

# La ciberresistencia feminista a la violencia digital: sobreviviendo al Gamergate

*Macarena Hanash Martínez*

UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE

hanashmacarena@gmail.com

ORCID: 0000-0003-3859-920X

Recibido: 15/09/2019

Aceptado: 20/03/2020

## RESUMEN

Las mujeres que habitan en el ciberespacio no escapan a la violencia patriarcal y son objeto de un estricto control social ejercido a través de medios tecnológicos. La ciberviolencia afecta particularmente a mujeres con presencia explícitamente feminista en el espacio virtual. Su participación en él y su reivindicación de los valores feministas en el mismo son considerados una transgresión del mandato patriarcal que dicta la exclusión o marginación de las mujeres en los espacios públicos. Por ello, diariamente son el objetivo de campañas de intimidación, acoso y amenazas de gran magnitud. Paralelamente, las redes digitales han multiplicado los espacios de colectividad y acción política y social disponibles para las mujeres. Así, la actividad online ha desempeñado un papel fundamental en el resurgimiento y la revitalización de las comunidades y los debates feministas. El objeto de este trabajo es analizar los proyectos lanzados por Zoë Quinn y Anita Sarkeesian, dos de los principales objetivos del ataque del movimiento Gamergate. Estudiaremos *Crash Override* y *Speak Up & Stay Safe(r)*, una línea de asistencia y una plataforma de recursos para víctimas de ciberviolencia, respectivamente, como proyectos de ciberresistencia feminista en el marco de los ciberfeminismos y del actual cambio de paradigma de la cultura de protesta y organización feministas.

**Palabras clave:** ciberfeminismo, ciberviolencia, manosphere, 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, manosphere, Gamergate.

## SUMARIO

Introducción

Ciberviolencia: un fenómeno por definir

El ciberfeminismo: habitando los espacios *online*

Gamergate: los casos de Anita Sarkeesian y Zoë Quinn

- Ciberresistencias feministas: la vida más allá del Gamergate

Reflexiones finales

Referencias bibliográficas

**Autor para correspondencia / Corresponding author:** Macarena Hanash Martínez. Departamento de economía, métodos cuantitativos e historia económica. Universidad Pablo de Olavide - Ctra. de Utrera, km. 1 41013 Sevilla (España).

**Citació suggerida / Suggested citation:** Hanash Martínez, M. (2020). La ciberresistencia feminista a la violencia digital: sobreviviendo al Gamergat. *Debats. Revista de cultura, poder y sociedad*, 134(2), 89-106. DOI: <http://doi.org/10.28939/iam.debats.134-2.7>

## INTRODUCCIÓN

En agosto de 2019 se cumplieron cinco años del inicio del denominado Gamergate, una campaña masiva de acoso contra mujeres feministas bajo el pretexto de defender la ética periodística en la industria tecnológica y de los videojuegos. El Gamergate fue un movimiento nacido en agosto de 2014 que inició una guerra cultural que continúa hasta nuestros días. Por un lado, encontramos críticos y creadores independientes de videojuegos —en su mayoría mujeres— que pedían una mayor inclusión en la industria. Por el otro lado, un variado grupo de opositores: periodistas, grupos antifeministas, *youtubers*, *influencers*, troles y hasta teóricos de la conspiración. Pero, en realidad, el Gamergate fue —valga la jerga informática— una guerra subsidiaria de una mayor batalla cultural por el espacio, la visibilidad y la inclusión de las mujeres en internet.

Los sucesos enmarcados en el Gamergate no fueron la primera muestra de la violencia contra las mujeres que es capaz de albergar internet. En los años previos a esta macrocampaña de acoso, se habían registrado ataques similares a los que veríamos más tarde, especialmente contra mujeres racializadas. En 2013, por ejemplo, en el llamado Donglegate, la consultora Adria Richards tuiteó una broma sexista que había escuchado en una conferencia de tecnología a la que asistía. El tuit se hizo viral, fue despedida y doxeada y recibió amenazas de muerte e imágenes manipuladas de su cuerpo decapitado o de su rostro en el cuerpo de actrices porno. Incluso unos meses antes del Gamergate, usuarios de 4chan se organizaron para fingir ser mujeres feministas *online* y convertir en tendencia *hashtags* de falsas campañas feministas como #EndFathersDay (acabemos con el día del padre) o #WhitesCantBeRaped (los blancos

no pueden ser violados) (Warzel, 2019). En la actualidad, podríamos llamar a estos *hashtags* «campañas de desinformación», pero este no es el único precedente de nuestro actual escenario político y social. Las estrategias de manipulación y violencia puestas en práctica durante el Gamergate marcaron la ruta para la llegada de Donald Trump a la presidencia de los Estados Unidos, gracias a la movilización *online* de la derecha alternativa. De hecho, figuras relevantes de la nueva derecha americana como Milo Yiannopoulos, Mike Cernovich o hasta Steve Bannon saltaron a la fama y consolidaron sus fans durante el apogeo del Gamergate. Las discusiones sobre teorías de la conspiración de los seguidores de Trump tales como Pizzagate y QAnon se albergan en las mismas páginas web en las que se organizaron entonces —y se organizan a día de hoy— los ataques antifeministas. Asimismo, 8chan, una web que tuvo un papel prominente en el Gamergate, ha sido cerrada después de aparecer en los titulares porque tres de los tiroteos masivos de 2019 —El Paso (Texas, EE. UU.), la mezquita de Christchurch (Nueva Zelanda) y la sinagoga de Poway (California, EE. UU.)— fueron anunciados previamente en el foro por los propios perpetradores. La radicalización hacia la derecha y la derecha alternativa de hombres blancos *cishetero* en webs como YouTube o Reddit (Horta Ribeiro et ál., 2019; Habib et ál., 2019) es una evidencia de lo que las feministas llevan años denunciando por ser víctimas de violencia digital, esto es, el potencial destructor en el mundo *offline* del odio contra las mujeres, contra las personas racializadas o de ciertas confesiones religiosas, y contra la comunidad LGBTQ que existe en la denominada «manosfera». La manosfera es un conjunto indefinido de blogs, foros, páginas web, *subreddits* y cuentas de Twitter, YouTube y Facebook unidos por su odio y resentimiento hacia las

mujeres en general y hacia las feministas en particular. La manosfera pasó de la periferia al centro de la cibercultura entre 2010 y 2014, comenzando con el advenimiento de la cultura de las redes sociales y finalizando con los sucesos del Gamergate (Jane, 2018). Los *incels* (célibes involuntarios), los activistas por los derechos de los hombres, la comunidad de seducción (*pick-up artists*) y los criptonazis (nazis que utilizan simbología en código para expresar sus creencias y, al mismo tiempo, negar su afiliación al nazismo) comparten una subcultura, un conjunto de objetivos, un mismo lenguaje y una filosofía que combinan antifeminismo, racismo y principios de la psicología evolutiva y de la economía neoliberal.

