

REPENSAR Y REDISEÑAR UN METAVERSO SEGURO E INCLUSIVO

Un estudio exploratorio desde el sur global



REPENSAR Y REDISEÑAR UN METAVERSO SEGURO E INCLUSIVO

Un estudio exploratorio desde el sur global

Esta investigación fue desarrollada por TEDIC con fondos de Meta en el marco del proyecto “Repensar y rediseñar un metaverso inclusivo y seguro desde el sur global”.

El estudio se basa en un exhaustivo análisis bibliográfico, entrevistas en profundidad, grupos de escucha y consultas con especialistas en tecnología, derechos digitales, género y políticas públicas. Las opiniones y hechos presentados en este informe son responsabilidad exclusiva de los autores de la investigación y no reflejan necesariamente la posición de Meta.

TEDIC es una Organización No Gubernamental fundada en el año 2012, cuya misión es la defensa y promoción de los derechos humanos en el entorno digital. Entre sus principales temas de interés están la libertad de expresión, la privacidad, el acceso al conocimiento y género en Internet.

REPENSAR Y REDISEÑAR UN METAVERSO SEGURO E INCLUSIVO

Un estudio exploratorio desde el sur global

JUNIO 2024

COORDINACIÓN GENERAL

Araceli Ramírez

AUTORAS

Araceli Ramírez
Jazmín Sánchez
Abril Reyna
Ana Calderón
Lilian Soto Badui
Maricarmen Sequera

EDICIÓN Y REVISIÓN

Guillermina Canga
Maricarmen Sequera

ALIANZAS Y COLABORACIONES

Luchadoras (México), Sula Batsu (Costa Rica), Amaranta ONG (Chile), Hiperderecho (Perú), Fundación Karisma (Colombia), InternetLab (Brasil) y LatFem (Argentina).

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Horacio Oteiza

TRADUCCIÓN AL INGLÉS

Ana Franco Hume



Esta obra está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 Internacional (CC BY SA 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN EJECUTIVO	6
RECOMENDACIONES	7
INTRODUCCIÓN: EL METAVERSO. DE LA CIENCIA FICCIÓN A LA REALIDAD	12
ABORDAJE METODOLÓGICO	14
OBJETIVO GENERAL	14
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	15
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN	16
<i>Grupos de escucha en ocho países de Latinoamérica</i>	16
<i>Entrevistas semiestructuradas</i>	16
MARCO TEÓRICO: CONCEPTOS PARA REPENSAR UN METAVERSO SEGURO E INCLUSIVO	18
CLAVES CONCEPTUALES	18
<i>Interseccionalidad, matriz de dominación y patriarcado</i>	18
<i>Colonialidad de género o el sistema colonial/moderno de género</i>	19
<i>Categorías para la matriz en esta investigación</i>	20
METAVERSO: OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS DESDE EL SUR GLOBAL	23
<i>Metaverso en América Latina</i>	23
<i>Diseño y espacialidades: diversidad y participación</i>	25
<i>Resguardos decoloniales frente a la violencia facilitada por la tecnología</i>	28
METAVERSO Y FUTUROS POSIBLES	31
<i>Diseño, interseccionalidad y matriz de dominación</i>	31
<i>Una futurización estratégica</i>	32
MARCO NORMATIVO PARA PENSAR LA INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD EN AMÉRICA LATINA	34
MARCO LEGISLATIVO INTERNACIONAL	35
NORMATIVA SOBRE LA VIOLENCIA BASADA EN GÉNERO Y DISCRIMINACIONES EN AMÉRICA LATINA	39
<i>Leyes sobre violencia basada en género o sobre violencia hacia las mujeres</i>	39
<i>Leyes sobre identidad de género, diversidad sexogenérica y derechos LGTBIQ+</i>	44
<i>Leyes sobre discriminación en general o específicas sobre racismo, xenofobia y otras</i>	45
<i>Leyes sobre discapacidad</i>	45

BUENAS PRÁCTICAS EN MATERIA DE ABORDAJE DE LA INCLUSIÓN, DIVERSIDAD, NO DISCRIMINACIÓN Y VIOLENCIA FACILITADA POR LA TECNOLOGÍA CON PERSPECTIVA DECOLONIAL	46
INCLUSIÓN Y CREACIÓN DE ESPACIOS DE ENTRETENIMIENTO SEGUROS	46
<i>Recomendaciones para la construcción de un metaverso inclusivo</i>	48
PERSPECTIVA DE GÉNERO Y DIVERSIDAD EN LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS	49
<i>Recomendaciones para la construcción de un metaverso inclusivo</i>	50
DESARROLLO DE POLÍTICAS PÚBLICAS INTEGRALES	51
<i>Recomendaciones para la construcción de un metaverso inclusivo</i>	53
MAPEO DE BUENAS PRÁCTICAS POR PAÍSES	55
ANÁLISIS DE DATOS: ACERCAMIENTO A UN METAVERSO INTERSECCIONAL DESDE EL SUR GLOBAL	59
HALLAZGOS DE LOS GRUPOS DE ESCUCHA POR PAÍSES	60
CONCLUSIONES	89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93

RESUMEN EJECUTIVO

La expansión acelerada de las tecnologías digitales suscita desafíos emergentes y específicos en torno a la inclusión, la no discriminación y la violencia digital, en particular para poblaciones históricamente marginadas por sistemas de opresión interconectados como el colonialismo, el racismo y el patriarcado. Este estudio exploratorio interseccional y decolonial, realizado en 8 países de América Latina, busca comprender cómo las legislaciones actuales abordan estas problemáticas en el ámbito digital y examina las percepciones de las comunidades afectadas respecto al uso de tecnologías digitales y la construcción de identidades en espacios virtuales. El análisis se enfoca en el potencial del metaverso como una nueva esfera digital que, diseñada desde perspectivas inclusivas y decoloniales del sur global, podría ofrecer oportunidades para la representación y participación activa de dichas comunidades.

El marco teórico se nutre de conceptos clave como la interseccionalidad, la colonialidad de género y la matriz de dominación, y propone un análisis crítico de la violencia facilitada por la tecnología desde una perspectiva que reconoce la confluencia de múltiples factores de vulnerabilidad. A través de una metodología cualitativa que incluye espacios de escucha, entrevistas en profundidad y una revisión de las legislaciones de los países seleccionados con respecto a la materia que a esta investigación respecta, este trabajo pretende identificar oportunidades para la inclusión digital y la mitigación de la violencia digital de género en el diseño y desarrollo del metaverso.

Este análisis revela que, a pesar de los esfuerzos legislativos por abordar la violencia digital y promover la inclusión, aún existe una necesidad crítica de integrar enfoques interseccionales y decoloniales en las políticas públicas y el diseño tecnológico. Destacando algunas buenas prácticas y experiencias regionales, se argumenta a favor del desarrollo de metaversos que no solo contemplen las diversidades culturales y de género de Latinoamérica, sino que también incorporen las voces de sus comunidades en los procesos de creación y diseño, como un camino hacia futuros digitales más justos y equitativos.

PALABRAS CLAVE: *interseccionalidad, metaverso, género, diversidad, violencia digital, sur global.*

RECOMENDACIONES

Las siguientes recomendaciones se basan en las perspectivas y experiencias de personas de toda América Latina. Este enfoque regional, con datos de más de 85 personas de 8 países de la región, sitúa esta investigación en una posición exploratoria que busca repensar el diseño y desarrollo tecnológico a través de una perspectiva interseccional. Si bien estas recomendaciones son el resultado de contextos culturales y sociales específicos dentro de América Latina, su relevancia puede ser extendida más allá de estas fronteras. A su vez, buscan ofrecer un marco que puede adaptarse a varios contextos globales, enfatizando la importancia de incorporar diversas voces en el desarrollo de entornos digitales que busquen garantizar un enfoque inclusivo, equitativo y desde una perspectiva de derechos humanos.

- **Establecer una gobernanza inclusiva:** A partir del desarrollo de marcos de gobernanza particulares para cada uno de los metaversos desarrollados y teniendo en cuenta sus especificidades, estos deberían ser pensados y construidos en conjunto con las diversas partes interesadas, especialmente, haciendo partícipes a grupos de personas históricamente marginadas con el fin de garantizar que sus voces y preocupaciones den forma a estas políticas.

“Tenemos que asegurar que las decisiones sean tomadas a partir de escuchar un conjunto diverso de voces, en particular las de aquellas personas que suelen quedar excluidas de los espacios tecnológicos por falta de acceso y que muchas veces son las que salen perjudicadas. La inclusión es mucho más que la representación simbólica. De nada sirve que me dejen elegir mi color de piel para un avatar si más allá de eso no hay políticas de inclusión”.

Persona afrodescendiente, Brasil

- **Crear programas de sensibilización y formación en inclusión y diversidad:** Estos programas diseñados para aumentar la concientización y proporcionar formación sobre inclusión, prejuicios y sensibilidad cultural deberían ser dirigidos y facilitados por personas de diversas culturas y grupos históricamente marginados para garantizar que quienes tienen experiencias vividas sean quienes desarrollen las mejores prácticas en materia de diversidad e inclusión. Es crucial que estos programas funcionen de forma bidireccional: no solo se educa a las personas usuarias de la tecnología sobre su utilización y se las invita a adaptarla a sus necesidades, sino también se instruye a quienes la desarrollan y diseñan sobre las situaciones particulares de las personas a las que está dirigida. Este enfoque recíproco enriquece el proceso de desarrollo tecnológico haciéndolo más integrador y sensible a la variedad de aplicaciones contextuales y desafiando el tradicional método vertical y descendente de impartir conocimientos, en el que las personas privilegiadas suelen dominar las conversaciones sobre diversidad e inclusión.

“Creo que la formación y la educación son los primeros pasos hacia una verdadera inclusión. Si no conocés mi historia, mi cultura, las particularidades de mi entorno, ¿cómo voy a sentirme cómoda con el producto que se me impone? Creo que es mucho más difícil hacer tuya una tecnología que no conocés y no entendés cómo puede ayudarte o facilitarte algo en la vida y que solo parece creada para generar ganancias a personas completamente extrañas a nuestra realidad”.

Persona LGTBQ+ educadora, Argentina

- **Diseñar para la accesibilidad:** La accesibilidad debería desarrollarse en colaboración con personas que posean diversas capacidades funcionales con el fin de abordar un amplio espectro de necesidades, no solo las de quienes cuentan con discapacidades visuales, sino teniendo en cuenta todo tipo de diversidades funcionales. Este enfoque incluye la exploración de experiencias inmersivas que utilicen varios sentidos, no solo la vista, lo cual fomentaría la inclusión a través de múltiples identidades, capacidades y ubicaciones geográficas. Se recomienda implicar a grupos locales que trabajen con diversidad funcional en el desarrollo y adaptación de normas de accesibilidad para garantizar la cobertura de las necesidades específicas de estas poblaciones. Además, el diseño tecnológico debería reconsiderar las necesidades asociadas al proceso natural de envejecimiento. Para garantizar la inclusión, se insta a que los procesos de diseño integren herramientas y actualizaciones que aborden las necesidades cambiantes debidas al envejecimiento, como algunas transformaciones en las capacidades sensoriales, y que potencien la creación de comunidades entre las poblaciones de edad avanzada. La tecnología debería permitir que personas de todas las capacidades realicen actividades cotidianas y participen plenamente en la vida de la comunidad, y que, de esta manera, se desafíen las normas capacitistas imperantes y se fomente un entorno en el que las experiencias diversas enriquezcan los mundos virtuales.

“Yo creo que el acompañamiento a personas mayores es superimportante porque es lo que ya veo hoy: la soledad y la falta de redes que registran las personas mayores es algo lamentable, también edadista. Entonces, creo que sería superinteresante ver, como me imagino, por ejemplo, aplicaciones o elementos que permitan un acompañamiento. Que, si bien ya existen, sean mucho más democráticos y lleguen a todas las clases de partida, porque no puede ser que desde pagar un cuidador...”

Mujer mayor de edad, usuaria de tecnología, Perú

“Descubrí que, siendo una mujer con discapacidad, en Internet he encontrado una forma en la que yo y muchas otras personas hemos podido expresar y empezar a hacer comunidad, protestar y exigir nuestros derechos, deconstruir el capacitismo y muchas otras violencias. Para las personas con discapacidad, se ha vuelto una herramienta para el trabajo, el entretenimiento y la visibilización de nuestra existencia”.

Mujer con diversidad funcional motora, México

- **Capacitar a creadores locales y fomentar el desarrollo económico y comunitario:** Resulta indispensable la promoción del contenido creado por artistas, desarrolladores y diseñadores del sur global para enriquecer el paisaje cultural del metaverso, haciendo hincapié en sus beneficios económicos y comunitarios. Además, se valora implementar políticas que incentiven económicamente y promuevan el contenido local, asegurando que las ganancias apoyen el desarrollo de la comunidad en lugar de ser capturadas predominantemente por las plataformas. Desde este enfoque se sugiere la monetización de habilidades locales y el fomento de los lazos comunitarios a través de espacios virtuales que prioricen las experiencias colectivas sobre las dinámicas corporativistas. A su vez, se recomienda adoptar modelos que fomenten la exploración, el intercambio de conocimientos y la creación de comunidades diversas en entornos virtuales con el fin de adoptar un enfoque más inclusivo y orientado al bienestar público.

“¿Cómo sería una red o tecnología que fomente el encuentro, la disidencia, el autoconocimiento y la empatía por sobre la ganancia corporativa?”.

