

## *The eQuality Project*



*The eQuality Project* es una colaboración de siete años que trabaja en desarrollar nuevos conocimientos sobre las experiencias de personas jóvenes en espacios en línea en torno a temas de privacidad e igualdad. El programa está compuesto de investigadores académicos, educadores, personas que formulan política pública, organizaciones comunitarias y grupos civiles que trabajan con jóvenes para identificar prácticas y políticas basadas en evidencia que promuevan relaciones saludables al igual que respeto por la privacidad y la equidad en línea.

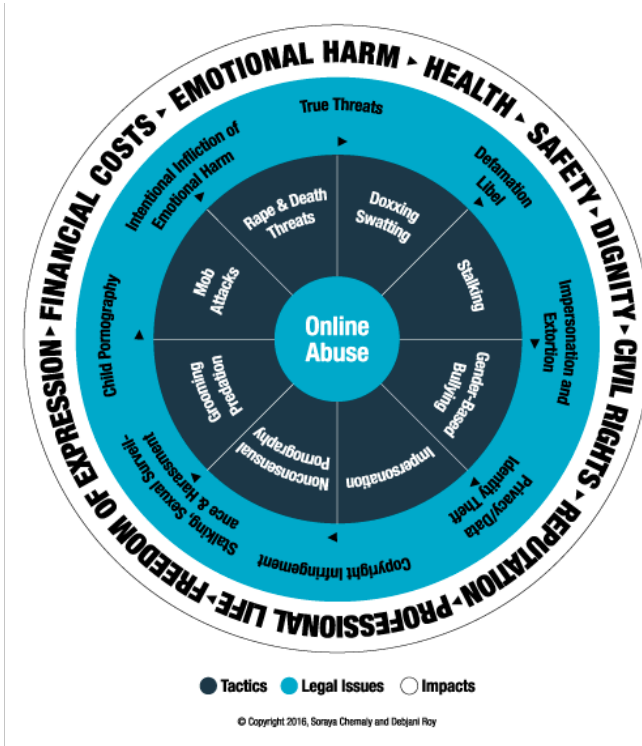
Nuestras investigaciones utilizan métodos de acción participativa. Esto significa que vemos a los jóvenes como participantes igualitarios en el proceso de la creación de conocimiento. Estamos comprometidos con usar métodos interseccionales que exploren si y cómo el racismo y el sexismo interactúan para moldear las percepciones de los jóvenes sobre ellos mismos y sus oportunidades. Usamos el nuevo conocimiento que generamos para crear iniciativas innovadoras de educación, política pública y participación política (tales como módulos de enseñanza, actividades de aprendizaje para jóvenes sobre producciones en los medios, talleres, programas de entrenamiento para entrenadores, herramientas para intervención en política pública y un repositorio en línea de materiales multimedia) para ayudar a padres, maestros, administradores escolares, comunidades y creadores de política pública a trabajar con jóvenes para asegurar que tienen el apoyo necesario para poder participar plenamente en la sociedad digital.

Nuestra misión es ayudar a los jóvenes a crear un ambiente en línea donde puedan jugar, aprender, comunicarse y participar con igualdad, libre de vigilancia y hostigamiento discriminatorio.

## Ejercicio de Estimulación y Desarrollo Creativo 1

### ¿Qué son el hostigamiento sexual en línea y la violencia facilitada por la tecnología?

*Hostigamiento sexual en línea y la violencia facilitada por tecnología* pueden ser definidos como comportamientos en línea que causan daño o pueden llegar a causar daño al bienestar físico, psicológico y emocional de una persona. Estos comportamientos no son necesariamente criminales, pero el que no sean ilegales no significa que no causan daño. La violencia facilitada por tecnología puede ser realizada o vivida por un individuo o un grupo, y puede ocurrir en línea a través de celulares, juegos en línea, redes sociales, etc. Aunque el hostigamiento en línea y la violencia facilitada por tecnología toma lugar en línea, afectan a las personas en la vida real. Las mujeres jóvenes, jóvenes LGBTQ+, jóvenes de minorías raciales e indígenas, y jóvenes con discapacidades están en alto riesgo de experimentar este tipo de violencia y hostigamiento.