Dada su magnitud, su relevancia mediática y sus ramificaciones actuales, el Gamergate se considera un ejemplo paradigmático para el estudio de la violencia *online* contra las mujeres. Aunque en este trabajo nos centramos en los casos de mayor trascendencia, los de Zoë Quinn y Anita Sarkeesian, es importante señalar que los ciberataques enmarcados en el Gamergate se extendieron contra mujeres de todo el mundo, especialmente contra mujeres profesionales del ámbito de los videojuegos y las tecnologías, así como contra escritoras o periodistas feministas que cubrieron los acontecimientos o se pronunciaron en contra del movimiento, tales como Jenn Frank, Mattie Brice, Brianna Wu, Jessica Valenti, Ijeoma Oluo o Ellen Pao, entre muchas otras. En particular, nuestro objetivo es estudiar los casos de Quinn y Sarkeesian y las estrategias feministas de ciberresistencia que ambas pusieron en práctica tras sobrevivir al Gamergate. Para ello, nos servimos de una metodología cualitativa centrada en la netnografía (González Gil y Servín Arroyo, 2017), al entender internet no solo como un espacio donde se (re)produce la cultura, sino también como un producto cultural resultante de la práctica social.

Este método se centra en estudiar los espacios *online*, es decir, las relaciones humanas, las comunidades digitales y la cultura digital. La netnografía, por tanto, nos proporciona prácticas ideales para la recolección, la producción y el análisis de datos

tanto de la manosfera, como de las formas de ciberresistencia feministas. En ambos casos aplicamos una de las cuatro formas de hacer netnografía que señala Kozinets (2015), la netnografía simbólica, esto es, la búsqueda artesanal de webs y perfiles clave para aprehender los sistemas de significación en el espacio *online*. Como indica Christine Hine (2004: 60): «La etnografía en internet no implica necesariamente moverse de lugar. Visitar sitios en la red tiene como primer propósito vivir la experiencia del usuario, y no desplazarse». Así, trasladando las herramientas etnográficas tradicionales al escenario digital, dedicamos un periodo inicial a familiarizarnos culturalmente para facilitar la entrada al campo. Navegando y leyendo el contenido de la manosfera, así como las respuestas ciberfeministas que se fueron organizando, fuimos compilando los sitios web más pertinentes y relevantes para nuestro estudio. Tras este periodo, se recopiló una serie de casos sobre violencia digital contra feministas, a partir de los cuales se seleccionaron los dos aquí estudiados y se realizó un seguimiento de la huella digital que dejaron los actos de ciberviolencia contra Quinn y Sarkeesian, así como las respuestas a dichos actos y sus efectos. Asimismo, como indican Pink et ál. (2016), en la etnografía digital, lo digital no es el elemento central, es decir, aunque las relaciones *online* se den en espacios digitales no son puramente digitales, sino que responden también a los entornos *offline* y a sus condicionamientos y patrones socioculturales. Esto significa que lo que nos interesa es el entramado personas-tecnologías y su mirada interrelacional de los espacios *online-offline* en oposición a perspectivas meramente dicotómicas, por lo que nos preocupamos por atender a los eventos que se sucedieron tanto dentro como fuera de la red para dar cuenta del efecto disciplinario de la ciberviolencia más allá de las pantallas.

---

### CIBERVIOLENCIA: UN FENÓMENO POR DEFINIR

La conceptualización unánime de las violencias machistas en el espacio digital está suponiendo todo un reto para la literatura feminista, la cual utiliza

diversos términos para referirse a este fenómeno, como «ciberviolencia», «ciberacoso», «ciberabuso», «violencia *online* contra mujeres y niñas», «violencia de género facilitada por las tecnologías», «odio *online*», «e-bile», «*gender trolling*», «misoginia *online*», «misoginia en red» o «*rapeglis*» (Banet-Weiser y Miltner, 2016; Citron, 2014; Ging, 2017; Ging y Siapera, 2018; Jane, 2014, 2018). Algunos son conceptos amplios que sirven como términos paraguas, otros son neutrales respecto al género. En general, los términos suelen mostrar alguna limitación en función de los casos a los que los apliquemos, la naturaleza de las víctimas, los agresores o las estrategias de violencia utilizadas. De cualquier modo, esta falta de consenso evidencia la complejidad y novedad del fenómeno, pero también el amplio abanico de posibilidades para acercarnos a su análisis. Asimismo, es importante destacar que la violencia machista *online* puede tener una dimensión racista, homófoba o transfoba si las mujeres que la reciben están racializadas, pertenecen al colectivo LGBTQ o a otras minorías marginadas.

En un estudio de Amnistía Internacional (2017) sobre violencia *online* contra mujeres llevado a cabo en ocho países, el 23 % de las mujeres encuestadas afirmó haber experimentado alguna forma de abuso o acoso *online*, entre las cuales, casi la mitad (46 %) reconoció que la violencia era de naturaleza sexista o misógina. Y, respecto a los perpetradores de la violencia, el 60 % de las mujeres la sufrieron por parte de desconocidos. El tipo de violencia observada en los eventos del Gamergate que discutiremos más adelante presenta una serie de características comunes: tiene lugar en internet, hace uso de propaganda antifeminista y posee una permanencia duradera en el tiempo, un carácter colectivo y anónimo, e incluso la posibilidad de la profesionalización del acoso. Asimismo, la violencia digital hace uso de diferentes estrategias para lograr dichos objetivos, tales como insultos sexistas, discursos de odio, *flaming* (instigar discusiones con mensajes ofensivos, usualmente en foros), mensajes no solicitados con contenido sexual, monitoreo y acecho, acoso, amenazas, suplantación o robo de identidad, difamación, porno

vengativo, sextorsión, *doxing* (publicación de información privada que sirve para identificar a una persona), *swatting* (hacer llamadas sobre una amenaza falsa a servicios de emergencia), hackeo, ataques Dos/DDoS (ataques de denegación de servicio), *pharming* (redirigir un nombre de dominio a otra página), *outing* (revelar la identidad sexual de una persona), *deadnaming* (utilizar el nombre de nacimiento de una persona trans), *Google bombing* (alterar los resultados en el índice de búsqueda en Google), *shock trolling* (exponer a las víctimas a contenido perturbador para provocar reacciones de shock), etc. Por una parte, cabe señalar que no todas las personas que han sufrido violencia digital se han enfrentado a todas las estrategias aquí enumeradas, aunque sí es frecuente que se utilicen varias al mismo tiempo y que no sea posible distinguir dónde acaban unas y comienzan otras, lo que hace difícil su estudio. Así, el *raiding* (un ataque coordinado a escala masiva) fue muy común en época del Gamergate por ser un método típico de foros anónimos como 4chan. Dentro de estos ataques se mandaban insultos, amenazas o imágenes manipuladas vía correo electrónico, mensaje de texto o por redes sociales.

Por otra parte, el objetivo de este tipo de violencia es el silenciamiento y la marginación o expulsión del espacio público (*on* y *offline*) de las mujeres. En nuestro caso de estudio, los blancos de la violencia son específicamente mujeres con un perfil explícitamente feminista en un mundo altamente masculinizado, como es el de los videojuegos y la tecnología. Así, entre los efectos de la ciberviolencia se encuentran el *chilling effect* (inhibición del ejercicio de los derechos por amenazas de sanciones legales), la hipervigilancia, el autocontrol, la ansiedad, la desconfianza, el pánico, el estrés postraumático, el deseo de altas medidas de seguridad, etc. Según el informe de Amnistía Internacional (2017), en el 41 % de los casos, las mujeres temieron por su seguridad física *offline*. En cuanto a los efectos de la violencia, de media, el 58 % de las mujeres sintió aprensión a volver a utilizar internet o las redes sociales después de haber sido víctimas de violencia *online*, el 56 % afirmó ser menos capaces de concentrarse en las tareas del día

a día, y el 55 % experimentó estrés, ansiedad o ataques de pánico. Asimismo, dos de cada tres mujeres afirmaron sentirse impotentes ante la violencia. El 76 % de las mujeres realizó cambios en su uso de las redes sociales, tales como aumentar la seguridad y la privacidad, cambiar el tipo de contenido que publican o las expresiones que utilizan, es decir, se autocensuraron como respuesta a la violencia. Es aquí donde entran en juego las estrategias de resistencia ciberfeministas para desafiar y sobrevivir al control de las violencias digitales.