Persona queer, Argentina

“Para mí la industria del desarrollo de videojuegos es algo que está gobernado por varones. Si yo desarrollo algo diferente, que busca posicionar otros valores y representaciones, no es vendible, se hace redifícil, se priorizan mucho más los proyectos que se sabe que van a tener ganancias inmediatas y no los que fomentan otro tipo de convivencia o experiencias”.

Desarrolladora de videojuegos lesbiana, Argentina

- **Promover la representación diversa:** A través del desarrollo de avatares e identidades virtuales que permitan reflejar la riqueza multicultural y multiétnica de América Latina, se buscaría fomentar la diversidad en la representación y reconocer y trabajar sobre las preocupaciones por la homogeneización de las apariencias físicas en los espacios virtuales y la colonialidad del cuerpo. Además, se valora posibilitar a las personas usuarias el uso, la customización y el diseño de avatares y entornos que les permitan explorar identidades más allá de sus apariencias físicas, incluyendo aspiraciones y expresiones culturales diversas. Se destaca la importancia de potenciar los espacios virtuales en los que sea posible expresar dinámicamente esas identidades, incluidos los diversos tipos de cuerpo y funcionalidades no normativos, para promover un espacio inclusivo que vaya más allá de la mera representación visual.

“¿Ustedes se imaginan que, por ejemplo, si en el metaverso hay personas en silla de ruedas, habría que hacer rampas? ¿Qué va a pasar si yo no quiero ser lo que existe como posibilidad dentro de un avatar? No creo que hagan rampas en el metaverso, pero puede ser una silla voladora o acuática, no todo tiene que ser tan literal”.

Persona gay con discapacidad visual, Paraguay

“Lo que más temo de los avances tecnológicos de los próximos años es la ruptura del espacio público y privado. Temo que la virtualidad acabe con la experiencia individual y pueda aplastar aún más la subjetividad. También temo depositar demasiada confianza en las empresas tecnológicas, que podrían ‘mercantilizar’ aspectos de mi existencia social. Retos colosales si queremos llegar a habitarlos en pie de igualdad”.

Mujer trans, Brasil

“Que exista la posibilidad de tener este otro mundo y que sea un videojuego. Me encantaría muchísimo poder tener cosas parecidas en esta vida. Como poder decir: hoy quiero pelo azul, tengo pelo azul; hoy quiero ojos morados, tengo ojos morados; hoy no quiero pechos, no los tengo hoy; hoy quiero tener alas; hoy quiero poder... Esa libertad. Es algo que de verdad me gustaría muchísimo”.

Mujer lesbiana, Paraguay

- **Fomentar un entorno seguro que respete derechos adquiridos:** Las tecnologías digitales actuales plantean retos como el incremento de la violencia, los sesgos, la falta de transparencia sobre el uso de los datos personales y la proliferación de los instrumentos de vigilancia, por lo que la integración de marcos jurídicos locales y normas sociales aplicadas en el diseño de las herramientas de moderación de estas tecnologías buscaría garantizar que sean eficaces y culturalmente apropiadas. En este sentido, es importante incorporar medidas legales desarrolladas en conjunto con las múltiples partes interesadas desde una perspectiva integral en el diseño y desarrollo del metaverso. Para llevar este proceso a cabo, se usarían como base los distintos marcos legales identificados como buenas prácticas y se adaptarían con el fin de abordar la violencia facilitada por la tecnología, establecer mecanismos legales claros y accesibles a las personas usuarias dentro de la gobernanza de las plataformas, y garantizar una comunidad virtual segura, inclusiva y respetuosa con todas las formas de diversidad.

“Crearía un metaverso que permita a las personas liberarse de cualquier atadura que sientan en el mundo real, que otorgue la posibilidad de vivir una vida más plena y feliz, pero que, a la par, permita que esa realidad virtual también se traspase a la vida analógica. Es importante entender el metaverso como un acompañamiento de la vida analógica y no como un reemplazo de esta. Me imagino ese espacio seguro con canales de denuncia rápida y con reglas claras conocidas por todas las personas. Me imagino un espacio donde las personas tengan sus datos protegidos, en especial sus imágenes, y donde no sea tan fácil copiar y pegar una imagen con el rostro de una persona, para evitar usos no deseados con inteligencias artificiales. Me imagino un metaverso donde niños, niñas y adolescentes puedan pedir a las inteligencias artificiales que el algoritmo les enseñe sobre temas de género y diversidad a sus padres homofóbicos para que puedan cambiar poco a poco. Muchas veces, les niñas que sufren violencias solo desean que estas paren y no enfrentarse a un proceso judicial. Espero que el metaverso tampoco genere muchas emisiones de gas o que sea carbono neutral, y que permita paralizar el calentamiento global”.

Mujeres lesbiana, Perú

- **Promover la sostenibilidad y la conciencia ambiental en el diseño:** En pos de minimizar el impacto ecológico del desarrollo tecnológico y asegurar que las prácticas de producción y uso sean sostenibles y que el metaverso sirva como un espacio para reforzar, no reemplazar, la conexión con el mundo físico y natural, las personas encargadas del diseño y desarrollo de tecnologías deberían incorporar principios de justicia ambiental en sus creaciones. Además, es sustancial que se produzcan tecnologías y entornos virtuales que incorporen una estética que refleje la riqueza de la biodiversidad existente en nuestro planeta, tanto en términos de flora como de fauna.

“Pienso que es necesario que en estos escenarios virtuales no se dejen de lado los derechos humanos y sean respetuosos del medioambiente”.

Hombre gay, Colombia

“Imagino una estética muy detallada de la biodiversidad en fauna y flora. Mucha vegetación, animales, cultura, no violencia”.

Mujer investigadora de tecnologías digitales, Colombia

- **Fomentar la salud mental y las relaciones interpersonales en el metaverso:** Ciertos diseños y políticas en los espacios virtuales serían capaces de priorizar la salud mental y fomentar interacciones sociales saludables. Esto incluiría crear herramientas que ayuden a las personas usuarias a mantener un equilibrio entre la vida digital y su vida offline, y que los espacios virtuales no solo reproduzcan dinámicas sociales de desigualdad sistémica, sino que también ofrezcan oportunidades para el autoconocimiento, la empatía y la expresión auténtica de las identidades sin temor a la adicción o el aislamiento.

“Me da incredulidad, angustia, sensación de no creer. Creo que no disfrutaría estar en un metaverso. Me da miedo que la gente se la pase más metida ahí, en su vida alterna, y no viviendo su vida real. Me imagino que en cuestiones de convivencia también habrá problemas y caos, el caos humano de las emociones”.

Hombre migrante, Costa Rica

“Me da miedo la lejanía de las relaciones interpersonales, el sumergirse tanto en la era digital que se desconozca la real y las emociones que se transmiten en ella; también la pérdida de cercanía con el otro. Asumo que otro miedo es la pérdida de identidad en la vida real”.

Mujer, Colombia

“Entonces, yo pensaría eso, que sea inclusivo, pero ¿para qué queremos que sea inclusivo? Para las personas, para que vayan ahí a reproducir distinciones, digamos, de estatus, nada más que ahora se tendrá otra dimensión en la que se sentirá que no tienen nada”.

Mujer afrodescendiente, Costa Rica

INTRODUCCIÓN: EL METAVERSO. DE LA CIENCIA FICCIÓN A LA REALIDAD

La transición del metaverso, desde su concepción en la ciencia ficción hasta su emergencia como un horizonte tecnológico real, marca un punto de inflexión en cómo entendemos y proyectamos el futuro de la interacción humana y la coexistencia en entornos virtuales. Tras el final de la Segunda Guerra Mundial, el escepticismo hacia las narrativas utópicas se intensificó y las empujó a refugiarse en la ciencia ficción. Con el final de la Guerra Fría, este género pasó a exaltar al futuro como continuación del presente, con ideas como las del ciberpunk, tal como menciona Alejandro Galliano (2020). En este contexto, aparece por primera vez la palabra “metaverso” en la novela de ciencia ficción *Snow Crash* (1992), de Neal Stephenson. El protagonista, Hiro, es un repartidor de pizzas en su “vida normal” y un príncipe samurái dentro del metaverso, que se presenta en la obra como un espacio de fusión entre lo “real” y lo “virtual”, facilitado por tecnologías de realidad virtual (VR) que permiten acceder a esta nueva dimensión. Considerando la articulación entre el antecedente ficcional y su materialización posterior, y tal como señala Flavia Costa (2021), se puede dar cuenta de cómo el arte y la cultura son tan constitutivos de nuestro mundo como otras esferas de la vida social que tendemos a imaginar como “duras” o “estructurales” (economía, política, etc.), y de cómo estos elementos no solo representan, sino también modelan y prefiguran la estructura de nuestra convivencia.

En la actualidad, diversas empresas tecnológicas se encuentran inmersas en la conceptualización y desarrollo del metaverso, y lo contemplan no solo como una extensión del presente, sino como un campo vasto para la profundización de las experiencias en entornos digitales a través de la inmersión, así como de la imaginación y la reconfiguración de nuestras relaciones sociales, políticas y económicas. En el emergente y dinámico panorama en el que el metaverso sigue en proceso de construcción, es fundamental abordar su diseño y desarrollo desde una mirada crítica y consciente de las complejas realidades sociales, culturales y políticas, especialmente desde la perspectiva del sur global. Este enfoque posibilita la reconsideración de las dinámicas de poder tradicionales, proponiendo un espacio de potencial igualitario donde las voces históricamente marginadas o relegadas pueden llegar a encontrar un lugar de expresión y reconocimiento.

La perspectiva del sur global, y particularmente de América Latina, es fundamental en este proceso, dado que insta a la inclusión de visiones y experiencias diversificadas en el diseño y desarrollo del metaverso. Esta investigación plantea interrogantes sobre el futuro de este y el papel que América Latina desempeñará en su evolución. ¿Cómo serán concebidos los espacios virtuales y qué tipos de cuerpos e identidades los habitarán? ¿De qué manera este desarrollo tecnológico impactará la vida cotidiana de las personas usuarias? Como una aproximación a las respuestas a estas preguntas, este estudio exploratorio interseccional y decolonial, enraizado en el feminismo latinoamericano, aborda el desafío de repensar el diseño y desarrollo de un metaverso inclusivo y seguro, que responda a las necesidades y realidades de comunidades históricamente marginadas, y que encarne los principios de justicia social y derechos humanos, en un contexto global dominado por visiones tecnológicas desarrolladas en el norte global. La investigación se fundamenta en el reconocimiento de las matrices de opresión que entrecruzan género, raza, clase y otras categorías de diferenciación social, y en cómo estas se reproducen y potencialmente se amplifican en los espacios digitales, además de ofrecer un campo de posibilidades para la reimaginación y la transformación de nuestras realidades compartidas.

Desde un enfoque metodológico cualitativo, se recogen percepciones y experiencias de uso de tecnologías digitales en 8 países latinoamericanos, con el fin de entender cómo las identidades se manifiestan y se ven afectadas en entornos virtuales inmersivos. Paralelamente, se realiza un análisis del marco legal existente en estos países respecto a la inclusión, la no discriminación y la violencia de género en el ámbito digital, con el objetivo de evaluar en qué medida las disposiciones legales actuales contemplan las complejidades de la violencia facilitada por la tecnología y si estas promueven efectivamente la inclusión digital.

Esta introducción sienta las bases para un marco teórico que dialoga con las contribuciones de feministas latinoamericanas y teóricas de la decolonialidad, poniendo especial énfasis en los conceptos de colonialidad de género y matriz de dominación, para comprender cómo los sistemas de poder históricos modelan las experiencias digitales contemporáneas. Además, plantea la necesidad de un diseño tecnológico que no solo sea consciente de estas dinámicas de poder, sino que busque activamente subvertirlas, involucrando a las comunidades relegadas en el proceso creativo. Desde este enfoque se busca no solo abordar los desafíos de la violencia digital y la inclusión, sino también imaginar nuevos futuros para el metaverso que sean genuinamente representativos de la diversidad y riqueza cultural del sur global. Con esto en mente, en el siguiente apartado se presenta el abordaje metodológico que guía esta investigación con el objetivo de repensar y rediseñar el metaverso desde perspectivas interseccionales y decoloniales desde el sur global.

ABORDAJE METODOLÓGICO

En la actualidad, varias empresas apuestan a futuro a la construcción de un metaverso, un concepto aún en proceso de definición, lo cual implica que las iniciativas de acompañar, co-constituir y prefigurar no están limitadas exclusivamente a personas que trabajan en las áreas de diseño de estas tecnologías, sino que se extiende a aquellas que las utilizan y experimentan. Así, el ejercicio de la imaginación, crucial para concebir futuros no predefinidos, puede convertirse en una herramienta poderosa para fomentar la resistencia entre aquellos en situaciones desfavorecidas dentro de la matriz de dominación, incluso cuando las ideas imaginadas aún no sean factibles. Es por esto que este trabajo se apoya en la idea de que América Latina es capaz de proyectar su futuro y el futuro común en pos de repensar y rediseñar un metaverso inclusivo. En el emergente y dinámico panorama donde este sigue en proceso de construcción, es fundamental abordar su diseño y desarrollo desde una mirada crítica y consciente de las complejas realidades sociales, culturales y políticas, especialmente desde la perspectiva del sur global.