*Ejemplos de violencia facilitada por la tecnología incluyen pero no están limitadas a:*

- “trolling”<sup>1</sup>
- “doxing”<sup>2</sup>
- amenazas
- acoso (“bullying”)
- chantaje
  - envío de mensajes de texto no solicitados con contenido sexual (“sexting”)
- acecho
- palabras de odio
- cautivar (“luring”)
- compartir imágenes sin consentimiento
- grabación y distribución de agresión sexual

### ¿Cómo podemos usar el ARTE para combatir el HOSTIGAMIENTO EN LÍNEA?

Hay muchas maneras creativas en las que las personas han usado el arte para resistir y responder cuando han experimentado hostigamiento en línea y violencia facilitada por la tecnología. Estos métodos se han convertido en maneras de reclamar su cuerpo y su voz. Imagínate ser bombardeada en línea con comentarios sexistas y palabras de odio. Esto puede ser abrumante y aislante. ¿Qué harías para combatirlo? ¿Cómo tomarías esos comentarios sexistas y los transformarías? ¡Haz del “trolling” arte! Ya

<sup>1</sup> El “Urban Dictionary” define “trolling” como “comentarios controversiales y no solicitados creados para provocar una reacción impulsiva de un lector desprevenido para entablar una pelea o argumento.”

<sup>2</sup> El “Urban Dictionary” define “doxing” como “el uso de información privada sacada de la internet para atacar a una persona con quien no estás de acuerdo, la mayoría de las veces publicando su información personal para que sean abusados y, posiblemente, ponerlos en peligro.”

sea usando la sátira y auto-retratos, dibujando tirillas o cómics, e incluso con declaraciones políticas y campañas de educación pública.



“Stop Telling Women to Smile” es una serie de arte por Tatyana Fazlalizadeh  
<http://stoptellingwomentosmile.com/About>

Instagram colaboró con artistas locales y comunidades de jóvenes para crear murales con comentarios amables (#KindComments) para combatir el hostigamiento en línea y la homofobia. La esperanza es propagar más mensajes de bondad y positividad.



<https://www.clevescene.com/scene-and-heard/archives/2017/06/01/instagram-kicks-off-kind-comments-campaign-with-murals-in-cleveland-one-of-five-global-cities-chosen>





## Ejercicio de Estimulación y Desarrollo Creativo 2

### Resistiendo el Hostigamiento en Línea: #GAMERGATE

La frase “Gamergate” se refiere a una serie de eventos y problemas relacionados con el sexismo en la industria y cultura de video juegos. La controversia se originó en un “blog post” escrito por un exnovio enojado, Eron Gjoni, sobre su antigua novia, Zoe Quinn. En el 2014 Gjoni escribió y publicó en línea, entre muchas cosas, que su exnovia, quien es una desarrolladora de video juegos, había tenido una relación sentimental con un periodista y crítico de video juegos, Nathan Grayson.

Basado en esto, se difundió el rumor a través de la internet, pero especialmente en canales como 4chan, de que Quinn había intercambiado sexo y relaciones amorosas con Grayson a cambio de escribir críticas favorables de su juego. Este falso rumor se convirtió en la causa de muchos jugadores en línea, especialmente hombres, para desacreditar a las mujeres y su lugar en la industria. En un esfuerzo coordinado, Quinn y otras mujeres se convirtieron en puntos de ataque en una campaña intensamente misógina que se caracterizó por constantes ataques verbales, emocionales y financieros. Muchos consideran la controversia de Gamergate como el evento que hizo visible el sexismo y la misoginia en la industria de los video juegos.

Personas en ambos lados de la controversia de Gamergate produjeron diferentes proyectos de arte para explorar diversos aspectos del sexismo en la industria, ya sea su existencia o su ausencia, y argumentando a favor o en contra del status quo en la cultura de los video juegos. Personas crearon videos, crearon y compartieron memes, desarrollaron posters, y otros escribieron poesía.



GamerGate: What's REAL  
79,531 views



## Ejercicio de Estimulación y Desarrollo Creativo 3

### ¿Qué es la vigilancia?

Para mucha gente joven, la *vigilancia* es parte de su vida diaria. No solía ser así, y la gente joven solía considerar el estar en línea como un espacio privado donde se podía pasar el rato, hablar con amigos, y explorar sin la preocupación de ser monitoreados o vigilados. Este monitoreo y sentido de ser vigilado (sin conocimiento o consentimiento) se llama **vigilancia**. La vigilancia puede ser por los padres, maestros, amigos, conocidos, personas anónimas que no conocemos, y compañías como Facebook y Twitter. Vigilancia también puede referirse al monitoreo de tu comportamiento, actividades, e incluso el cambio de información con el propósito de influenciar o engañar a las personas. Finalmente, la vigilancia no se trata de solo vigilar o monitorear a las personas sospechosas o que hicieron algo malo, sino que se puede monitorear a cualquier persona por toda clase de razones.