### EL CIBERFEMINISMO: HABITANDO LOS ESPACIOS *ONLINE*

El patriarcado —nos dice Sadie Plant (1996)— no es una construcción, un orden o una estructura, sino una economía en la que las mujeres son las primeras mercancías y las más fundamentales. Es un sistema en el que los intercambios se realizan exclusivamente entre hombres. Las mujeres, los signos, las mercancías y la moneda siempre pasan de un hombre a otro, y se asume que las mujeres existen «solo como posibilidad de mediación, transacción, transición, transferencia entre el hombre y sus semejantes, entre el hombre y él mismo» (Irigaray, 1985b: 193; citado en Plant, 1996: 341). Esta «economía especular» depende de su capacidad para asegurar que todas las herramientas, los productos básicos y los medios de comunicación conozcan su lugar y no tengan aspiraciones de usurpar o subvertir el papel gobernante de aquellos a quienes sirven. El patriarcado necesita contener y controlar lo que se entiende como «mujer» y «femenino».

No obstante, a mediados de los años noventa, el espacio digital prospera y la red se convierte en el principal lugar en el que las viejas identificaciones se colapsan. El género puede doblegarse y desdibujarse y las coordenadas espacio-tiempo tienden a perderse. Los mundos virtuales no solo son importantes porque abren a las mujeres espacios ya existentes dentro de una cultura ya establecida, sino también porque socavan tanto la visión del mundo como «la realidad material de dos mil años de control patriarcal»

(Plant, 1996: 340). Plant valora el potencial creativo del ciberespacio, un lugar que transgrede y desafía la economía del patriarcado y amenaza la disolución de la subjetividad (Kennedy, 2007).

Para Plant, la «tecnología es básicamente femenina» (A. Guil Bozal y J. Guil Bozal, 2006: 84) y esta cooperación entre mujeres, máquinas y nuevas tecnologías es, según Plant, la base del ciberfeminismo. En sus propias palabras: «El ciberfeminismo es una insurrección por parte de las mercancías y materiales del mundo patriarcal, una emergencia dispersa y distribuida compuesta por vínculos entre mujeres, mujeres y ordenadores, ordenadores y enlaces de comunicación, conexiones y redes de conexión» (1996: 349).

Por otra parte, no podemos hablar de ciberfeminismo sin hablar de Donna Haraway. En su obra *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*, la autora se preocupa por la posición que ocupan los cuerpos de las mujeres en lo que denomina «informática de la dominación», un sistema mundial de producción, reproducción y comunicación donde las mujeres se encuentran, en diferente medida, integradas y explotadas (1995: 279). Siguiendo a Rachel Grossman (1980), Haraway sitúa a las mujeres en un «circuito integrado», un mundo reestructurado por las relaciones sociales científicas y tecnológicas, las cuales, lejos de manifestar un determinismo tecnológico, representan un «sistema histórico que depende de relaciones estructuradas entre la gente» (1995: 283). Así, en mayor o menor medida, las nuevas tecnologías influyen —pero no las determinan— en las relaciones sociales de sexualidad y reproducción. Para Haraway, el sexo, la sexualidad y la reproducción son las tecnologías fundamentales que estructuran nuestras posibilidades personales y sociales.

La teoría feminista, y el ciberfeminismo en particular, deben a Haraway su conceptualización del cyborg. «Las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías —dice la autora— son las herramientas decisivas para construir nuestros cuerpos» (1995:

279). Haraway utiliza la imaginería del cibernético como metáfora, símbolo y representación para escapar de los dualismos de género, clase o raza. El cibernético se define como un «organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción» (1995: 253). Un discurso central utópico sobre la tecnología es el potencial que ofrecen los ordenadores para que los seres humanos escapen del cuerpo (Lupton, 1995). La idea del cibernético es lo más cercano a ese ideal, en tanto que cuerpo virtual idealizado.

Dentro del ciberfeminismo español destaca el trabajo de Remedios Zafra, que es fundamental para comprender internet como espacio a ocupar y las posibilidades del cuerpo «genderizado»<sup>1</sup> para habitar en él. La autora se pregunta cómo se puede habitar un lugar que es más bien un no-lugar, un transitar continuo e inestable, un medio aparentemente desjerarquizado donde toda interacción y realidad está mediada —y manipulada— por una interfaz. Habitar en internet es, para la autora, algo más que navegar por la red. Habitar implica conocimiento y apropiación del espacio, así como intercambio con el entorno, pasar de «viajante-espectador» a «habitante-actor» (2004: 15). Asimismo, como el espacio del que hablamos es virtual, la posibilidad de desmaterialización e independencia del cuerpo ofrece increíbles oportunidades para una nueva producción de subjetividad. Esto es, la deconstrucción del sujeto supone un valor añadido para las mujeres y «todos aquellos “otros” excluidos hasta hace poco de la historia oficial» (2004: 15-16). Así, la red es un medio que nos permite vivir —ocupando un estado siempre temporal y reversible— y repensar lo que somos. Aunque advierte: «no por ello menos succulento para los que quieran repetir y acentuar los viejos modelos de jerarquización social» (2004: 16).

Para las mujeres, este habitar *online* supone una revolución por diferentes motivos. En primer lugar, las esferas públicas y privadas convergen en un mismo espacio, las pantallas crean fisuras en las paredes del hogar, el dominio masculino de lo público se erosiona y se nos obliga a habitar espacios versátiles, campos de acción públicos entre las paredes de casa. En segundo lugar, porque las mujeres perdemos «en el gesto virtual el rostro que en otro tiempo nos marcaba un futuro predecible» (Zafra, 2004: 17). Al igual que el cibernético de Haraway, internet nos permite prescindir del cuerpo sexuado y cambiarlo por una interfaz alterable, independiente de los lazos biológicos y los órganos corporales.

Según Plant (1998), los cuerpos son continuamente diseñados por los procesos en que se encuentran sumidos. Sin embargo, en internet estos procesos no tienen limitaciones materiales. El ciberespacio es, de acuerdo con Plant, un espacio sin cuerpos que promete una zona de total autonomía, un lugar «sin límites en cuanto al número de nombres que se pueden utilizar, un individuo puede convertirse en una explosión demográfica en la red: muchos sexos, muchas especies» (1998: 52). La posibilidad de no llevar el cuerpo con nosotras nos acerca un paso más a la consecución de un mundo posgénero, hacia el ideal de cibernético.

Esta es considerada una posición utópica dentro del ciberfeminismo, ya que no importa cómo de virtual pueda llegar a ser el sujeto, siempre hay un cuerpo adjunto, aunque puede que esté en otro lugar (Stone, 1992). Esto queda especialmente evidenciado por el caso de las feministas que aquí analizamos: por mucho que desarrollen sus actividades profesionales en el ciberespacio, sus cuerpos físicos genderizados están siempre presentes. Aunque se desarrollen nuevas formas para dejar los cuerpos en el mundo *offline*, es importante recordar que la comunidad virtual se origina en lo físico y debe volver a ello: «Incluso en la era del sujeto tecnosocial, la vida se vive a través de cuerpos» (Stone, 1992: 452). Olvidarse del cuerpo tiene consecuencias negativas para aquellos cuerpos ya olvidados en los márgenes, usualmente mujeres racializadas y minorías.