Este apartado metodológico expone los enfoques cualitativos empleados para investigar el diseño e impacto de los metaversos desde una perspectiva interseccional y decolonial latinoamericana. Se implementaron dos principales técnicas de recolección de datos: grupos de escucha y entrevistas semiestructuradas, diseñadas para capturar un amplio espectro de experiencias y opiniones sobre entornos digitales inmersivos. Adicionalmente, se realizó un análisis de documentación legal para formular un marco normativo que refleje las necesidades de diversidad e inclusión en 8 países latinoamericanos, asegurando que cada método aportara perspectivas complementarias para un análisis exploratorio.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de la investigación es repensar y proponer elementos para rediseñar un metaverso inclusivo y seguro desde una perspectiva interseccional y decolonial desde el sur global.

Con el propósito de acompañar el desarrollo del objetivo general de la investigación, se plantea una serie de objetivos específicos que abordan distintos elementos del contexto latinoamericano como el papel de la identidad, la representación, la inclusión efectiva y respetuosa de la diversidad cultural y de género, entre otros.

Cada uno de estos objetivos específicos busca explorar el funcionamiento y la conformación actual de la matriz de dominación¹ regional en relación con las tecnologías digitales a nivel general, así como la manera en que estos componentes se entrelazan con la percepción y proyección de experiencias con las tecnologías inmersivas como el metaverso. Al contextualizar las dinámicas y relaciones entre las personas usuarias y los contextos sociales, políticos y económicos con las tecnologías inmersivas en la región, se busca reflexionar y brindar información que facilite la toma de decisiones por parte de actores clave relacionados al desarrollo de estos mundos virtuales inmersivos. Es importante mencionar que este análisis tiene un enfoque relacional, es decir, cada uno de los elementos planteados se encuentra sujeto al otro y toma en cuenta que los procesos son complejos, cambiantes y se entremezclan de manera constante.

1 La matriz de dominación, para fines de esta investigación, es un concepto que hace referencia a los supuestos de Hill Collins, en los que señala que pensar en una matriz de dominación (Cubillos Almendra, 2015, 124) busca quitar el foco centrado en cada categoría particular diferenciada (género, clase y raza en el caso de las mujeres afroamericanas) y pasa a centrarse en cómo estas categorías se encuentran entrelazadas dentro de una matriz de dominación. El desarrollo de este concepto se puede encontrar en la primera parte del marco teórico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar y analizar las prácticas actuales y potenciales de inclusión y creación de espacios seguros en el metaverso, y aprender de éxitos y fracasos en entornos virtuales existentes.
- Identificar cómo la identidad y la representación a través de avatares en el metaverso pueden fomentar una inclusión efectiva y respetuosa de la diversidad cultural y de género.
- Analizar y comparar las disposiciones normativas de los países de América Latina en relación con la violencia basada en género, la identidad de género, la discriminación (incluyendo racismo y xenofobia) y la discapacidad, especialmente en lo que respecta a su aplicación y relevancia en contextos digitales y tecnológicos.
- Proponer estrategias para asegurar que el diseño y la gobernanza del metaverso se centren en los derechos humanos y consideren las perspectivas y necesidades del sur global.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Entre las preguntas que orientan esta investigación, se encuentran:

- ¿Cómo pueden mejorar/complementar el diseño de un metaverso seguro e inclusivo las experiencias y prácticas de inclusión y creación de espacios seguros existentes desde una perspectiva interseccional y decolonial en América Latina?
- ¿De qué manera la identidad de personas pertenecientes a grupos en situaciones de vulnerabilidad históricas y sus representaciones en entornos digitales a través de avatares pueden ser utilizadas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad en el metaverso?
- ¿Cómo se están abordando las cuestiones de violencia basada en género, identidad de género, discriminación y discapacidad en las disposiciones normativas de los países de América Latina, y cuál es su aplicabilidad en el contexto de entornos digitales que puedan servir como guía para una gobernanza del metaverso?
- ¿Qué estrategias se pueden implementar para asegurar que el diseño y la gobernanza del metaverso se alineen con los principios de los derechos humanos y las necesidades específicas del sur global?
- ¿Qué desafíos y oportunidades presenta el metaverso para las comunidades históricamente vulneradas, y cómo se pueden desarrollar políticas y prácticas que contrarresten las estructuras de opresión existentes y promuevan la equidad?

Cada una de estas preguntas parte del desarrollo conceptual abordado en el marco teórico de esta investigación, apartado trabajado con el propósito de delinear los elementos por explorar a partir del desarrollo de los grupos de escucha y, de esta manera, establecer las líneas fundamentales de análisis para la recolección y sistematización de la información obtenida en cada uno de estos espacios. Estas preguntas, así como los conceptos clave del marco teórico, guiaron la elaboración del instrumento de recolección de datos para esta investigación descrito en el siguiente apartado.

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN²

Grupos de escucha en ocho países de Latinoamérica

La primera estrategia metodológica empleada fue la realización de grupos de escucha o grupos focales, organizados en 8 países de América Latina. Estos grupos fueron diseñados para facilitar un espacio de diálogo y reflexión sobre las prácticas y experiencias de las personas usuarias del metaverso, con el fin de identificar tanto los desafíos como las oportunidades para fomentar la inclusión y la seguridad. Los indicadores de análisis desarrollados para esta técnica buscan interpretar cómo las dinámicas de opresión y resistencia se manifiestan en los espacios virtuales, y cómo estos pueden ser transformados en entornos más justos y equitativos. Los hallazgos principales, presentados por país, permiten discernir particularidades regionales y temáticas resonantes entre las personas participantes. La selección de países se llevó a cabo considerando localidades que presentan diferencias significativas en términos históricos y políticos. Chile fue el único país en el que la recolección de datos se llevó a cabo en una ciudad que no fuera la capital. Esta decisión fue tomada con base en la alianza generada con la organización junto con la que fue posible realizar el encuentro en la ciudad de Concepción, teniendo en cuenta el trabajo de incidencia realizado en pos de derechos digitales y reproductivos desde una perspectiva de género y derechos humanos. La selección de estos países tuvo como objetivo proporcionar una amplia diversidad de vivencias situadas a lo largo de toda la región latinoamericana. Los países y ciudades seleccionados fueron los siguientes: Argentina (Buenos Aires), Brasil (São Paulo), Chile (Concepción), Colombia (Bogotá), Costa Rica (San José), México (Ciudad de México), Perú (Lima) y Paraguay (Asunción). La selección de las personas que formaron parte de los 8 grupos de escucha se realizó mediante el desarrollo de 10 perfiles de personas usuarias³ y representantes de los distintos grupos de género, étnicos, orientación sexual, condición migrante y diversidad funcional que aborda el presente estudio. En los grupos de escucha participaron un total de 92 personas: 27 mujeres cis, 12 mujeres trans, 8 hombres que se definen como gays, 7 personas que se autoidentificaron con alguna diversidad funcional, 10 personas que se autoidentificaron como afrodescendientes, 13 personas que se autoidentificaron como lesbianas, 10 personas que se identificaron como queer o no binarias y 5 personas que se autoidentificaron como migrantes.

Entrevistas semiestructuradas

La justificación para llevar a cabo entrevistas semiestructuradas radica en la necesidad de indagar en experiencias de forma detallada desde el relato y las representaciones de las personas involucradas en esos colectivos y organizaciones, remarcando la importancia de que sean ellas las que tomen la voz sobre sus experiencias y evitando así volver a ubicarlas en una posición subalternizada. El relato en primera persona ayuda en la profundización de la comprensión de las prácticas y estrategias de estos grupos y organizaciones en pos de generar experiencias de inclusión, desarrollo y sostenimiento de espacios seguros.

Asimismo, al explorar el desarrollo de entornos digitales inclusivos y seguros, resulta crucial considerar las buenas prácticas existentes fuera del ámbito digital, particularmente desde una perspectiva del sur global. Esta aproximación reconoce la diversidad de experiencias y desafíos enfrentados por comunidades históricamente vulneradas, y ofrece ejemplos y referencias para la creación de espacios virtuales que promuevan la inclusión y la seguridad. La importancia de este

2 Para conocer en detalle la estructuración de los instrumentos de recolección, ver el Anexo.

3 Para mayor detalle sobre la descripción de cada perfil y sus características específicas, consultar el Anexo.

enfoque radica en su capacidad para identificar estrategias efectivas que aborden las raíces de la exclusión, la discriminación y los distintos tipos de violencia, adaptándolas al contexto de los metaversos para fomentar el diseño y desarrollo de entornos digitales desde una perspectiva de derechos humanos. Sin embargo, se han encontrado limitaciones de la metodología cualitativa utilizada para esta investigación, como se detalla a continuación:

- La dificultad de conocer la representatividad de la muestra debido al carácter exploratorio de la investigación, lo que complica abordar perfiles amplios y hace necesaria una investigación futura más detallada.
- La percepción de ineptitud para opinar sobre desarrollos tecnológicos por parte de algunas personas, quienes sentían que sus experiencias no eran válidas.
- El acceso limitado a distintos tipos de desarrollos tecnológicos y el contexto sociopolítico en muchos de los países abordados aumentaba los miedos y las incertidumbres sobre estos temas entre las personas participantes, quienes hicieron más hincapié sobre los temas que les generaban miedo y angustia que sobre aquellos que permiten una imaginación más propositiva a futuro.
- La dificultad de encontrar ciertos perfiles en países más pequeños como Paraguay y Costa Rica, debido a la falta de acceso a ciertos desarrollos tecnológicos más avanzados y a habilidades específicas. Además, en estos países, también se notó la reticencia de algunas personas a hablar abiertamente sobre su sexualidad, probablemente debido a la falta de legislaciones protectoras y a la discriminación prevalente en esos contextos.

MARCO TEÓRICO: CONCEPTOS PARA REPENSAR UN METAVERSO SEGURO E INCLUSIVO

CLAVES CONCEPTUALES

Este estudio adopta una perspectiva interseccional y decolonial para explorar las dinámicas complejas de opresión y exclusión en el ámbito digital, particularmente en el desarrollo y uso de tecnologías inmersivas. A través de este enfoque, buscamos comprender la variedad de experiencias de vida de las personas que interactúan en estos espacios virtuales. Al reconocer que provienen de múltiples colectivos, y que cada uno enfrenta desigualdades específicas dentro de sus contextos particulares, exploramos las posibilidades de la creación de un futuro digital más inclusivo, seguro y equitativo.

Interseccionalidad, matriz de dominación y patriarcado

El análisis de los siguientes conceptos y sus interrelaciones permite comprender cómo las estructuras de poder históricas y sociales determinan las posiciones que personas y colectivos ocupan dentro del sistema, reconociendo la singularidad de cada experiencia. A la vez, este enfoque subraya la necesidad de una perspectiva inclusiva en el diseño de tecnologías digitales como el metaverso para promover, así, espacios virtuales que reflejen y respeten la diversidad de la vida humana.

En primer lugar, el paradigma de la interseccionalidad acuñado por Kimberlé Crenshaw (1989), y enraizado en las luchas feministas afrodescendientes de los setenta, desafía la invisibilización de experiencias y saberes específicos al reconocer la complejidad inherente a las opresiones que las personas pueden enfrentar como resultado de la interacción entre género, raza, clase y otras categorías de diferenciación social. Este enfoque destaca que estas no operan de manera aislada, sino como un sistema complejo de estructuras que afectan la vida de los individuos en distintos niveles (Cubillos Almendra, 2014). Sobre esta base, Crenshaw investigó cómo la interseccionalidad opera en dos planos: el estructural y el político. El primero da cuenta de la interconexión de diversos sistemas de discriminación que impactan en la vida de las personas. El segundo refiere a cómo, al querer intervenir solamente una dimensión de la desigualdad, se termina marginando a las personas cuya situación está sujeta a varios de estos sistemas de exclusión (Cubillos Almendra, 2015, p. 122).

En segundo lugar, el concepto de matriz de dominación, desarrollado Patricia Hill Collins (1990), se complementa con este enfoque interseccional. En él, analiza cómo se articulan conjuntamente estas formas de opresión y propone una visión más integradora y compleja que la formulada por Crenshaw. Hill Collins destaca la importancia de considerar las variadas experiencias de opresión y resistencia a lo largo del tiempo y en diferentes contextos socioculturales, y enfatiza que la opresión no debe entenderse como la suma de discriminaciones individuales, sino como un sistema entrelazado que configura la experiencia de vida de las personas en diferentes niveles: personal, comunitario e institucional. En su teoría, existen tres niveles⁴ a partir de los cuales una matriz de opresión está estructurada: 1) el de la biografía personal, es decir, la historia de vida; 2) el del contexto cultural del grupo o la comunidad; y 3) el sistémico de las instituciones sociales. Estos niveles son al mismo tiempo de dominación y de posible resistencia. En el nivel de la biografía personal, refiere como ejemplo a las mujeres afrodescendientes en los Estados Unidos. Indica que en ellas “la opresión internalizada representa la dominación a nivel personal” (1990, p. 225). En cuanto al segundo nivel, señala que las comunidades afroamericanas sirvieron para mantener

4 Para un mayor desarrollo, ver el Anexo.

una perspectiva colectiva afrocéntrica en un contexto cultural eurocéntrico dominante. Por último, respecto del tercer nivel, “el de las instituciones sociales controladas por los grupos dominantes”, menciona a las escuelas, las iglesias, los medios y otras organizaciones formales (1990, p. 225).