### ¿Cómo se puede usar el arte para combatir la VIGILANCIA?

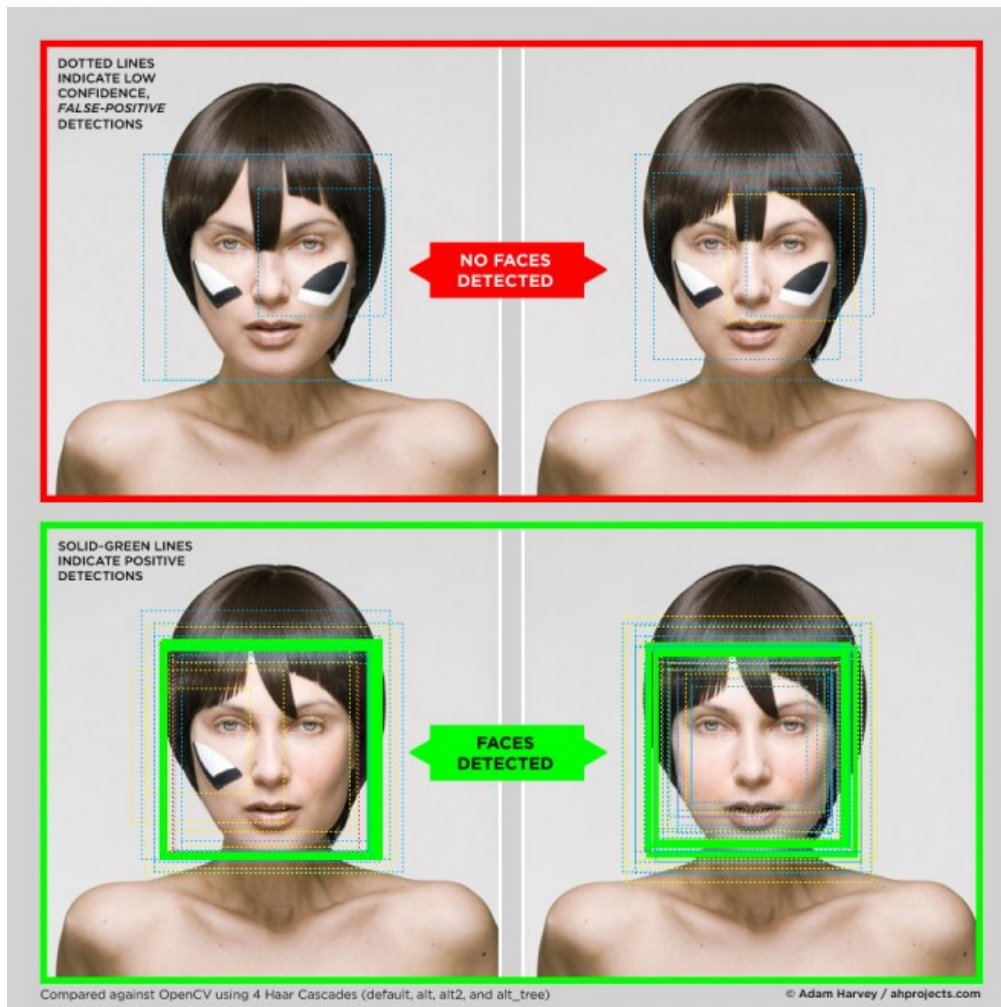
Podemos crear arte e incluso murales en nuestros propios espacios y vecindarios para dejarle saber a nuestras comunidades que no estamos de acuerdo con ser monitoreados y vigilados.

Este mural a continuación fue creado para llamar la atención a la vigilancia usando una cabina telefónica y algunos artículos. El mural fue colocado en el área geográfica donde se encuentra y opera la agencia de vigilancia en el Reino Unido:



<https://streetartnews.net/2014/04/banksy-new-mural-cheltenham-uk.html>

O como este artista, puedes usar moda artística, ropa, maquillaje y estilos de pelo para resistir la vigilancia y detección de cámaras, sistemas de monitoreo, y hasta software de reconocimiento facial.



[https://www.wired.com/wp-content/uploads/images\\_blogs/design/2013/01/Facial-Recognition-Disguise-660x660.jpeg](https://www.wired.com/wp-content/uploads/images_blogs/design/2013/01/Facial-Recognition-Disguise-660x660.jpeg)



## Ejercicio de Estimulación y Desarrollo Creativo 4

### Resistiendo la vigilancia con el teatro: *Surveillance Camera Players*

En el 1996, se fundó en la ciudad de Nueva York el “Surveillance Camera Players”. Un grupo de activistas y amigos se unieron para oponerse al incremento en el uso de vigilancia con cámaras en espacios públicos, Comenzando en los 1960 y los 70, el Departamento de Policía de Nueva York comenzó a instalar cámaras de vigilancia en un esfuerzo para combatir el crimen organizado. Al principio, las cámaras fueron colocadas en lugares emblemáticos, tales como la alcaldía y Times Square. Sin embargo, en los 1990 bajo la iniciativa de “cero tolerancia” al crimen en las calles del Alcalde Giuliani, el uso de cámaras de vigilancia se esparció a través de la ciudad. Luego del 11 de septiembre, la ciudad de Nueva York vio un segundo aumento en el uso de tecnologías de vigilancia y poco después la ciudad fue inundada con fibra óptica y cámaras digitales inalámbricas. “Surveillance Camera Players” se opusieron categóricamente al uso de cámaras de vigilancia en espacios públicos porque creían que este tipo de vigilancia violaba el derecho individual a la privacidad. El grupo buscaba retar el aumento del uso de tecnologías de vigilancia por parte del gobierno en nombre de la seguridad y la pelea contra el crimen.