1 Del inglés *gendered*, el término *genderizado* enfatiza el componente de género que limita, determina y construye los cuerpos humanos.

Por otra parte, Zafra (2004) también nos enseña a entender el ciberespacio como nuevo medio para crear comunidades. Es un medio interactivo y multidireccional, donde los usuarios pueden ser simultáneamente espectadores, productores y distribuidores de información. Además, dado su carácter horizontal y desjerarquizado, el propio medio nos permite un uso emancipador y creativo del espacio, lo cual posibilita la desterritorialización y reterritorialización de las experiencias y reivindica su localismo o globalización.

Asimismo, «internet como espacio político ha sugerido a muchos la idea de una colectividad utópica constituida como esfera pública compuesta por todos los seres humanos, todos conectados a una gran red» (Zafra, 2004: 65). No obstante, no está exento del peligro de repetir o reforzar los patrones socio-simbólicos del patriarcado. Para las mujeres, un colectivo históricamente desplazado de lo público, el uso de internet con un propósito político-feminista presenta numerosos retos y posibilidades. Las ciberfeministas son las primeras en reconocer en las TIC «un potencial relevante cuyo impacto personal, educativo y político nos habla de nuevas oportunidades para la disidencia de la mujer respecto a los roles definidos tradicionalmente, así como para la infracción de la organización impuesta por el pasado» (2004: 74-75). Como en los grupos de autoconciencia feminista de los años 70, en la red confluyen espacios públicos y privados. Desde el ciberfeminismo, repensar a las mujeres *online* supone concebir nuevas maneras de producción del sujeto y nuevas formas de constitución de colectividad. Por un lado, sujetos con o sin cuerpos —proyectados o inventados— que pueden deshacerse de esas identidades construidas a las que todas obedecemos. Por otro lado, los espacios *online* de colectividad —que Zafra (2004: 99) denomina «microespacios de acción»—, que permiten la superación de fronteras espaciales y, con ello, la confluencia de culturas y contextos diferentes. De cualquier modo, esta ciberreestructuración social de colectivos y subjetividades demanda una feminización —como sinónimo de acción desjerarquizadora y deconstructiva (2004: 95)— de las

formas de pensamiento patriarcales y hegemónicas que detentan el poder.

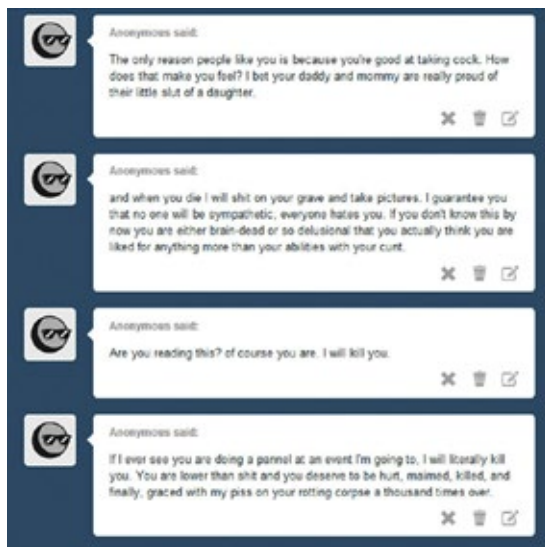
---

### GAMERGATE: LOS CASOS DE ANITA SARKEESIAN Y ZOË QUINN

En febrero de 2013, Zoë Quinn, una diseñadora de videojuegos independientes, lanzó *Depression Quest*, un juego interactivo que cuenta la historia de la depresión de una persona joven. En un primer momento, el juego consiguió relativamente poco éxito, pero abrió un debate en Wizardchan (un foro para hombres vírgenes adultos) sobre la mala calidad del juego y sobre cómo una mujer no puede saber lo que es una «verdadera» depresión. Algunos de los usuarios encontraron su número de teléfono y comenzaron a llamarla. Quinn documentó el acoso dirigido contra ella —y no contra el coautor del juego, que era un hombre— en las redes sociales (Malone, 2017). En agosto de 2014, su exnovio Eron Gjoni creó el blog [thezoepost.wordpress.com](http://thezoepost.wordpress.com), en el que describía detalles íntimos de su relación y la acusaba de haber mantenido relaciones sexuales con periodistas de la industria de los videojuegos a cambio de críticas positivas a su trabajo (Totilo, 2014). Uno de esos hombres era Nathan Grayson, un escritor de la prominente página web Kotaku. Y aunque en realidad ni Grayson ni Kotaku publicaron reseñas del juego de Quinn, en poco tiempo, decenas de miles de usuarios comenzaron a inundar sus redes (Figura 1) con mensajes del tipo: «Si alguna vez te veo en una mesa redonda en un evento, te mataré literalmente. Estás por debajo de la mierda y te mereces que te hagan daño, te mutilen, te maten y, por último, te dé el honor de mearme sobre tu cadáver putrefacto mil veces» (Malone, 2017).

El primer impulso al ciberacoso masivo contra Quinn comenzó en /pol/Politically Incorrect, un tablero de discusión del foro anónimo 4chan. Allí se eligió «ethics in game journalism» (en español, «ética en el periodismo de videojuegos») como escudo ante posibles críticas. La idea era utilizar la falta de ética de la prensa para crear un supuesto movimien-

**Figura 1** Mensajes anónimos recibidos por Quinn en 2014 en su Tumblr



Fuente: Malone (2017).

to reformista y así criticar la posible eliminación del subforo como censura o mala moderación. Se invitó al exnovio de Quinn al subforo y, de hecho, «Quinnspiracy» fue el primer nombre por el que se conoció al Gamergate. Así, era evidente que las protestas poco tenían que ver con los códigos éticos que supuestamente se habían quebrantado. Al contrario, al poco tiempo de las acusaciones de Gjoni, algunos hackers doxearon información personal y fotografías de Quinn desnuda. Su página de Wikipedia fue alterada, su fecha de fallecimiento apareció primero como «pronto» y después como la fecha de su siguiente aparición pública. Además, se filtró la dirección de su padre, que recibió lo que se conoce como «cum tributes», fotografías de su hija cubiertas de semen (Malone, 2017). Quinn obtuvo una orden de alejamiento. No obstante, dada la severidad y credibilidad de las amenazas de violación y de muerte, se vio obligada a abandonar su casa (Dewey, 2014). Como consecuencia de estos ataques, a Quinn le diagnosticaron estrés postraumático complejo, un problema que se añade a un historial previo de problemas de salud mental, algo que Gjoni usó en su

contra. En otoño de 2016, Quinn retiró los cargos penales de acoso en su contra, aunque la justicia le ha prohibido publicar sobre ella. No obstante, para el sistema judicial es prácticamente imposible controlar a la multitud cibernética que continúa acosándola. Durante una de las vistas, un juez que no veía fundamentos para cargos de acoso sugirió a Quinn que consiguiera un trabajo que no involucrara internet si lo pasaba tan mal: «Es usted una chica lista [...] dedíquese a otra cosa» (Malone, 2017).