En tercer lugar, es destacable cómo ambos conceptos teóricos están arraigados en el análisis crítico del patriarcado y sus manifestaciones en la sociedad. El patriarcado, concepto central en el análisis feminista, se define en términos generales como una estructura basada en una política sexual que otorga poder y decisión en ámbitos diversos a un sujeto particular masculino, posicionado como el universal en el ideario moderno (Uriona Crespo, 2012; Cubillos Almendra, 2014, 2015). El hecho de que lo femenino ocupe un lugar periférico no excluye que otro tipo de subjetividades no relacionadas al género también lo hagan (Cubillos Almendra, 2014, 2015). Se sostiene que las propuestas feministas que trabajan la línea de producción mutua entre tecnología y género deben desarrollarse sobre la comprensión de que el patriarcado es un sistema que se organiza tanto en lo macro como en lo micro, otorgándose importancia a la reorganización de lo simbólico, y, además, que la interrelación constante y la intertextualidad que suponen las tecnologías de la comunicación pueden servir a la promoción de una lógica de las diferencias (Reverter Bañón, 2013, p. 458).

Colonialidad de género o el sistema colonial/moderno de género

El análisis de la colonialidad ofrece una perspectiva enriquecedora sobre las nociones previamente establecidas de interseccionalidad y matriz de dominación, enfocándose especialmente en las complejidades y particularidades propias de América Latina y el sur global. María Lugones (2018) aborda críticamente la colonialidad del género, argumentando contra una modernidad racista y eurocentrada que impuso un sistema binario y jerárquico de género, simplificando y oprimiendo la diversidad de identidades humanas. Esta teórica amplía la interseccionalidad para englobar la dimensión colonial y destaca la imposición de una división profunda y deshumanizante entre “humanos” y “no humanos” por parte del colonialismo, relegando a los colonizados a la categoría de inferioridad racial.

Lugones (2018) detalla cómo se estableció en las colonias una organización social que segregaba a las personas en “humanos”, identificados con los europeos⁵, y “bestias”, reduciendo a los colonizados a seres sin derechos ni dignidad. La autora argumenta que la dicotomía de género, al igual que la racialización impuesta en la colonia, operaba dentro de una jerarquía similar. La colonialidad no solo creó una distinción entre humano y no humano, sino que también negó la identidad de género a las personas consideradas como no humanos, asignándoles un sexo, pero privándolas de un género. Así, mientras que los “humanos” eran reconocidos como hombres o mujeres, los colonizados eran vistos como entidades sin género, reducidos a “instrumentos” destinados a ser explotados en un sistema económico racionalizado (Lugones, 2018, pp. 86-88).

Este enfoque crítico subraya la necesidad de dismantelar la matriz de dominación binaria y jerárquica arraigada en la colonialidad, en la que las diversas categorías (género, clase, raza) han sido universalizadas y esencializadas, deshumanizando y limitando las expresiones y realidades de ciertos grupos de personas. En lugar de percibir estas categorías como esencias fijas y universales, la autora las ve como interdependientes y dinámicas, y sugiere que cada una se define en relación con las otras dentro de un sistema complejo y contradictorio. A través de esta perspectiva decolonial, este trabajo invita a reconsiderar y repensar las lógicas dominantes, promoviendo el reconocimiento y valoración de las voces y perspectivas de aquellas personas históricamente marginalizadas por el sistema colonial/moderno de género.

5 El uso del masculino es intencionado, ya que las identidades femeninas no eran contempladas en la misma categoría que las masculinas.

Categorías para la matriz en esta investigación

Al considerar conjuntamente los conceptos de colonialidad de género y matriz de dominación, esta exploración asume una postura crítica hacia la complejidad y las intersecciones que conforman la realidad de las personas, así como los distintos niveles en los que se manifiestan el poder y la opresión. A continuación, se detallan las categorías seleccionadas para esta matriz, incorporando contribuciones de investigadores en el campo de la colonialidad de género y la opresión.

a. Género

El concepto de género, entendido de manera universal, amerita una revisión crítica profunda en el contexto de esta investigación. La condición homogeneizante del género no solo oculta la diversidad de experiencias, sino que también ignora las complejas realidades de las mujeres en regiones poscoloniales, quienes han sido sujetas a procesos de racialización y redefinición bajo los parámetros occidentales (Mendoza, 2010). Esta crítica nos lleva no solo a cuestionar la categoría de género en sí, sino a buscar su repolitización y complejización.

Esta necesidad de complejizar el género surge de reconocer cómo las narrativas dominantes han simplificado y, en muchos casos, distorsionado su comprensión, pasando por alto las influencias sociales, culturales y coloniales que lo moldean. Por tanto, en esta investigación proponemos repensar el género más allá de una dualidad hombre/mujer impuesta y examinar cómo estas categorías se entrelazan con otras dimensiones de opresión y resistencia. Siguiendo a Parra (2021), el objetivo no es descartar el concepto de género, sino recontextualizarlo de manera que refleje las realidades multifacéticas y a menudo invisibilizadas que se esconden detrás de esta categoría. La problematización del género en este estudio, por lo tanto, no solo busca desentrañar las estructuras de poder que perpetúan la desigualdad y la exclusión, sino también fomentar un entendimiento más inclusivo y representativo de la diversidad de identidades y experiencias. Esta aproximación tiene como fin último visibilizar y valorar las distintas realidades que han sido marginadas o desatendidas por una comprensión limitada y esencialista del género.

b. Raza

En el marco de esta investigación, la categoría de raza se aborda desde una perspectiva crítica, influida por la colonialidad de género. La racialización, impuesta durante la colonización, ha creado una división profunda entre aquellos considerados plenamente humanos y aquellos a quienes se les ha negado esta plenitud, relegándolos a una posición de inferioridad. Este proceso afectó particularmente a mujeres indígenas y negras, quienes, bajo la mirada colonial, fueron despojadas de su identidad de género, incapaces de encajar dentro de los moldes de feminidad definidos por Occidente (Lugones, 2012). La raza, entonces, no solo sirve como un marcador de diferencia, sino también como una herramienta de estratificación social que perpetúa la jerarquía y la exclusión.

Este análisis concibe la raza no como una categoría estática o esencial, sino como una construcción social compleja y dinámica, que interactúa con otras categorías sociales como género y clase, en un entramado de poder y dominación (Cubillos Almendra, 2015, p. 131). Reconceptualizarla implica reconocer su papel central en la configuración de identidades y en la articulación de sistemas de poder que cruzan y reconfiguran los límites de género, clase y otras categorías sociales. Este enfoque permite una comprensión más rica y matizada de cómo la colonialidad sigue impactando las vidas de las personas en el presente.

c. Clase

La categoría de clase se examina críticamente a través del prisma de la colonialidad del poder y la colonialidad del género. Este enfoque revela que la estructura capitalista, con su énfasis en la relación capital/salario, no encapsula completamente la complejidad y variedad del trabajo humano, especialmente cuando se observa a través de las lentes de la opresión colonial y de género. En el sistema global capitalista-patriarcal-colonial, el trabajo remunerado ha sido históricamente reservado para las élites europeas blancas, excluyendo o marginalizando otras formas de trabajo (Lugones, 2008, p. 79).

Este trabajo propone ir más allá de la concepción tradicional de clase como un sistema basado únicamente en la economía de mercado para incluir la problematización de la división del trabajo, que no solo está racializada, sino también diferenciada geográficamente, lo cual perpetúa las desigualdades del acceso al trabajo remunerado y reconocido tanto dentro de las naciones como a nivel global. Este análisis se alinea con el argumento de que la división capitalista del trabajo oculta y subvalora las labores reproductivas, relegadas principalmente al ámbito doméstico y efectuadas desproporcionadamente por mujeres, en particular por aquellas de comunidades racializadas y en contextos poscoloniales (Gago, 2019, pp. 43-44).

Al centrarse en la clase desde una perspectiva decolonial, se reconoce la necesidad de valorar y visibilizar todas las formas de trabajo, incluidas aquellas que sostienen la vida cotidiana y permiten la reproducción social, como el cuidado doméstico y otras labores reproductivas. Esta visión desafía la invisibilización histórica y política del trabajo doméstico, que, a pesar de ser fundamental para el funcionamiento del sistema capitalista, ha sido sistemáticamente excluido de las narrativas económicas dominantes.

d. Diversidad funcional

La diversidad funcional emerge en este estudio como una categoría crítica que desafía las normas capacitistas y las concepciones tradicionales sobre la funcionalidad y la discapacidad. Esta perspectiva rechaza la visión reduccionista que categoriza a las corporalidades fuera de ciertos parámetros de “normalidad” como deficientes o marginales. Reflejando la evolución en el entendimiento de la discapacidad, desde modelos de marginación y médico-rehabilitadores hacia visiones más inclusivas, la categoría de diversidad funcional se centra en la riqueza que la variedad de capacidades humanas aporta a la sociedad (Guzmán Castillo, 2012). Todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas, sensoriales, intelectuales o psicosociales, tienen derecho a participar plenamente en la sociedad en igualdad de condiciones. Este cambio de paradigma implica no solo una transformación en la terminología, sino también en las actitudes, políticas y prácticas sociales hacia las personas con discapacidad.

e. Sexualidad

La categoría de sexualidad, dentro del contexto de esta investigación, es analizada bajo la luz de la colonialidad y las normativas impuestas durante y después del proceso de colonización en América Latina. Esta perspectiva pone de relieve cómo la “misión colonizadora” no solo se enfocó en la dominación territorial y económica, sino que también buscó el control y la regulación de la sexualidad, estableciendo un ordenamiento específico que favoreció la perpetuación de sus objetivos (Cubillos Almendra, 2014). La importancia de abordar la sexualidad radica en reconocer cómo, durante la construcción de las naciones latinoamericanas, emergió la necesidad de conformar una ciudadanía basada en individuos “sanos” y “productivos”, patologizando cualquier manifestación sexual que se desviara de los estándares definidos por el paradigma higienista importado de Europa.

Este modelo trajo consigo una serie de categorizaciones y clasificaciones que buscaban identificar y marginar lo que se consideraba anormal en el ámbito sexual (Figari, 2010, p. 226). En respuesta, en los años sesenta, el contexto social y político propició la organización de movimientos por la diversidad sexual en América Latina. Sin embargo, la unificación de las luchas bajo la figura de un “sujeto homosexual” homogéneo limitó la amplitud de los reclamos, focalizándolos en demandas específicas que no siempre reflejaban la diversidad de experiencias y necesidades dentro de las comunidades LGTBQ+.

La crítica emergente de las travestis y las lesbianas negras puso en evidencia los límites de estas demandas, cuestionando la universalización de las identidades y los derechos. Las lesbianas negras resaltaron cómo los discursos dominantes sobre la sexualidad y la ciudadanía ignoraban las intersecciones de raza, género y sexualidad, mientras que las travestis señalaron que sus necesidades trascendían el derecho a la identidad, abarcando también el acceso a la vivienda, la salud y la educación (Figari, 2010).

En esta investigación, proponemos una exploración de la sexualidad que vaya más allá de las restricciones impuestas por las normativas coloniales y poscoloniales. Se busca desafiar la esencialización y la patologización de las prácticas sexuales, entendiendo la sexualidad como una construcción social dinámica y cambiante, que refleja la complejidad de las interacciones humanas.

f. Ubicación geográfica

La categoría de ubicación geográfica en este trabajo se examina bajo una lente crítica que reconoce la importancia de las dimensiones espaciales en la configuración de las relaciones de poder y opresión. La lógica centralista, profundamente arraigada en las dinámicas coloniales y neocoloniales, crea una distinción entre los territorios considerados centros de poder y desarrollo y aquellos etiquetados como periferia. Esta distinción no solo refleja desigualdades económicas y políticas, sino que también influye en la percepción y valoración de las culturas, prácticas y conocimientos asociados a estas zonas geográficas (Cubillos Almendra, 2014, p. 271).

Este enfoque implica un reconocimiento de cómo las jerarquías espaciales, tales como la dicotomía centro/periferia o urbano/rural, contribuyen a la marginalización y exclusión de grupos enteros, limitando su acceso a recursos, derechos y oportunidades. Además, estas jerarquías perpetúan una visión del mundo que prioriza las narrativas y producciones del norte global occidental sobre otras perspectivas, minimizando o ignorando las contribuciones de aquellas personas fuera de estos centros hegemónicos.

Al centrar la atención en la ubicación geográfica como una categoría significativa dentro de la matriz de opresión, este estudio busca cuestionar y desafiar las estructuras de poder que sostienen estas divisiones espaciales. Reconocer la influencia de la geografía en estas estructuras implica también explorar las posibilidades de reconfiguración espacial y descentralización del poder, promoviendo un mayor equilibrio en la distribución de recursos y la representación de diversas voces y perspectivas.

METaverso: OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS DESDE EL SUR GLOBAL

El metaverso, tal como se discute actualmente, no corresponde a un concepto o tecnología única y ampliamente aceptada; de hecho, su significado varía según la perspectiva adoptada. En esta investigación, entendemos al metaverso como un espacio virtual⁶ inmersivo donde se integran los mundos offline y online, habitado por avatares que representan a las personas usuarias. Estos avatares pueden interactuar y participar en diversas actividades dentro de este espacio virtual (dIVersoLab, 2023). No obstante, esta definición se considera provisional (Therrien, 2022, p. 7).

