledge.
- MacDonald, K. (9 de maig de 2019). We've Seen Carl Benjamin's Rank Misogyny before – Remember Gamergate? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/may/09/gamergate-carl-benjamin-ukip-mep>, accés 10 de setembre de 2019.
- Malone, N. (24 de juliol de 2017). Zoë and the Trolls. *New York Magazine*. <http://nymag.com/selectall/2017/07/zoe-quinn-surviving-gamergate.html>, accés 4 de setembre de 2017.
- McDonald, S. N. (15 d'octubre de 2014). "Gamergate": Feminist Video Game Critic Anita Sarkeesian Cancels Utah Lecture after Threat. *The Washington Post*. 4 de setembre de 2019. <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/10/15/gamergate-feminist-vídeo-game-critic-anita-sarkeesian-cancels-utah-lecture-after-threat-citing-police-inability-to-prevent-concealed-weapons-at-event/>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. i Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Londres: Sage Publications.
- Plant, S. (1996). On the Matrix: Cyberfeminist Simulations. En D. Bell i B. Kennedy (ed.) (2007), *The Cybercultures Reader* (p. 340-351). Londres: Routledge.
- Plant, S. (1998). *Ceros + Unos: Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Barcelona: Ediciones Destino.
- Sargon of Akkad. (n.d). Inici [Compte de Twitter]. Recuperat de https://twitter.com/Sargon_of_Akkad
- Sargon of Akkad. (n.d.). Inici [Canal de YouTube]. Recuperat de <https://www.youtube.com/c/SargonofAkkad/featured>
- Sarkeesian, A. (20 de gener de 2015). One Week of Harassment on Twitter. En *Feminist Frequency*. <https://femfreq.tumblr.com/post/109319269825/one-week-of-harassment-on-twitter>, accés 4 de setembre de 2019.
- Sarkeesian, A. (3 de març de 2016). Feminist Frequency and Crash Override Partnership. En *Feminist Frequency*. <https://feministfrequency.com/2016/03/03/feminist-frequency-and-crash-override-partnership>, accés 4 de setembre de 2019.
- Sarkessian, A. (26 de juny de 2017). On VidCon, Harassment & Garbage Humans. En *Feminist Frequency*. <https://feministfrequency.com/2017/06/26/on-vidcon-harassment-garbage-humans>, accés 4 de setembre de 2018.
- Sarkeesian, A. (2019). Anita Sarkeesian. <https://web.archive.org/web/20191018200522/http://www.anitasarkeesian.com:80/projects>, accés 7 de setembre de 2019.
- Friedman, J., Sarkessian, A. i Sherman, R. B. (5 de juliol de 2018). *Speak Up & Stay Safe(r): A Guide to Protecting Yourself From Online Harassment*. [Consulta: 7 de setembre de 2019]. <https://onlinesafety.feministfrequency.com/en/>
- Stone, A. R. (1992). Will the Real Body Please Stand up? Boundary Stories about Virtual Cultures. En D. Bell i B. Kennedy (ed.) (2007), *The Cybercultures Reader* (p. 433-455). Londres: Routledge.
- Totilo, S. (2014). Another Woman In Gaming Flees Home Following Death Threats. En *Kotaku*. <http://kotaku.com/another-woman-in-gaming-flees-home-following-death-thre-1645280338>, accés 4 de setembre de 2019.
- Warzel, C. (15 d'agost de 2019). How an Online Mob Created a Playbook for a Culture War. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/interactive/2019/08/15/opinion/what-is-gamergate.html>, accés 1 de setembre de 2019.
- Zafra, R. (2004). *Habitar en (punto) net: Estudios sobre mujer, educación e internet*. Còrdova: Universidad de Còrdova.

NOTA BIOGRÀFICA

Graduada en Sociologia i Ciències Polítiques i Màster en Gènere i Igualtat per la Universidad Pablo de Olavide, on actualment és doctoranda en el programa de Ciències Socials. Les seues principals línies d'investigació són les violències digitals contra les dones, el ciberfeminisme i les estratègies de resistència feminista contra la ciberviolència.