Por otra parte, el caso de Anita Sarkeesian, una crítica cultural canadiense, tal vez sea el más conocido en relación con el Gamergate. En 2009 creó Feminist Frequency, una página web y una serie de vídeos en los que analiza y critica la representación estereotípica de las mujeres en la cultura popular y en los espacios *online* y de juego. Años más tarde, en 2012, decidió lanzar una campaña de *crowdfunding* en Kickstarter para financiar *Tropes vs. Women*, una serie de vídeos de YouTube que tienen como objetivo investigar los tropos aplicados a los personajes femeninos en la cultura popular, tales como los de la damisela en apuros, la «*manic pixie dream girl*» o las «mujeres en la nevera». <sup>2</sup> El proyecto recaudó más de 150 000 dólares, mucho más de los 8000 dólares que se plantearon como objetivo inicial, lo que permitió sumar una temporada más a la serie (Campbell, 2017). La reacción de la manoseña a este éxito fue acusarla de fraude y de adueñarse de parte del dinero recaudado. Desde 4chan y el *subreddit* The Red Pill se organizaron campañas de *raiding* en su contra, que incluían inundar sus redes sociales con amenazas de muerte y violación (Figura 2) e imágenes manipuladas que la representaban siendo abusada sexualmente. Asimismo, Benjamin Daniel, un autodenominado «humillador de feministas», creó *Beat Up Anita Sarkeesian*, un videojue-

<sup>2</sup> La «*manic pixie dream girl*» es un personaje femenino que solo existe para ser el interés amoroso que inspira al protagonista masculino a lograr su meta, la felicidad, el amor, etc. La «mujer en la nevera», por su parte, hace alusión a los personajes femeninos que son asesinados o violentados para hacer avanzar la historia de los personajes masculinos.



go que permitía golpear una imagen del rostro de Sarkeesian (Ging, 2017).

En septiembre de 2014, los organizadores de los Game Developers Choice Awards recibieron amenazas de bomba si honraban a Sarkeesian con el premio de embajadora. En esta ocasión, el evento se celebró con medidas de seguridad especiales. No obstante, al mes siguiente, se vio obligada a cancelar una conferencia en la Universidad de Utah por amenazas. En un correo electrónico firmado por alguien que afirmaba ser un estudiante se amenazaba con cometer el tiroteo más mortífero de la historia de los Estados Unidos. «De una manera u otra, me aseguraré de que mueran», declaraba el autor, amenazando con una masacre contra las asistentes a la conferencia, el personal y el centro de mujeres de la universidad (McDonald, 2014).

Más recientemente, en la VidCon —la convención anual más grande del mundo, que reúne a miles de

personas de la industria de vídeos *online*— de junio de 2017, Sarkeesian participó en la mesa redonda «*Women online*» (Kane, 2017). Ocupando las primeras filas de la conferencia se encontraba Carl Benjamin —*youtuber* británico conocido *online* como Sargon of Akkad— junto a un grupo de sus seguidores. Podemos considerar a Benjamin como uno de los acosadores profesionales de los que hemos hablado previamente, ya que llegó a ganar más de 5000 dólares al mes a través de su Patreon, una plataforma web de suscriptores o «patrones» haciendo vídeos que atacan, entre a otras personas, a la propia Sarkeesian. Como él, existen numerosos *youtubers* que se benefician económicamente creando vídeos que insultan y se burlan de feministas como Sarkeesian y sacan provecho de un nuevo nicho de mercado: la industria del acoso *online* y el antifeminismo. En su conjunto, estas cuentas tienen millones de seguidores, animados periódicamente a través de vídeos y tuits a reproducir sus conductas y continuar el acoso a estas mujeres.

**Figura 2** Ejemplos de los tuits recibidos por Sarkeesian



Fuente: Sarkeesian (2015).

**Figura 3** Ejemplos de vídeos del canal de Carl Benjamin

Fuente: Cuenta de YouTube del usuario Sargon of Akkad.

En el momento de redactar este trabajo, Benjamin<sup>3</sup> cuenta con 963 000 suscriptores en YouTube. Su contenido cubre diferentes temáticas: política en EE. UU. y Reino Unido, el movimiento Black Lives Matter, racismo, terrorismo, libertad de expresión, etc. La mayor parte de sus vídeos se dedican a vituperar los males del feminismo, las élites liberales, los medios de comunicación y la corrección política; en definitiva, lo que él considera ataques a la libertad de expresión por parte de la denominada «izquierda reaccionaria» (Campbell, 2017). Además, en línea con la propaganda antifeminista, utiliza imágenes de Sarkeesian alteradas con Photoshop en sus vídeos (Figura 3), y antes de ser expulsado de Twitter, su imagen de portada los representaba a ambos como la Bella y la Bestia, los personajes de la clásica película de animación de Disney (Figura 4).

En el marco de los eventos de la VidCon, presentarse con una cámara y un séquito de acompañantes en una mesa redonda que incluía a varias mujeres —en-

tre ellas Sarkeesian, así como Kat Blaque y Franchesca Ramsey, ambas activistas y *youtubers*— a las que él profesionalmente acosa, ya no es solo un intento de invadir y protagonizar sus narrativas, sino un acto de acoso e intimidación en sí mismo.

La mesa redonda se inició con una pregunta: «¿Por qué es necesario discutir sobre feminismo *online* y en los videojuegos?», a lo que Sarkeesian respondió: «Porque uno de mis acosadores está sentado en primera fila». Tras el evento, Benjamin acudió a las redes y subió un vídeo en el que se quejaba de que los insultos recibidos —Sarkeesian lo llamó «basura humana» y «gilipollas»— infringían la política de la VidCon y se lamentaba de que Sarkeesian evitara debatir con él. Tras el vídeo, aumentaron los insultos

**Figura 4** Portada de Twitter de Carl Benjamin

Fuente: Cuenta de Twitter del usuario Sargon of Akkad.

3 Recientemente, Benjamin se presentó en las listas de UKIP a las elecciones europeas de 2019. Durante su campaña protagonizó titulares por defender que se puedan hacer «bromas» sobre violar a la parlamentaria laborista Jess Phillips (MacDonald, 2019), por invitar a sus seguidores a un chat repleto de mensajes de supremacistas blancos y antisemitas (Di Stefano y Wickham, 2019) y por un episodio en el que un manifestante le lanzó un batido durante un acto de campaña donde iba a hablar junto a Milo Yiannopolous (Cockburn, 2019).

violentos hacia todas las participantes de la mesa. La propia Sarkeesian escribió en su web: «Es una acción deliberada para crear un ambiente hostil que nos dé a entender que cuando nos atrevemos, si nos atrevemos, a aparecer en público para expresar las ideas que compartimos *online*, el acoso también nos perseguirá en el mundo físico» (Sarkeesian, 2017).

En su vídeo reaccionando a los sucesos de la VidCon, Benjamin afirma que las tres primeras filas estaban ocupadas por sus aliados —los autodenominados *shitlords* («señores de la mierda» en español), los enemigos de los SJW<sup>4</sup>— y declara que su intención no era maliciosa, sino «juguetona»: «Nos lo pasamos bomba. Fue un subidón de adrenalina estar allí en esa situación para hacer *shitposting* y trolearse» (citado en Campbell, 2017). A este respecto, Sarkeesian declaró que esas afirmaciones validaban lo que ella llevaba años afirmando: «Lo están haciendo por diversión. Para ellos es emocionante usar el poder que tienen gracias al patriarcado para intentar poner a las mujeres en su sitio, intentar intimidar o silenciar a las que se atreven a alzar la voz y reivindicar su humanidad y su derecho a existir como seres humanos completos en estos espacios» (citada en Campbell, 2017).