En particular desde América Latina, es imperativo considerar proactivamente qué implicaciones trae consigo el surgimiento del metaverso. No se trata de adoptar una postura pasiva, sino más bien de abordar de manera constructiva y crítica las nuevas oportunidades y desafíos que se presentan. Es crucial que el diseño y desarrollo del metaverso incorpore y refleje las perspectivas latinoamericanas y del sur global, defendiendo los intereses de estas regiones (Therrien, 2022, p. 10; de Perdigão Lana, 2022), para evitar una inclusión marginal y asegurar que se respeten las voces y contribuciones de las comunidades más allá del hemisferio norte. Estos son solo algunos de los desafíos que subrayan la urgencia de desarrollar mecanismos y una gobernanza que promuevan metaversos centrados en los derechos humanos, la inclusión y la seguridad de las personas usuarias.

Metaverso en América Latina

Therrien (2022) advierte sobre el peligro de que América Latina y otras regiones del sur global puedan terminar como meras productoras de contenido barato y de segundo plano para el metaverso, lo que podría describirse como una forma de “neocolonialismo digital”. Si desde estas regiones no se impulsan mecanismos efectivos de contratación, propiedad intelectual y políticas públicas adecuadas respecto a este desarrollo, la ya existente brecha entre el sur y el norte global podría ampliarse aún más. Además, es fundamental considerar quién controla las infraestructuras físicas esenciales para la transmisión y almacenamiento de datos en el metaverso, pues esto determina en gran medida quién detenta el poder y la influencia dentro de estos nuevos espacios virtuales (Therrien, 2022, pp. 13-16).

En este sentido, es importante recordar que la superioridad colonial del norte global se legitimó sobre la base de un orden ontológico, un orden epistémico y un orden sociotécnico⁷, a partir de los cuales también se sustentan y se reactualizan las condiciones de despojo (Ricaurte Quijano, 2023, p. 13). Por ejemplo, Ubutuland, presentado como el primer metaverso africano, promete que cualquiera puede ser “uno de los primeros colonos” y acumular riqueza, además de poseer otro tipo de representaciones problemáticas que remiten a la historia colonial del continente. Al mismo tiempo, para tener una parcela de tierra en ese lugar, se necesitan USD 300, un costo no accesible para la mayoría de los habitantes de África, lo cual dificulta el acceso (Nangle, 2022). Así, se pone de manifiesto que las dificultades que representa el metaverso para el sur global se componen de un entrecruzamiento complejo en el que tienen incidencia diversos elementos abarcados por la matriz de dominación.

6 Los mundos virtuales pueden ser definidos como ambientes inmersivos tridimensionales, que permiten a las personas comunicarse entre sí y realizar actividades como las del mundo offline (Stendall *et al.*, 2011 en Saker y Frith, 2022).

7 Refiere a la interrelación existente entre los sistemas técnicos y los sistemas sociales (Hevia Martínez, 2019).

Más allá de los desafíos, el metaverso podría ofrecer oportunidades significativas para América Latina y el sur global, especialmente si se aborda desde una perspectiva proactiva y constructiva. Algunos autores sugieren que podría contribuir a mejorar la infraestructura de Internet y ofrecer avances significativos en áreas como la salud y la educación. Entre otros de los posibles impactos positivos del metaverso en la democracia de la región, se destaca la posibilidad de mejorar el acceso a la información, fomentar entornos interculturales y expandir las oportunidades para nuevas formas de participación popular e innovaciones políticas. Sin embargo, es crucial reconocer que obstáculos como la desigualdad estructural y el racismo sistémico pueden comprometer la efectividad de estas iniciativas (Therrien, 2022, p. 14), por lo cual es fundamental que estos beneficios estén respaldados por el desarrollo de marcos legislativos adecuados y la formulación de acuerdos internacionales que aseguren una implementación equitativa y responsable (de Perdigão Lana, 2022, p. 13).

Además, teniendo en cuenta los puntos anteriores, al explorar futuras oportunidades para América Latina en el contexto del metaverso, surge la propuesta de reconsiderar las ontologías relacionales, que implican pensar en nuevos modos de coexistencia y ser en el mundo. Esta idea se conecta con conceptos como el del pluriverso, que busca construir un espacio donde “cabén todos los mundos”, una visión alineada con los principios del movimiento zapatista. Desde este enfoque, se enfatiza la necesidad de una inclusión amplia y diversa en el diseño y desarrollo del metaverso, asegurando que este nuevo espacio virtual refleje la pluralidad y la riqueza cultural de nuestras sociedades (Escobar, 2012, p. 49). De esta forma, podría representar una oportunidad para pensar un pluriverso donde quepan también los mundos marginados por el sistema colonial-patriarcal-capitalista. Esta idea ya ha sido propuesta con anterioridad por Perdigão Lana (2022), en consonancia con otras propuestas de pensadores y experiencias latinoamericanas, sobre todo con la de Arturo Escobar (2012).

Metaverso y feminismos latinoamericanos: producción y conocimiento situados

Una segunda cuestión crucial por abordar es cómo los feminismos latinoamericanos pueden contribuir a una conceptualización constructiva del metaverso. A lo discutido previamente, se añade el importante concepto del conocimiento situado, que reconoce que la objetividad con la que se produce conocimiento y tecnología no es neutral. Este enfoque considera a la persona de quien se quiere obtener conocimiento no como un agente pasivo, sino como participante activo en la producción de este (Torrano y Fischetti, 2020). Al abordar las tecnologías emergentes como el metaverso, es importante reconocer que se desarrollan desde contextos geográficos y culturales específicos que influyen en sus características y aplicaciones. Las tecnologías no son neutrales: encarnan valores y, si no se cuestionan críticamente, existe el riesgo de perpetuar las desigualdades presentes en la matriz de dominación global. Por lo tanto, en este trabajo se considera imperativo que el metaverso sea concebido con una perspectiva feminista que también considere el contexto sociotécnico de producción (Torrano y Fischetti, 2020).

Uno de los mayores desafíos radica en el desarrollo de una estructura de gobernanza adecuada para el metaverso. Dicha estructura debería ser capaz de abordar las diferencias entre los reglamentos, normas y acuerdos tradicionales del mundo offline y las nuevas realidades que habilita el metaverso. Además, debería considerar la amplia diversidad de audiencias que el uso masivo seguramente atraerá, asegurando que todas las voces sean consideradas en este espacio en expansión (Dwivedi *et al.*, 2022). Es así que los ciberfeminismos⁸ latinoamericanos ofrecen valiosas lecciones que pueden ser cruciales en pos de estos objetivos. Estos movimientos lograron crear redes robustas que facilitan la producción y circulación de conocimientos, discursos y prácticas alternativas que desafían la hegemonía tecnológica predominante (Torrano y Fischetti, 2020, p. 56). Las ciberfeministas latinoamericanas han explorado profundamente conceptos como la autonomía tecnológica, el desarrollo de infraestructuras y redes independientes, el software libre y prácticas culturales abiertas, promoviendo estructuras organizativas horizontales, descentralizadas, cooperativas y autogestionadas, que podrían servir de modelo para una gobernanza del metaverso enfocada en los derechos humanos (Torrano y Fischetti, 2020, pp. 62-63). Las experiencias feministas en la región⁹, particularmente en entornos offline, también pueden inspirar y guiar la estructuración de una gobernanza en el metaverso que priorice los derechos humanos.

Diseño y espacialidades: diversidad y participación

El diseño del metaverso se caracteriza por su naturaleza abierta y su estado actual de desarrollo y definición continua. Esta situación ofrece la oportunidad de imaginar experiencias y realidades alternativas que pueden extenderse más allá de las configuraciones existentes (Seidel *et al.*, 2022, p. 67) y posibilitar nuevas formas de concebir lo ya establecido (Ríos Llamas, 2022, p. 140). Sin embargo, existe un riesgo inherente en este proceso de diseño: si se omite considerar las experiencias de vida de las personas subalternas, los productos resultantes pueden perpetuar sesgos y exclusiones (Kapoor Capital Founders' Commitment, 2015, citado en Costanza-Chock, 2020c, p. 2). En este contexto, las personas encargadas del diseño y desarrollo de tecnología ejercen un considerable poder de decisión. Por lo tanto, al prever el futuro de los metaversos, se vuelve imperativo fomentar una participación más amplia y diversa que no se restrinja únicamente a las personas profesionales del diseño.

a. Avatares: la colonialidad y los cuerpos

En la mencionada novela *Snow Crash* (1992), de Neal Stephenson, surge por primera vez el término metaverso para describir una fusión de la realidad física y la virtual, en la cual los avatares aparecen como representaciones de las personas conectadas a este espacio. Estos ilustran el potencial desacoplamiento entre el cuerpo y el sujeto en el entorno digital, un fenómeno que abre nuevas posibilidades para la autocomprensión y la interacción social (Featherstone y Burrows, 1995, p. 11). Según Ramirez *et al.* (2023, p. 5), el cuerpo humano se conceptualiza como un vehículo crucial tanto para la autopercepción como para las dinámicas sociales. A su vez, cuando Mark Zuckerberg de Meta presentó la siguiente etapa de su empresa, la nombró una transición del “social internet” al “embodied internet” (Lupinacci, 2022, p. 2). El enfoque del “embodiment”, a menudo traducido

8 El ciberfeminismo, conjunto de teorías y prácticas feministas de la tecnología, surgidas a partir de los años noventa, reconoce distintas vertientes. La primera ola, que tiene como destacada exponente a Sadie Plant, celebra las oportunidades de las mujeres para el agenciamiento de las TIC, advertida posteriormente como de extremo optimismo. Sobre la observación de límites para sortear la exclusión e invisibilidad de las mujeres, sobrevendrán luego contribuciones más críticas y nuevos aportes (Vergés Bosch, 2013). Asimismo, Torrano y Fischetti (2020) indican que en Latinoamérica se destaca la organización TEDIC, una ONG que defiende los derechos digitales y promueve el uso de tecnologías libres y que se autodenomina cyborgfeministas. “Esta plataforma digital comparte información, investigaciones, eventos y proyectos donde se entrecruzan género y tecnologías. Las cyborgfeministas de TEDIC cuestionan la neutralidad de la tecnología y abogan por una que sirva para liberarnos de la dominación y violencia patriarcal” (Torrano y Fischetti, 2020, p. 62).

9 Para un mayor desarrollo de estas experiencias, consultar el apartado legal y la sección de buenas prácticas.

como “corporizado” o “encarnado” (Ríos Llamas, 2022, p. 137), recalca que los avatares no solo representan a las personas usuarias que los usan, sino también les permiten experimentar de manera más inmersiva el entorno virtual.

Sin embargo, resulta relevante observar que estos conceptos están atravesados por los sesgos colonialistas. En el ámbito de la representación, la colonialidad del poder y de género perpetúan estereotipos que reflejan y refuerzan los cánones de la modernidad occidental (Masson, 2020, citado en Luna Montalbetti, 2022). La supremacía de la blancura, vista como un capital racial, establece estándares para la valoración social y humana (Gonzaga y Da Costa Junior, 2020, citado en Luna Montalbetti, 2022, p. 11). Por ejemplo, los algoritmos de los filtros de belleza en realidad aumentada ilustran esta problemática al tender a “blanquear” y homogeneizar los rasgos estéticos de las personas usuarias (Riccio y Oliver, 2023).

En presencia de estos retos, surge la siguiente pregunta crítica: ¿qué tipos de cuerpos serán considerados legítimos en el metaverso? Más allá de diseñar una diversidad de formas corporales que reflejen variedades coloniales, es esencial contemplar cómo las categorizaciones impuestas por la colonialidad tienden a afectar y homogeneizar a las personas usuarias. Dentro de categorías como mujeres, pueblos indígenas y afrodescendientes, ciertos sujetos priman en detrimento de otros. Aunque el enfoque interseccional¹⁰ busca visibilizar a grupos frecuentemente marginados, como las mujeres afro que son invisibilizadas dentro de las categorías generales de “afro” y “mujer” (Lugones, 2008), esta visibilidad no está exenta de desafíos.

El surgimiento desde posiciones desfavorecidas puede exponer a ciertas personas y grupos subalternos a riesgos significativos. Por tanto, la recopilación de datos sobre estas comunidades debe efectuarse de manera cuidadosa y con la participación activa de todas las personas o grupos implicados, facilitando que la visibilidad adquirida sea beneficiosa y deseada (D’Ignazio y Klein, 2020, citados en Yang, 2022, pp. 55-56). Al diseñar futuros avatares, se debe cuestionar la relación entre el dimorfismo biológico y el binarismo de género (Lugones, 2008). La producción de categorías binarias de género, resultado de procesos coloniales, invisibiliza a muchas personas y contribuye al control de prácticas reproductivas y sexuales, así como al borrado de saberes comunitarios en América Latina (Lugones, 2011, p. 108). Esta visión binaria del género no solo persiste en el tiempo, sino que también se refleja en Internet, donde las plataformas y sistemas suelen reforzar marcos binarios, limitando las expresiones de identidad de las personas no cisgénero en comparación con las cisgénero (Freeman *et al.*, 2022, p. 3). Por otro lado, muchas personas usuarias identificadas como no cisgénero mencionan haber podido introducirse, descubrirse y redescubrir su cuerpo mediante la experiencia del uso de avatares en la realidad virtual (Freeman *et al.*, 2022, pp. 11, 13).