Para oponerse a estas tecnologías y las estrategias de vigilancia, “Surveillance Camera Players” actuaron en diferentes obras que fueron adaptadas y cortadas en frente de las cámaras de vigilancia. El grupo adaptó diversos trabajos, tales como “Waiting for Godot” de Samuel Beckett, “The Raven” de Edgar Allan Poe, y “The Mass Psychology of Fascism” de Wilhelm Reich. Su actuación más reconocida fue su adaptación de 1984 de George Orwell. Sus presentaciones reposicionaban al individuo de ciudadano vigilado a actor. Surveillance Camera Players usó su teatro político y activista para traer atención a lo que ellos consideraban era el peligro del aumento en la vigilancia pública.

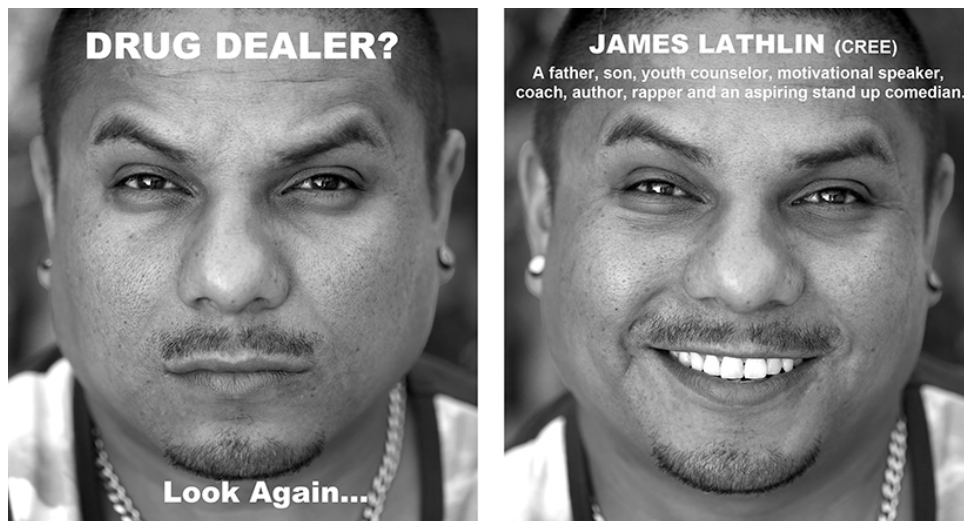




## Ejercicio de Estimulación y Desarrollo Creativo 5

### Resistiendo el racismo con arte<sup>3</sup>

KC Adams es una artista visual basada en Winnipeg, que quería combatir las representaciones negativas de las personas indígenas. Ella fotografió dos veces a personas conocidas de la comunidad indígena en Winnipeg. Para la primera foto ella mencionaba un comentario racista sobre las personas indígenas y fotografiaba la reacción de la persona. En la segunda foto ella mencionaba una idea o incidente jocoso y capturaba la reacción de la persona. Ella le enseñó a cada persona sus fotografías y pidió que escogieran una etiqueta para la primera foto en base a cómo sentía que la comunidad los percibía y luego la artista añadía la etiqueta a la fotografía. La segunda fotografía la etiquetó con el nombre de la persona y lo que hacen. Su arte apareció en carteleras publicitarias, frente a tiendas, en paradas de autobuses y en línea.



El Instituto Historica-Dominion Institute quería motivar a los estudiantes a explorar asuntos de diversidad e inmigración en Canadá.<sup>4</sup> El instituto patrocinó una competencia de arte en la cual estudiantes tenían que presentar una obra de arte y una declaración del artista describiendo el trabajo. Abhira Raveendran ganó el concurso en el 2013 con una pieza que ella dijo llama a las personas a “unirse [y] parar el racismo”. Abhira dijo que su intención era que la pieza dijera que se debe “parar el racismo basado en como las personas se ven.”



<sup>3</sup> <http://www.macleans.ca/news/canada/winnipegs-new-art-project-stares-down-racism-in-the-face/>

<sup>4</sup> <http://passagestocanada.com/ajax-students-anti-racism-poster-wins-national-contest/>