No obstante, asegura que, para ella y para el resto de mujeres, ser el blanco de estas campañas de acoso *online* es una experiencia traumática e inquietante, hasta el punto de requerir seguridad extra durante el resto de la convención. Al enfrentarse a Benjamin, Sarkeesian dice haber querido desafiar la noción de que las mujeres deben evitar la confrontación y permanecer pasivas ante las agresiones, ya que forzar a las mujeres al silencio perpetua una cultura de normalización del acoso. «Y creo que para algunas mujeres que entienden lo que he pasado o que lo han vivido personalmente, fue liberador ver que no me quedaba callada, cómo lo desafiaba directamente

a reconocer ante toda esa gente lo que ha hecho» (citada en Campbell, 2017).

### *Ciberresistencias feministas: la vida más allá del Gamergate*

Anita Sarkeesian creó en 2015 junto a Jaclyn Friedman y Renee Bracey Sherman la página web *Speak Up & Stay Safe(r)*, (en español, «alza la voz y vive (más) segura») una guía *online* para autoprotegerse del acoso *online*. Friedman se define a sí misma como «agitadora feminista» y es activista y autora de los libros *Yes Means Yes: Visions of Female Sexual Power and a World Without Rape* (2008) y *What You Really Really Want: The Smart Girl's Shame-Free Guide to Sex and Safety* (2011). Asimismo, es la fundadora y exdirectora de Women, Action & the Media (WAM!), una organización sin ánimo de lucro centrada en la lucha por la justicia de género en los medios de comunicación. Renee Bracey Sherman, por su parte, es una activista por la justicia reproductiva, forma parte de la junta directiva de la organización pro derechos reproductivos NARAL Pro-Choice America y autora de la obra *Saying Abortion Aloud: Research and Recommendations for Public Abortion Storytellers and Organizations*.

*Speak Up & Stay Safe(r)* se creó con el objetivo explícito de compartir lo que estas tres mujeres habían aprendido tras ser víctimas de violencia digital durante años: «Sabemos lo intimidante, aterrador y abrumador que puede ser el acoso *online* y deseamos que este documento ayude a empoderar a l@s lectores a la hora de tomar las decisiones informadas sobre seguridad y prevención adecuadas para ell@s» (Friedman et ál., 2017). La web se encuentra disponible en tres idiomas, inglés, español y árabe, aunque la mayoría de recursos están disponibles solo en inglés. Es un proyecto en constante construcción; en el momento de redacción de este artículo, la última actualización data de julio de 2018. Asimismo, es un documento abierto a la colaboración de terceras personas, especialmente en lo que a traducción a otros idiomas se refiere. Los documentos y recursos disponibles en la web fueron recopilados con ayuda de colegas de sus respectivos ámbitos de trabajo y personas expertas en seguridad *online*. Según la propia Sarkeesian, aunque esta guía es para cualquier

4 SJW es la abreviatura de «social justice warriors» o «guerreros de la justicia social», un término peyorativo utilizado para criticar a personas que defienden ideologías o perspectivas progresistas o de izquierdas, incluido el feminismo.

persona que tema ser o esté siendo víctima de cualquier ciberataque, fue de hecho diseñada especialmente para mujeres, personas racializadas, personas transgénero o *genderqueer* y para personas cuyas opresiones se vean agravadas por la violencia digital (Sarkessian, 2019).

Cabe destacar que Sarkeesian, Friedman y Bracey Sherman reconocen que su guía no es infalible, ni está libre de sesgos. En su propia declaración de intenciones señalan:

Desearíamos no tener que escribir esto. Tomar algunas de estas medidas para garantizar tu seguridad *online* te costará tiempo real y, a veces, dinero. Es una sanción impuesta a las mujeres, a la gente de color, *queer* y transgénero y a otros grupos oprimidos por atrevernos a expresar nuestras opiniones en público. [...] También queremos reconocer que la gente con mayores privilegios económicos y tiempo para el ocio tendrá facilidades a la hora de implementar estas estrategias de forma exhaustiva, una injusticia estructural que subraya lo injusto que es el acoso *online*. También es cierto que ninguna de ellas es infalible; podrías emplear todas ellas y aun así convertirte en blanco de un acoso. (Friedman et ál., 2018)

La guía es de fácil uso y no se necesitan habilidades especializadas, tan solo un conocimiento básico de ordenadores e internet. Asimismo, el documento aclara al comienzo que es una guía para protegerse de «individuos, grupos poco organizados y cibermasas (*cyber mobs*) *online*»; si los atacantes son gobiernos, grandes empresas o instituciones altamente organizadas, recomiendan el uso de la guía de Front Line Defenders, una organización centrada en la defensa y la protección de activistas por los derechos humanos que se encuentran en situaciones de riesgo o en peligro.

La guía se divide en once apartados principales:

- Medidas de prevención recomendadas: incluye medidas para prevenir el *doxing* tales como ac-

ceder a las páginas de «buscadores de personas» o *data brokers*<sup>5</sup> para comprobar qué información personal está disponible al público y retirarla, ya sea a través de una petición formal o creando una cuenta para eliminar tu información de dichos listados. Asimismo, dado que los ataques de *doxing* suelen afectar a personas del entorno de la víctima para aumentar las vías de acoso, aconsejan recomendar a familiares y seres queridos que también sigan estas medidas para proteger sus datos.

- Contraseñas y acceso seguros: en este apartado recomiendan tener muchas contraseñas diferentes, cambiarlas con frecuencia, usar un administrador *online* de contraseñas, crear claves largas y difíciles, no guardarlas en la nube, activar la verificación de doble factor, usar preguntas de seguridad y utilizar diferentes direcciones de correo electrónico para diferentes cuentas.
- Seguridad en sitios web: incluye consejos de seguridad para proteger los dominios web y la sección de comentarios, así como para protegerse de los ataques DDoS y de las vulnerabilidades que conlleva descargarse y utilizar ciertos *plu-gins* y *widgets*.
- Redes sociales: dado que muchas mujeres feministas utilizan las redes como complemento a sus carreras profesionales, esta sección recoge recomendaciones sobre su uso, tales como desactivar la geolocalización, vigilar lo que se publica sobre ti a través de alertas y notificaciones como las que ofrece Google Alerts, realizar búsquedas inversas de imágenes si te preocupa alguna imagen en particular o crear cuentas con tu nombre en las grandes plataformas. Además, incluye consejos y otras guías para navegar en Facebook y Twitter y usarlos de forma segura.

5 Los *data brokers* o «brókeres de información» son empresas que recogen información sobre personas de fuentes públicas o privadas, la agregan a perfiles individuales anonimizados y luego la venden a empresas de marketing o publicidad, agencias gubernamentales, de seguros u otras organizaciones.

- Seguridad al jugar *online*: recogen recomendaciones sobre las contraseñas, *gamertag*, perfiles, cuentas, ajustes de privacidad, descargas y retransmisión en *streaming* para *gamers*.
- Correo físico: como hemos señalado previamente, los atacantes también pueden optar por estrategias que amenacen la integridad física en los espacios *offline*. Por ello, las autoras se preocupan por añadir recomendaciones para proteger el correo físico y las direcciones postales, como el uso de apartados de correos o de los llamados «buzones virtuales».
- Miscelánea: este apartado incluye consejos variados sobre la creación de alias, la seguridad en cámaras, videollamadas y chats o la encriptación de dispositivos electrónicos como móviles, portátiles y tabletas.
- Documentar y denunciar: las autoras señalan la importancia de documentar el acoso y de denunciarlo a las redes sociales y plataformas donde tiene lugar la violencia y ante las autoridades competentes.
- Estrategias centradas en la persona: esta sección sugiere la creación de planes de comunicación, apoyo y respaldo tanto para amistades y familiares como para empleadores y compañeros de trabajo. Asimismo, se dedica un subapartado a la importancia del autocuidado y la salud mental.
- Recursos: dado que esta guía no es una recopilación exhaustiva de todos los recursos existentes al respecto, en este apartado se introducen nuevos recursos, incluidos los de la web Crash Override —que tratamos a continuación— para suplir las carencias y así ofrecer una antología más completa para las personas que lo requieran.
- Comprender el acoso *online*: por último, se enlazan una serie de libros, vídeos y artículos que explican en qué consiste el fenómeno de la violencia *online*.