En este sentido, la realidad extendida (XR) puede concebirse como tecnologías inmersivas que vinculan experiencias corporizadas entre los mundos offline y online, utilizando el cuerpo como puente (Díaz Sabán, 2022, p. 25). El diseño del metaverso, por tanto, puede ser visto como una infraestructura donde estas experiencias son interconectadas y enriquecidas (Seidel *et al.*, 2022, p. 6699). Además, Díaz Sabán (2022) critica la preeminencia occidental de la visión en la construcción de la autoconciencia y sugiere una aproximación más multisensorial. El relegamiento de los demás sentidos limita el acercamiento al mundo sensible. En relación con este punto, la autora rescata la propuesta multisensorial de Iñarritu (2017), titulada *Carne y arena*. Esta se centró en llenar de arena una instalación a la que las personas espectadoras debían ingresar descalzas para ver un cortometraje sobre los migrantes mexicanos, quienes necesariamente debían cruzar el desierto para poder llegar a los EE. UU.

10 En la sección de recomendaciones y de buenas prácticas, se exploran propuestas para abordar estos complejos desafíos.

Sin embargo, como señala Rouse (2021), si bien es tentador plantearse que la tecnología podría ayudar a poner al frente las experiencias marginadas de sujetos y grupos subalternizados, no se puede ignorar el largo y problemático historial de personas blancas poniéndose en el lugar de personas pertenecientes a grupos históricamente vulnerados. La idea que promueve que mediante el uso de una tecnología de simulación inmersiva se nos permita comprender mejor la perspectiva de aquellas personas o grupos que enfrentan las desventajas dentro del paradigma de la matriz de dominación es un mito que puede tener consecuencias dañinas. Un primer paso para combatir esto es el reconocer la realidad de que no existe el diseño neutral y que todas las personas parten de una posición cultural y política propia (Rouse, 2021, pp. 8, 14).

b. Lo inmaterial y lo relacional, más allá de los espacios físicos

El metaverso como espacio virtual no se limita a representar, sino que también es creador de nuevas espacialidades. Esto plantea interrogantes sobre las nuevas posibilidades espaciales que podrían ser concebidas desde una perspectiva interseccional. Dentro del metaverso, se reconoce la capacidad de generar numerosas realidades alternativas, así, las personas encargadas del desarrollo y diseño de estos espacios virtuales tienen la oportunidad de influir en la temporalidad de las experiencias vividas dentro de ellos, lo que abre nuevas oportunidades para la experimentación y la reconfiguración del tiempo y el espacio (Seidel *et al.*, 2022).

Es importante considerar cómo los espacios y las sociedades están evolucionando hacia realidades híbridas, en las cuales la tecnología está fusionando de manera creciente el mundo offline con el online (Parrilla Huertas *et al.*, 2022, p. 188). Estos espacios híbridos incluyen a los metaversos como nuevas formas de habitar los entornos digitales. Para abordar estos territorios desde una perspectiva interseccional, deben concebirse como lugares de intimidad y protección, donde se fomenten y reproduzcan vínculos sociales y familiares (Colectivo Miradas Críticas del Territorio desde el Feminismo, 2014, citado en García-Torres *et al.*, 2020, p. 24).

Un caso emblemático es el proyecto de Emilia Yang (2022) sobre el diseño del libro de arte interactivo *AMA y Construye la Memoria* (2021), desarrollado como una extensión en realidad aumentada del AMA Y NO OLVIDA, Museo de la Memoria contra la Impunidad. Este proyecto fue concebido en Nicaragua para honrar a las víctimas de la represión estatal de abril de 2018. El diseño del libro fue realizado en colaboración con miembros de la comunidad, utilizando métodos colectivos y participativos que combinaron arte y diseño con investigación social y acciones pedagógicas, todo realizado de manera clandestina. El resultado fue una herramienta que permitía que las historias de las víctimas trascendieran las restricciones impuestas por la represión gubernamental, transformando espacios públicos y privados en sitios de memoria colectiva mediante la intervención digital. Según Yang (2022), el diseño del libro se enfocó en garantizar el acceso al contenido sin descontextualizar la vida de las víctimas, invitando a las personas usuarias a crear un espacio de reflexión para su uso.

Por otra parte, los feminismos latinoamericanos han subrayado la relación inseparable entre el cuerpo y el territorio a través del concepto de cuerpo-territorio (Gago, 2019; Ricaurte Quijano, 2023; García-Torres *et al.*, 2020). Este enfoque resalta la interdependencia de los sujetos dentro de un sistema estructuralmente colonizador, patriarcal y capitalista. El cuerpo-territorio se comprende no solo en términos de una espacialidad física, sino también en un sentido inmaterial y relacional. Este concepto extiende su aplicación al ámbito digital, donde los mecanismos de despojo y extractivismo también se hacen presentes. Particularmente, el extractivismo del cuerpo-territorio se justifica a menudo a través de narrativas que separan la tecnología digital de los recursos

materiales necesarios para su producción (Ricaurte Quijano, 2020). En este marco, los avatares en el metaverso podrían ser considerados como una extensión del cuerpo-territorio, lo que subraya la importancia de diseñar espacios seguros en los mundos virtuales para aquellas personas o grupos que están desfavorecidos dentro de la matriz de dominación. Es crucial evaluar si el metaverso perpetúa la (re)patriarcalización del territorio mediante lógicas extractivas, incluyendo el extractivismo de datos (García-Torres *et al.*, 2020, p. 25).

En esta línea, Lefebvre contempla la creación de un modo alternativo de producción espacial que implica la autogestión, partiendo de la decisión de rechazo a las condiciones de existencia a las que se somete a las personas usuarias (Yang, 2022, p. 129), por lo que no deben pensarse a sí mismas como pasivas y sometidas a la espacialidad de los metaversos. Por lo tanto, es importante que el diseño de los espacios virtuales se realice en colaboración con las personas y comunidades que enfrentan desventajas estructurales dentro de la matriz de dominación. Además, el acceso efectivo a estos espacios, o la falta de este, depende crucialmente de la consideración de su accesibilidad para estos grupos. Es importante también reflexionar sobre cómo la creación de nuevas espacialidades podría generar comportamientos sociales específicos que desafíen nuestras concepciones actuales sobre lo que constituyen los espacios seguros (de Vries, 2011, citado en Ríos Llamas, 2022).

Resguardos decoloniales frente a la violencia facilitada por la tecnología

La violencia de género facilitada por la tecnología (VGFT) es un término para designar muchas formas de violencia que combinan las plataformas, las herramientas digitales y el hardware (Bailey y Burkell, 2021), y que se van actualizando con el cambio y el avance de las tecnologías. Este concepto es entendido como una continuación de la violencia de género que sufren las mujeres y otras identidades históricamente vulneradas en espacios presenciales (García y Sequera, 2021)), y que tiene rasgos particulares que se diferencian de la que se realiza offline. La ONG TEDIC tiene identificados, hasta el momento, 21 tipos de violencia digital, entre las que se incluyen la difusión no consentida de imágenes, doxeo, asedio, mobbing, robo de identidad, entre otras (Sequera y Acuña, 2023, p. 10). Con base en las nociones mencionadas, en esta investigación, se optó por la conceptualización de la violencia facilitada por la tecnología con la intención de enfatizar cómo la violencia digital se expande más allá de lo que sucede en los espacios virtuales hacia otros aspectos de la vida.

Shariff *et al.* (2023), en *Misogyny in the metaverse*, sugieren que la VGFT sea estudiada de forma empírica en el metaverso bajo el paradigma interseccional para prestar atención a cómo identificar factores en las experiencias de las personas usuarias (p. 111). Es imposible analizar la violencia facilitada por la tecnología desde América Latina sin pensar en cómo la colonialidad del poder y la colonialidad de género inauguraron un nuevo sistema en el ejercicio de violencias en la región (Rodríguez, 2020). Así, como ya se indicó anteriormente, las personas afrodescendientes y de los pueblos indígenas fueron consideradas como no humanas o casi humanas, como seres sin género, sobre los que se ejerció una supuesta misión civilizadora (Lugones, 2011, p.108, citado en Rodríguez, 2020). La “governabilidad colonial” es un instrumento para el ejercicio del poder y la construcción de subjetividades en pos de la supuesta superioridad occidental. Al considerarse inferiores a los sujetos colonizados, se impuso la lógica de la diferencia entre el colonizado y el colonizador y la regla de asimilación (Ramos Miramontes, 2019). Sin entender esto, no resulta posible examinar la violencia facilitada por la tecnología desde una perspectiva interseccional y decolonial.

La colonialidad como concepto excede al colonialismo, en tanto fenómeno heredado de este. Permea la estructura de poder después de haber sido aprehendida y luego perpetuada más allá de la época de las colonias (Quijano, 2014, citado en Ramos Miramontes, 2019). Hoy en día la violencia que se ejerce desde la colonialidad se reactualiza y se extiende a Internet. Un ejemplo de ello lo brinda Soshana Zuboff con respecto a la *big data*, al afirmar que el uso de esta por parte de las empresas tecnológicas “no borra sus orígenes en un proyecto extractivo fundado en la indiferencia formal de las poblaciones que comprenden tanto sus fuentes de datos como sus objetivos finales” (Zuboff, 2021, p. 7, citado en Tello, 2020, p. 95).

Siguiendo esta línea, Bailey y Burkell (2021, pp. 1, 3-7) señalan ideas útiles para pensar la violencia facilitada por la tecnología de manera estructural e interseccional en relación con el metaverso, con especial atención a la VFT basada en género, a saber:

- Si se opta por pensar la VFT principalmente a partir de las relaciones entre personas, se tiende a invisibilizar la violencia estructural. También se verá afectado el entendimiento de la complejidad de la violencia que se ejerce a partir de la matriz de dominación.
- El enfoque estructural e interseccional es indispensable si se quiere identificar los actores, colectividades, sistemas e intersecciones que perpetúan la VFT. Cuando las leyes creadas para combatir la violencia suelen centrarse en la criminalización y son del tipo reactivo, se concentran en identificar actores individuales malos en lugar de adoptar un enfoque proactivo centrado en las causas estructurales.
- La importancia psicológica, cultural y económica de los espacios digitales se vuelve cada vez más grande. De esta manera, la exclusión de estos espacios representa una nueva forma de violencia estructural. La divisoria digital afecta principalmente a las mujeres pobres del sur global no solamente en el uso de las tecnologías, sino en la creación y participación de su diseño.
- También puede existir violencia estructural al introducirse a ciertos grupos al uso de las tecnologías, como en el caso de los pueblos indígenas, los cuales pueden ver sus propias tecnologías debilitadas o desplazadas por la llegada de las tecnologías occidentales.
- Es importante tener en cuenta que el procesamiento de grandes cantidades de datos para categorizar y predecir las conductas o los resultados suele exhibir sesgos, y estos sesgos algorítmicos en muchos casos son del tipo cultural o social.
- Para abordar los sesgos estructurales facilitados por la tecnología, es también necesario abordar los sesgos estructurales que existen en los sistemas de poder tradicionales offline.
- La ley debe ser tenida en cuenta como elemento dentro de una visión de solución multifacética, pensada más allá de remedios legales orientados a los individuos.
- Es importante la intervención de los Estados para hacer contrapunto a la concentración de poder por parte de los conglomerados corporativos.
- El apoyo financiado por parte del Estado a organizaciones comunitarias que tratan problemáticas relacionadas a la VFT podría demostrar ser importante para abordarlas de manera estructural.

c. Pensar la vida cotidiana, cuestionar la colonialidad

El discurso sobre la descolonización frecuentemente parte de la crítica a la imposición occidental de dicotomías binarias que estructuran las jerarquías sociales. Sin embargo, la influencia de la colonialidad va más allá, permeando en la vida cotidiana y las prácticas diarias. El reto de repensar los espacios, las experiencias y las corporalidades implica cuestionar las categorías impuestas y la colonialidad inherente a estas.

Si pensamos que el metaverso ofrece una oportunidad única para expandir nuestras concepciones de espacio, experiencia y corporalidad, esto nos lleva a preguntarnos lo siguiente: ¿qué podrán crear e imaginar las personas usuarias? ¿Cómo se configurará la vida cotidiana en estos espacios virtuales inmersivos? ¿Cuáles serán las actividades predominantes y qué desigualdades podrían reproducirse? Es crucial reconocer que las violencias que podrían surgir en el metaverso ya están inscriptas, en la actualidad, en la vida diaria.

La importancia de considerar la cotidianeidad surge de concebirla como un lugar articulador de la existencia, donde, a partir de series de repeticiones, se va prefigurando el futuro, con sus particularidades para cada una de las personas (Cruz Hernández, 2020). Sobre este punto, por un lado, el feminismo en sus diversas expresiones, como movimiento político, teórico y práctico, pone en discusión esta idea, haciéndola aparecer como un terreno de reproducción y transformación para pensar lo existente (Migliaro González *et al.*, 2020). Por el otro, con respecto a las tecnologías digitales, el proceso de su introducción a la vida cotidiana ha ido acelerándose cada vez más, especialmente después de la pandemia de COVID-19. Teniendo en cuenta estos dos procesos, es preciso cuestionar qué clase de prácticas sociales con inclusión de nuevas cotidianeidades surgirán a partir de la inminente masificación en la adopción de los metaversos.

Esta transformación digital busca enriquecer la experiencia diaria, pero también enfrenta el riesgo de crear un “tipo ideal” de persona usuaria, definida principalmente por su utilidad económica. Por lo tanto, es fundamental adoptar un enfoque crítico que cuestione la naturalización de ideales normativos y de interacciones tecnológicas (Lupinacci, 2022, p. 2), dado que, al diseñar y desarrollar el metaverso, la experiencia cotidiana podría ser simplificada y explotada por su valor económico y encapsulada sobre la base de la utilidad a un sistema.

METAVERSO Y FUTUROS POSIBLES

En este apartado, se exploran diversos conceptos teóricos propuestos por autores que buscan facilitar orientaciones futuras para el desarrollo de metaversos. El objetivo es pensar cómo estos espacios virtuales inmersivos pueden ser diseñados de manera inclusiva y segura, integrando plenamente una perspectiva de derechos humanos. Estos enfoques proporcionan un marco crítico y proactivo para garantizar que los metaversos no solo sean técnicamente avanzados, sino también éticamente fundamentados y accesibles para todas las personas usuarias, independientemente de su ubicación en la matriz de dominación.

Diseño, interseccionalidad y matriz de dominación

En su texto *Design Justice* (2020b), Sasha Costanza-Chock explora cómo las prácticas de diseño pueden ser reconsideradas a través del paradigma de la interseccionalidad, utilizando la herramienta de la matriz de dominación. La autora argumenta que los diseños producidos dentro de esta matriz y que la reproducen a menudo hacen que las personas subalternizadas experimenten un sentimiento persistente de alienación, como si vivieran en un mundo que no fue diseñado con ellas en mente. Esto plantea una pregunta crítica: ¿cómo podemos reconfigurar la relación entre diseño y metaverso para evitar la perpetuación de estas sensaciones de extrañamiento constante? Costanza-Chock aboga por un enfoque descolonizado que privilegie las prácticas colaborativas y situadas, reconociendo la interdependencia entre personas, otros seres y la tierra (2020b, p. 30).

La autora continúa destacando que el diseño no solo reproduce formas de ser y conocer, sino también modos de actuar en el mundo. Esto conlleva la necesidad de dar un mayor reconocimiento a las prácticas de diseño subalternizadas que han sido históricamente racializadas, feminizadas o marginalizadas de maneras que las han hecho ser percibidas como menos valiosas o incluso indignas de consideración (Costanza-Chock, 2020d, p. 6). Estas prácticas, cuando se reconocen y valoran adecuadamente, pueden contribuir de manera significativa a un metaverso más inclusivo y representativo.

Al abordar la matriz de dominación, Sasha Costanza-Chock propone diez estrategias para replantear los procesos de diseño que se orientan hacia un metaverso más justo y equitativo:

- Usamos el diseño para apoyar, mejorar y potenciar nuestras comunidades, así como para buscar maneras de liberarnos de sistemas explotadores y opresivos.
- Centramos las voces de las comunidades que se ven directamente afectadas por los resultados de los procesos de diseño.
- Priorizamos el impacto del diseño en las comunidades por encima de las intenciones de las personas responsables del diseño.
- Creemos que el cambio surge llevando a cabo un procedimiento responsable, accesible y colaborativo, en lugar de verlo como una meta al final de un proceso.
- Consideramos que el papel de las personas que diseñan debe ser de facilitadoras en lugar de expertas.
- Sostenemos que todas las personas son expertas basadas en su propia experiencia con contribuciones únicas y brillantes para informar sobre un proceso de diseño.
- Compartimos los conocimientos y herramientas con nuestras comunidades.
- Trabajamos para lograr resultados sostenibles, dirigidos y controlados.

- Por la comunidad trabajamos hacia soluciones que no resulten explotadoras, que nos reconecten con la tierra y entre nosotros.
- Antes de buscar nuevas soluciones de diseño, nos fijamos en lo que ya está funcionando a nivel comunitario. Honramos y elevamos el conocimiento y las prácticas tradicionales, indígenas y locales (Costanza Chock, 2020a, p. 6).

Una futurización estratégica

Los enfoques para conceptualizar futuros, o la ausencia de estos, son variados y ricos en perspectiva. Ezequiel Gatto (2022) sugiere varias dimensiones para enmarcar un análisis que no solo describa, sino que también oriente políticamente el tipo de futuro que se desea proyectar¹¹. Según el autor, existen tres dimensiones cruciales para un análisis contemporáneo del futuro que pueden ayudar a configurar nuestra aproximación al metaverso y otras tecnologías emergentes: imaginación de futuro y tecnologías digitales, diseño e improvisación.

En la primera dimensión, la imaginación de futuros en el contexto de las tecnologías digitales se comprende como parte de una trama sociotécnica que influye significativamente en las formas en que proyectamos posibilidades futuras, reconociendo cómo la tecnología y la sociedad se entrelazan para moldear conceptos y expectativas de lo que vendrá. Según Gatto (2022), las tecnologías digitales actúan como lo hizo la imprenta en su tiempo, sirviendo como infraestructuras de la imaginación que facilitan el surgimiento de nuevas formas de concebir el futuro (p. 5). En su desarrollo, el autor distingue tres enfoques principales respecto a esta relación:

- **Tecnofilia:** La tecnología es vista como una solución necesaria para todos los problemas de la sociedad. Eugeny Morozov (citado en Gatto, 2022) describe el solucionismo tecnológico como una visión extrema dentro de esta postura, en la cual la resolución de problemas siempre involucra la aplicación de tecnologías.
- **Tecnofobia:** Aquí, la tecnología es percibida con desconfianza y como algo ajeno a la naturaleza humana, potencialmente perjudicial para el cuerpo y la sociedad. Visiones como el primitivismo o la esclavización del ser humano por la máquina son ejemplos de posibles consecuencias negativas de este enfoque.
- **Tecnopragmatismo:** Esta postura acepta la necesidad de los objetos técnicos para la existencia humana, pero reconoce su carácter ambivalente. Los objetos técnicos no se definen únicamente por sus usos positivos o negativos, ni son determinantes del destino humano. Actúan como condicionantes de posibles futuros, pero están interconectados con otras entidades y procesos que permiten un espectro más amplio de posibilidades. Esto invita a una reflexión crítica sobre cómo se produce la tecnología en nuestro mundo (Gatto, 2022, pp. 7-8).

Pasando a la segunda dimensión, en esta se pone de relieve cómo el diseño juega un papel fundamental en la forma en que pensamos e imaginamos. Funciona como un puente entre la producción, el uso y las expectativas que tenemos sobre los objetos y las tecnologías, estableciendo orientaciones generales sobre nuestra relación con el mundo.

11 Indica Galliano (2020) que “Gatto distingue la ‘futurización’, como futuridad hacia un punto de llegada preestablecido, una imagen del futuro que organiza toda la práctica social, de la ‘futurabilidad’, un concepto tomado de Berardi que señala un punto de partida, una imagen del presente que puede futurizarse o no, un vector contingente que puede alterar el trayecto hacia el futuro. La ‘futurización’ sería un resabio posfigurativo en nuestra cultura prefigurativa, presente en todos los proyectos utópicos. Por eso Gatto propone una inventiva postutópica, una futurabilidad política. Eso no significa renunciar a la futurización de las imágenes utópicas, sino proyectarse en el futuro de manera contingente, incluyendo la incertidumbre, la multiplicidad, la contradicción, la improvisación y la posibilidad” (p. 55).

En particular, el nexo entre el diseño de metaversos y las visiones de futuro que se construyen sobre ellos subraya la importancia de reconocer que estas imágenes del futuro no son destinos inevitables. Lejos de ser meras proyecciones, estas visiones pueden ser herramientas poderosas que permiten a las personas imaginar y especular sobre posibilidades futuras. En este contexto, se destaca que las personas son seres técnicos, inmersos en un entorno lleno de objetos técnicos. Más allá de entender los usos y funciones de estos, es crucial ser conscientes y capaces de manejar la imprevisibilidad inherente a las tecnologías inventadas.

Siguiendo esta línea, al ir más allá de un enfoque verticalista del visionario al elaborar un diseño, se contempla la posibilidad de una participación activa de diversas personas en el proceso. Esto implica crear vínculos entre los materiales, la fabricación, los usos previstos y las consideraciones éticas, configurando así una política del diseño que favorezca la inclusión y la equidad. Adoptar una política del diseño significa también contemplar lo factible como un componente esencial que redefine cómo el proceso de diseño se relaciona con el futuro (Gatto, 2022, p. 11). Las reflexiones de la mediactivista boliviana Imilla Hacker ilustran cómo se pueden integrar principios justos en el diseño para beneficiar a las comunidades de América Latina y del sur global: “¿Cómo se comunican las comunidades indígenas en un momento de resistencia? ¿Cómo se organizan? ¿Es necesario el Internet en contextos de recursos energéticos limitados o serían más apropiadas otras tecnologías, quizás más analógicas? (...) Creo que la apropiación comienza primero por entender las necesidades específicas y luego por fortalecer las capacidades de gestión de las comunidades; si no existe una comunidad que se apropie de la herramienta, esta resulta absolutamente inútil” (Barrera, 2018, citado en Tello, 2020, p. 73).

Además, es importante recordar que el diseño no tiene un final definitivo, sino que debe concebirse como un proceso continuo y abierto, siempre susceptible a adaptaciones y mejoras. Este enfoque procesual debe ser guiado por un compromiso con la justicia en el diseño (Gatto, 2022, p. 9).

Por último, la tercera dimensión considera la improvisación, un enfoque que invita a cuestionar cómo actuar en ausencia de un destino predeterminado. ¿Cómo se diseñan y planifican el metaverso y sus componentes cuando se incorpora la imprevisibilidad? La improvisación debe entenderse como un proceso y un conjunto de acciones en los cuales es imposible anticipar un resultado específico. Actuando en el presente, permite concebir un futuro inacabado y en constante construcción. Así, elementos que inicialmente parecen carecer de propósito pueden ser inesperadamente investidos de significado (Gatto, 2022, pp. 12-14).

La aparición de lo imprevisto tiene el potencial de alterar la narrativa de un tiempo lineal e indiscutible. Esto puede abrir caminos hacia nuevas tendencias y redefinir lo que se considera posible. La improvisación difiere de la espontaneidad, la arbitrariedad o la autoconciencia. Gatto (2022) la define como un proceso que integra elementos del pasado y del presente que se proyectan hacia un futuro no claramente definido. En lugar de ser estático, este proceso está siempre abierto a las oportunidades que surgen y se mantiene en constante interrogación sobre los modos posibles de inventar, vivir y coexistir (p. 15).

En conclusión, a partir de estos tres enfoques, es fundamental considerar cómo se construye la relación entre el futuro y los metaversos. Este análisis nos ayuda a entender mejor las diferentes maneras en que podemos abordar el desarrollo y la integración de los mundos digitales en nuestras vidas, asegurando que su implementación sea ética y sostenible.

MARCO NORMATIVO PARA PENSAR LA INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD EN AMÉRICA LATINA

La inclusión, la no discriminación y la violencia en el ámbito digital son desafíos recientes de las sociedades a partir de la expansión acelerada del uso de las nuevas tecnologías. Para poblaciones inmersas en las matrices de opresión cruzadas¹² que determinan el pensamiento colonial, racista, etnocéntrico y patriarcal, el desafío es mayor por las históricas exclusiones causadas por estos sistemas de dominación a grupos que son prioritarios para las políticas, señalados por la Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH).

La CIDH ha identificado ciertos grupos o sectores de la sociedad que sufren tratos discriminatorios debido a una particular condición o situación de discriminación histórica. Algunos de ellos, como pueblos indígenas, mujeres, migrantes, refugiados, apátridas, víctimas de trata de personas y desplazados internos, niños, niñas y adolescentes (en adelante NNA), defensores y defensoras de derechos humanos, afrodescendientes, personas privadas de la libertad, personas gays, bisexuales, lesbianas, trans e intersex (en adelante personas LGBTI), personas con discapacidad y personas mayores, fueron identificados como grupos prioritarios en el Plan Estratégico 2017-2021. (CIDH, 2019, p. 43)

Buscando examinar si las diversas matrices de opresión están contempladas en las disposiciones legales relativas a la inclusión, la no discriminación y la violencia de género generales y específicas sobre el ámbito digital, y si posibilitan la inclusión digital y el abordaje de la violencia facilitada por la tecnología, en este apartado se analiza el marco normativo de 8 países de América Latina (Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, México, Paraguay y Perú) con enfoque interseccional¹³, considerando la siguiente definición de la CIDH:

La jurisprudencia del sistema interamericano emplea el concepto de “interseccionalidad” para el análisis de la discriminación, considerando aquellos casos en que se presenta la confluencia en forma transversal de múltiples factores de vulnerabilidad y riesgo de discriminación asociados a una serie de condiciones particulares, como, por ejemplo, la condición de niña, mujer, persona en situación de pobreza y persona viviendo con el VIH. La intersección de identidades y riesgos pueden acentuar violaciones de derechos humanos contra personas, grupos y colectividades en especial situación de vulnerabilidad y discriminación histórica en el hemisferio. (CIDH, 2019, p. 38)

En primer lugar, se analizarán las disposiciones sobre inclusión, no discriminación y violencia en el ámbito digital de algunos organismos clave del marco normativo internacional y del sistema interamericano de protección de los derechos humanos. En segundo lugar, se relevará la normativa de los 8 países estudiados que se ocupa de la violencia de género y de las discriminaciones en general o específicas, como el racismo o la discriminación a las personas con discapacidad. En estas, se buscará identificar el espacio que brindan las disposiciones explícitas para el abordaje de la violencia digital y la incorporación o no de las perspectivas de interseccionalidad e interculturalidad en su contenido, con la consecuente obligatoriedad de la operativización de estos enfoques en la implementación de las disposiciones legales y de política pública.