Por su parte, también a raíz de sus experiencias como objetivos de ciberviolencia, Zoë Quinn y Alex Lifschitz, otro desarrollador de videojuegos también

víctima del Gamergate, fundaron en 2015 Crash Override, una línea de asistencia, organización sin ánimo de lucro y centro de recursos para gente que ha sufrido o sufre violencia *online*. Crash Override ha formado una red de personas expertas y supervivientes que trabajan directamente con víctimas, empresas tecnológicas, legisladores, medios de comunicación, expertos en seguridad y salud mental y fuerzas de seguridad para educar y proveer asistencia directa a fin de eliminar las causas de la violencia *online*. Por razones de privacidad y dado el riesgo que corren al combatir la violencia de esta naturaleza, los agentes que trabajan en Crash Override mantienen un perfil anónimo fuera de la organización. La organización destaca que se especializan en combatir en los siguientes frentes: imágenes íntimas no consensuadas (porno vengativo), hackeo y seguridad *online*, acoso y vigilancia (*stalking*), *doxing*, *swatting*, suplantación de identidad, amenazas y acoso, cibermasas y grupos que promueven el discurso de odio. Crash Override ofrece recursos para personas individuales, grupos, empresas y funcionarios públicos. Para los primeros, la organización acompaña a las víctimas antes, durante y después de episodios de violencia, utilizando recursos públicos, asistencia privada y en colaboración con otras instituciones. Así, ponen a disposición de las personas, grupos e instituciones usuarias guías, herramientas interactivas y material educativo para aprender sobre violencia *online* y medidas de protección y seguridad para combatirla. Estos recursos cubren las bases que comparten los sucesos de violencia; no obstante, cada caso posee unas particularidades que lo hacen parecer único a los ojos de las víctimas y su entorno, lo que aumenta su sensación de soledad e impotencia. Por ello, Crash Override dispone de una línea de asistencia privada y gratuita para acompañar a las personas y atender las peculiaridades de cada caso individual. La ayuda personalizada incluye un espacio seguro donde las víctimas pueden ser escuchadas, comprendidas y asistidas por personas expertas o que han sobrevivido una situación similar de violencia; consejos para prevenir o enfrentarse a la violencia; asistencia a la hora de vigilar, documentar y denunciar las cuentas abusivas en las redes sociales; labores de supervisión y apoyo continuado una vez fi-

nalizada la consulta y remisión a otros especialistas y organizaciones cuando los casos superen los recursos, habilidades o conocimientos del equipo disponible. Cabe destacar que esta red está compuesta por personas voluntarias.

Trabajan con las compañías tecnológicas para establecer canales de comunicación con el objetivo de agilizar y hacer más efectivas las denuncias de sus usuarios y así reducir los tiempos de respuesta ante los abusos en sus plataformas. Además, esta colaboración ofrece beneficios mutuos: la red aprende

cómo funcionan internamente las compañías, lo que a su vez les sirve para ayudar mejor a las personas que lo solicitan, y, a cambio, las plataformas usan el *feedback* de Crash Override para mejorar los términos de uso y servicio y los procedimientos que imponen su cumplimiento. En el caso de funcionarios públicos, agencias gubernamentales, legisladores y fuerzas de seguridad, se ofrecen como expertos para aconsejar en la creación de políticas que protejan efectivamente a las personas víctimas de violencia *online*, especialmente en casos de violencia de género en la pareja. Además de estar abiertos a la

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

## COACH: CRASH OVERRIDE'S AUTOMATED CYBERSECURITY HELPER



What would you like to do first?

**Strengthen the security of my online accounts so people can't break into them as easily.**

**Hide my personal information, like my home address or phone number.**

**Fortify my website(s) and make them harder to attack.**

**Make it harder for people to take control of my computer or phone.**

**Clean up and remove old or embarrassing accounts**

**None of these cover what I need.**

colaboración con empresas, organizaciones activistas e instituciones gubernamentales y jurídicas, las personas pueden colaborar a título individual con la red dando a conocer su labor y participando en un estudio informal a largo plazo que investiga las maneras en que se puede combatir la violencia *online*.

Por último, en el centro de recursos se ofrecen guías de seguridad, *doxing* y comunicación con la policía y el entorno cercano, materiales educativos para empleadores, guías de terceros, entre las que se incluye, por ejemplo, Speak Up & Stay Safe(r), y una útil lista de herramientas y aplicaciones para completar tu protección *online*, tales como administradores de contraseñas y de autenticación de doble factor. Asimismo, incluye C.O.A.C.H: Crash Override's Automated Cybersecurity Helper (Figura 5), una herramienta interactiva que acompaña e instruye a las personas usuarias paso a paso para proteger los diferentes aspectos de su presencia *online*.

Por otra parte, cabe destacar que en 2016 Feminist Frequency se convirtió en el patrocinador fiscal de Crash Override (Sarkeesian, 2016). No obstante, en su informe anual de 2018 se comunicó que el equipo de Crash Override pasaría a formar parte de otros grupos, aunque la web y C.O.A.C.H. siguen operativos (Feminist Frequency, 2018).

---

## REFLEXIONES FINALES

A modo de conclusión, podemos considerar el Gamergate como un ejemplo paradigmático de la violencia digital contra las feministas. El movimiento supuso un punto de inflexión, ya que atrajo considerable atención mediática y social, especialmente en EE. UU., y un antes y un después en cómo tratamos y analizamos los casos de violencia contra las mujeres, en general, y las feministas, en particular, no solo por su magnitud, sino por el ámbito en que se ejercía la violencia, a saber, el espacio digital. Esto condujo a mayores discusiones sobre la responsabilidad de las plataformas web y las herramientas y protocolos de las que disponen el sistema judicial y

la policía para perseguir este tipo de violencia. Aunque desde los acontecimientos de 2014 ciertas páginas web como Twitter, Spotify o Paypal han puesto en marcha nuevas políticas y han expulsado de sus plataformas a importantes figuras de la *manosfera*,<sup>6</sup> otras, como Facebook, YouTube o Reddit, siguen albergando y protegiendo a comunidades y personas dedicadas a propagar el odio y la violencia.

El ciberfeminismo se encuentra ante un reto en múltiples frentes: por un lado, las plataformas que avanzan tímidamente o que siguen estancadas en el escenario pre-Gamergate, por otro lado, las nuevas estrategias de violencia digital como los *software* de inteligencia artificial para la creación de *deepfakes*.<sup>7</sup> La velocidad de los avances tecnológicos y la impasibilidad de las grandes compañías y los gobiernos no deja más solución que la autodefensa.

Los proyectos puestos en práctica por Anita Sarkeesian y Zoë Quinn son tan solo dos de las innumerables iniciativas ciberfeministas disponibles en internet. Desde aplicaciones y webs para denunciar el acoso como las de Take Back The Tech!, hasta los *bots* feministas para responder en masa a los troles: no existe una única forma superior de resistencia a las violencias *online*. Las comunidades feministas virtuales representan adaptaciones flexibles, vivas y prácticas a las circunstancias reales de las personas que buscan una comunidad después de sufrir una u otra forma de violencia machista, ya sea en el espacio *online* o en el *offline*. Speak Up & Stay Safe(r) y Crash Override son dos muestras de una gama de soluciones innovadoras e ingeniosas para habitar

---

6 Carl Benjamin, por ejemplo, fue expulsado de Twitter en 2017 y de nuevo en 2019 tras ocultarse tras otro nombre. Youtube desmonetizó su canal en mayo de 2019 pero no lo expulsó; y más recientemente desmonetizó su segundo canal «Akkad Daily» en marzo de 2020. Patreon también le prohibió el uso de su plataforma en 2018. Actualmente, su cuenta en Facebook sigue activa.

7 Se trata de una técnica que utiliza algoritmos de aprendizaje no supervisados para producir videos manipulados pero hiperrealistas. Se popularizaron al ser usados en casos de porno vengativo y para añadir rostros de mujeres famosas en videos pornográficos.

internet y diseñar «microespacios de acción» (Zafra, 2004) que ofrezcan apoyo y recursos a mujeres que sufren un tipo de violencia social y jurídicamente infravalorado o desestimado por no ser «real», es decir, por llevarse a cabo en el mundo *online*.

Así, allá donde las plataformas se niegan a imponer términos de uso y servicio que protejan a colecti-

vos en riesgo de violencia frente al acoso machista, racista, transfobo y homófobo de las masas de la manosefa, las mujeres feministas están liderando la creación de archivos y comunidades para asegurar no solo su supervivencia *online* y un habitar digno, seguro y de pleno derecho, sino el futuro de la red en su totalidad, una internet, en definitiva, feminista.

---

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amnistía Internacional (20 de noviembre 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>, acceso 10 de septiembre de 2019
- Banet-Weiser, S. y Miltner, K. M. (2016). #MasculinitySoFragile: Culture, Structure, and Networked Misogyny. *Feminist Media Studies*, 16(1), 171-174.
- Campbell, C. (27 de junio 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](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), acceso 4 de septiembre 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>, acceso 4 de septiembre de 2019
- Cockburn, H. (14 de mayo de 2019). Milkshake thrown at Ukup 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>
- Dewey, C. (14 de 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/>, acceso 4 de septiembre de 2017
- Di Stefano, M. y 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>, acceso 10 de septiembre de 2019
- Feminist Frequency (2018). Annual Report. <https://femfreq2.files.wordpress.com/2019/01/2018femfreqannualreport-4.pdf>
- Ging, D. y Siapera, E. (2018). Special Issue on Online Misogyny. *Feminist Media Studies*, 18(4), 515-524.
- González Gil, L. J. y 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. y Guil Bozal, J. (2006). Tejiendo redes: De la mitología al ciberfeminismo. En E. Bosch, V. A. Ferrer Pérez y 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. y Nithyanand, R. (2019). *To Act or React? Investigating Proactive Strategies for Online Community Moderation*. Recuperado 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. y Meira, W. (2019). Auditing Radicalization Pathwayson on YouTube. *FAT\* '20: Proceedings of the 2020 Conference on Fairnes, 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 Rapeglissh from the Manosphere with a Random Rape Threat Generator. *International Journal of Cultural Studies*, 21(6), 661-680.
- Kane, V. (26 de junio de 2017). When Serial Harassers Try to Hijack Conversations About Harassment. En *The Mary Sue*. <https://www.themarysue.com/sarkeesian-v-garbage-humans/>
- Kennedy, B. (2007). Introduction Part Five. En D. Bell y B. Kennedy (ed.), *The Cybercultures Reader* (p. 331-339). Londres: Routledge, acceso 4 de septiembre de 2017
- Kozinets, R. (2015). *Netnography: Redefined*. Londres: Sage Publications.
- Lupton, D. (1995). The Embodied Computer/user. En D. Bell y B. Kennedy (ed.) (2007), *The Cybercultures Reader* (p. 423-432). Londres: Routledge.
- MacDonald, K. (9 de mayo 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>, acceso 10 de septiembre de 2019
- Malone, N. (24 de julio de 2017). Zoë and the Trolls. *New York Magazine*. 4 de septiembre de 2017. <http://nymag.com/selectall/2017/07/zoe-quinn-surviving-gamergate.html>
- McDonald, S. N. (15 de octubre de 2014). "Gamergate": Feminist Video Game Critic Anita Sarkeesian Cancels Utah Lecture after Threat. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/10/15/gamergate-feminist-video-game-critic-anita-sarkeesian-cancels-utah-lecture-after-threat-citing-police-inability-to-prevent-concealed-weapons-at-event/>, acceso 4 de septiembre de 2019
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. y Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Londres: Sage Publications.
- Plant, S. (1996). On the Matrix: Cyberfeminist Simulations. En D. Bell y 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). Inicio [Cuenta de Twitter]. Recuperado de [https://twitter.com/Sargon\\_of\\_Akkad](https://twitter.com/Sargon_of_Akkad)
- Sargon of Akkad. (n.d.). Inicio [Canal de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/c/SargonofAkkad/featured>
- Sarkeesian, A. (20 de enero de 2015). One Week of Harassment on Twitter. En *Feminist Frequency*. <https://femfreq.tumblr.com/post/109319269825/one-week-of-harassment-on-twitter>, acceso 4 de septiembre de 2019
- Sarkeesian, A. (3 de marzo de 2016). Feminist Frequency and Crash Override Partnership. En *Feminist Frequency*. <https://feministfrequency.com/2016/03/03/feminist-frequency-and-crash-override-partnership/>, acceso 4 de septiembre de 2019
- Sarkessian, A. (26 de junio de 2017). On VidCon, Harassment & Garbage Humans. En *Feminist Frequency*. <https://feministfrequency.com/2017/06/26/on-vidcon-harassment-garbage-humans/>, acceso 4 de septiembre de 2018
- Sarkeesian, A. (2019). Anita Sarkeesian. <https://web.archive.org/web/20191018200522/http://www.anitasarkeesian.com:80/projects>, acceso 7 de septiembre de 2019
- Friedman, J., Sarkessian, A. y Sherman, R. B. (5 de julio de 2018). *Speak Up & Stay Safe(r): A Guide to Protecting Yourself From Online Harassment*. <https://onlinesafety.feministfrequency.com/en/>, acceso 7 de septiembre de 2019
- Stone, A. R. (1992). Will the Real Body Please Stand up? Boundary Stories about Virtual Cultures. En D. Bell y 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>, acceso 4 de septiembre de 2019
- Warzel, C. (15 de agosto 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>, acceso 1 de septiembre de 2019
- Zafra, R. (2004). *Habitar en (punto) net: Estudios sobre mujer, educación e internet*. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Ging, D. (2017). Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere. *Men and Masculinities*, 22(4), 638-657. DOI: 10.1177/1097184X17706401

### NOTA BIOGRÁFICA

Graduada en Sociología y Ciencias Políticas y máster en Género e Igualdad por la Universidad Pablo de Olavide, donde actualmente es doctoranda en el programa de Ciencias Sociales. Sus principales líneas de investigación son las violencias digitales contra las mujeres, el ciberfeminismo y las estrategias de resistencia feminista contra la ciberviolencia.