12 Para referencias teóricas respecto del concepto de opresiones cruzadas y matrices de opresión puede verse el apartado del marco teórico y conceptual.

13 Para más información sobre el enfoque interseccional, ver el marco teórico.

En este sentido, la obligatoriedad de la norma implicaría, en términos operativos, procesos de participación en su aplicación, con voces propias y capacidad de decisión de los sectores históricamente invisibilizados como parte de supuestos sujetos universales de los procesos de dominación, así como mecanismos específicos que den cuenta de las subjetividades en juego en estas implementaciones.

MARCO LEGISLATIVO INTERNACIONAL

Desde fines de la primera década del siglo XXI, diversos espacios del sistema internacional de los derechos humanos manifestaron preocupaciones y emitieron recomendaciones o directrices sobre inclusión tecnológica, no discriminación y violencia facilitada por la tecnología. Documentos clave en ese sentido son los emanados de las Relatorías para la libertad de expresión de la Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH), de forma separada o conjuntamente con otros organismos similares. Uno de los más recientes al respecto es la *Declaración conjunta sobre libertad de los medios de comunicación y democracia*, de la relatora especial de las Naciones Unidas (ONU) para la Promoción y Protección del Derecho a la Libertad de Opinión y Expresión, la representante de la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa (OSCE) para la Libertad de los Medios de Comunicación, el relator especial para la Libertad de Expresión de la Organización de Estados Americanos (OEA) y la relatora especial de la Comisión Africana de Derechos Humanos y de los Pueblos (CADHP) para la Libertad de Expresión y el Acceso a la Información en África. Este documento fue emitido en 2023 y se refiere en varios párrafos al ámbito digital y a la obligatoriedad de mantener estándares de derechos humanos en este espacio, así como a establecer medidas de mitigación, evaluación y reparación adecuadas¹⁴.

Existen otros documentos especiales importantes de estos mecanismos como el denominado *Estándares para una internet libre, abierta e incluyente*, de la Relatoría para la Libertad de Expresión de la Comisión Interamericana de Derechos Humanos (2016), en el cual se indica que el pluralismo y la diversidad deben ser preservados en el entorno digital y no deben introducirse cambios en la red que limiten las voces. Además, señala:

En el entorno digital, la obligación de no discriminación implica, además de los deberes de acceso y pluralismo ya referidos, la adopción de medidas, a través de todos los medios apropiados, para garantizar que todas las personas –especialmente aquellas que pertenecen a grupos vulnerables o que expresan visiones críticas sobre asuntos de interés público– puedan difundir contenidos y opiniones en igualdad de condiciones. (CIDH, 2016, párr. 8)

Desde los ámbitos internacionales específicos vinculados a las tecnologías también se alertaba desde diferentes documentos sobre la necesidad de abordar la violencia, como por ejemplo en el reporte de 2017 de la Internet Society *Caminos hacia nuestro futuro digital*, que colocaba entre sus recomendaciones la importancia de “hacer de Internet un lugar seguro donde todos estén libres de violencia y acoso en línea, forjar normas básicas de comportamiento para que los usuarios se sientan seguros en el uso de Internet, y que las grandes plataformas deberían asumir una mayor responsabilidad para abordar los problemas de violencia y odio en línea” (p. 115). Otros instrumentos relevantes dentro

14 <https://www.oas.org/es/cidh/expresion/showarticle.asp?artID=1274&IID=2>

de este ámbito son los elaborados por la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC), tales como el documento *Principios feministas para Internet* (2016)¹⁵ y *Marco para el desarrollo de una política de ciberseguridad que responda a las cuestiones de género: Normativas, reglas y directrices* (2023)¹⁶, entre otros desarrollados por expertas feministas en el tema.

En términos de los mecanismos principales de las convenciones del sistema internacional de los derechos humanos, si bien la orientación sexual, la identidad, la raza, la lengua, la procedencia, la discapacidad, la condición migratoria, entre otras categorías, habilitan tipos diferenciales de violencia facilitada por la tecnología en los cruces que existen sobre poblaciones específicas, fueron principalmente los organismos sobre derechos de las mujeres los que emitieron disposiciones específicas sobre estas formas de violencia, bajo la premisa de que ellas son afectadas de forma desproporcionada y sufren consecuencias extremadamente graves.

Entre las disposiciones más recientes, el Comité CEDAW (Comité para la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Contra la Mujer) en su *Recomendación general número 35*¹⁷ de 2017 expresa, en la introducción, que la violencia por razón de género contra la mujer “se manifiesta en una serie de formas múltiples, interrelacionadas y recurrentes, en diversos ámbitos, del privado al público, incluidos entornos tecnológicos, y trasciende las fronteras nacionales en el mundo globalizado contemporáneo” (párr. 6). Además, posteriormente especifica:

La violencia por razón de género contra la mujer se produce en todos los espacios y esferas de la interacción humana, ya sean públicos o privados, entre ellos los contextos de la familia, la comunidad, los espacios públicos, el lugar de trabajo, el esparcimiento, la política, el deporte, los servicios de salud y los entornos educativos, y en la redefinición de lo público y lo privado a través de entornos tecnológicos, como las formas contemporáneas de violencia que se producen en línea y en otros entornos digitales. (CEDAW/C/GC/35, párr. 20)

Asimismo, entre sus recomendaciones de prevención, este organismo establece:

d) Aprobar y aplicar medidas eficaces para alentar a los medios de comunicación a que eliminen la discriminación contra la mujer, en particular la divulgación de una imagen perjudicial y estereotipada de las mujeres o de determinados grupos de mujeres, como las defensoras de los derechos humanos, de sus actividades, prácticas y resultados, por ejemplo, en la publicidad, en línea y en otros entornos digitales. Las medidas deberían incluir lo siguiente: i) Alentar la creación o el fortalecimiento de mecanismos de autorregulación por parte de organizaciones de medios de comunicación, incluidas organizaciones de medios de comunicación en línea o de medios sociales, encaminados a la eliminación de los estereotipos de género relativos a las mujeres y los hombres o a grupos específicos de mujeres, y abordar la violencia por razón de género contra la mujer que se produce a través de sus servicios y plataformas; ii) El establecimiento o el fortalecimiento de la capacidad de las instituciones nacionales de derechos humanos para supervisar o examinar las denuncias relacionadas con cualquier medio de comunicación que difunda imágenes o contenido discriminatorios por razón de género que traten a las mujeres como objetos o las degraden o promuevan la masculinidad violenta. (CEDAW/C/GC/35, párr. 30)

15 https://www.apc.org/sites/default/files/Principios_feministas_para_internetv2-0.pdf

16 https://www.apc.org/sites/default/files/ciberseguridad-normativas_1.pdf

17 <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2017/11405.pdf>

Luego, en 2020, la CEDAW emite su *Recomendación General número 38 (2020)*¹⁸, relativa a la trata de mujeres y niñas en el contexto de la migración mundial, que cuenta con un apartado sobre el uso de la tecnología digital en el que se expresa lo siguiente:

Las tecnologías digitales ofrecen nuevas posibilidades de tener un efecto positivo en la sociedad y, al mismo tiempo, plantean nuevos problemas de seguridad a nivel individual y estatal. El uso de monedas electrónicas ofrece instrumentos para ocultar información personal, como la identidad de las partes involucradas en la transacción y su ubicación, y permite hacer pagos anónimos, sin siquiera revelar el propósito de la transacción, todo lo cual facilita la trata. Los canales de demanda, a través de los medios sociales, la web oscura y las plataformas de mensajería, proporcionan acceso fácil a las posibles víctimas, lo cual aumenta su vulnerabilidad. El uso de la tecnología digital para la trata plantea problemas especiales durante las pandemias mundiales. En el contexto de la pandemia de enfermedad por coronavirus (COVID-19), los Estados parte se enfrentan a un incremento de la trata en el ciberespacio, lo que abarca un aumento de la captación para fines de explotación sexual en línea, la demanda de contenido de abusos sexuales infantiles y la trata de niños con fines sexuales facilitada por la tecnología. (CEDAW/C/GC/38, párr. 36)

También en 2017, el Mecanismo de Seguimiento de la Convención de Belem do Para (MESECVI), en su *Tercer informe hemisférico*¹⁹, señala un aspecto clave para pensar en la violencia facilitada por la tecnología al expresar que “el espíritu de la Convención es reiterar que no es el espacio físico donde se realiza la violencia el que la define, sino las relaciones de poder que se producen y la naturaleza de las relaciones interpersonales de las víctimas con sus agresores”. Este mecanismo publicó, además, en 2022, conjuntamente con la Oficina Regional de ONU Mujeres para las Américas y el Caribe, en el marco de la Iniciativa Spotlight, el documento *Ciberacoso y ciberviolencia contra las mujeres y las niñas en el marco de la convención de Belem Do Para*²⁰, que realiza un recuento importante al respecto.

Por su parte, la relatora especial de Naciones Unidas sobre Violencia contra las Mujeres presentó en 2018 el *Informe acerca de la violencia en línea contra las mujeres y las niñas desde una perspectiva de derechos humanos*²¹, en el que expresa:

Las nuevas formas de TIC han facilitado nuevos tipos de violencia por razón de género y desigualdad de género en el acceso a las tecnologías, que impiden a la mujeres y las niñas el pleno disfrute de sus derechos humanos y de su capacidad para lograr la igualdad de género (...). Es esencial que las diferentes formas de violencia en línea contra las mujeres y las niñas se aborden a través de medidas legislativas, o de cualquier otra índole, necesarias para combatir y prevenir ese tipo de violencia, al tiempo que se respeta el derecho a la libertad de expresión, incluido el acceso a la información, el derecho a la privacidad y la protección de los datos, así como los derechos de las mujeres que están protegidos por el marco internacional de derechos humanos. (A/HRC/38/47, párr. 14)

18 <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/N20/324/48/PDF/N2032448.pdf?OpenElement>

19 <http://www.oas.org/es/mesecvi/docs/tercerinformehemisferico.pdf>

20 [https://lac.unwomen.org/sites/default/files/2022-11/MUESTRA Informe Violencia en línea 2.1 \(2\)_Aprobado \(Abril 2022\)_0.pdf](https://lac.unwomen.org/sites/default/files/2022-11/MUESTRA%20Informe%20Violencia%20en%20linea%202.1%20(2)_Aprobado%20(Abril%202022)_0.pdf)

21 <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/G18/184/61/PDF/G1818461.pdf?OpenElement>

Advierte, sin embargo, que “la pornografía en línea y las manifestaciones virtuales de violencia en videojuegos o entornos interactivos violentos rebasan el alcance del presente informe” (A/HRC/38/47, p.7).

Por otra parte, se cuenta con un instrumento internacional que se ocupa específicamente de delitos o crímenes cibernéticos, el Convenio Nº 185 del Consejo de Europa sobre la Ciberdelincuencia (Convenio de Budapest), suscripto en 2001 y en vigor desde 2004, que incluye disposiciones relativas a delitos relacionados con el contenido, como, por ejemplo, con la pornografía infantil. El Protocolo Adicional al Convenio sobre la Ciberdelincuencia, relativo a la penalización de actos de índole racista y xenófoba cometidos por medio de sistemas informáticos, de 2003, impulsa la asistencia mutua en la armonización de la legislación penal contra el racismo y la xenofobia en la web, estableciendo medidas normativas para evitar la difusión de material racista y xenófobo, impedir que mediante las redes se lancen amenazas o insultos con motivación racista o xenófoba, y prevenir el uso de sistemas informáticos para negar o justificar genocidios o crímenes contra la humanidad. El Convenio de Budapest ha sido ratificado por 7 de los 8 países analizados: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Paraguay y Perú²².

Los instrumentos mencionados, emitidos por organismos reconocidos por los países en virtud de la ratificación de los correspondientes convenios, sientan bases normativas internacionales importantes para que estos contemplen en sus legislaciones y políticas públicas las tipificaciones, mecanismos y medidas correspondientes para la inclusión y la no discriminación, así como medidas especiales para los sectores históricamente excluidos y para afrontar las diversas violencias que se desarrollan en el mundo digital. Algunos de ellos, si bien referidos a las mujeres y a las desigualdades de género, abordan aspectos clave de inclusión y prevención de la violencia como la eliminación de estereotipos y de la promoción o apologías de supremacías de cualquier tipo, así como de actitudes violentas, en especial de masculinidades violentas.

De igual forma, resulta relevante mencionar que en ninguna de las disposiciones internacionales indicadas se ha encontrado el término *metaverso* y, como se verá después, tampoco en las normativas nacionales. Esto podría significar un vacío legal que debe ser abordado aunque existan instrumentos, como las relatorías de libertad de expresión de la CIDH, que tratan la importancia de ampliar la interpretación de lo ya escrito, como lo señala el informe de 2016 al mencionar que los artículos 1.1. y 24 de la Convención Interamericana de Derechos Humanos son aplicables tanto offline como online (párr. 65).

22 Actualmente, se está discutiendo un nuevo tratado internacional en la Organización de Naciones Unidas (ONU) para combatir el ciberdelito. La ONU plantea la creación de lo que sería el primer convenio de esta índole en el sistema internacional y que complemente la Convención de Budapest. Esta propuesta está siendo cuestionada por grupos de expertos de la sociedad civil y busca incluir delitos relacionados a contenidos y a la criminalización de actividades y de expresiones contra gobiernos en el espacio online. Para más información, consultar *Joint Statement on the Proposed Cybercrime Treaty Ahead of the Concluding Session* (TEDIC, 2024). Disponible en: <https://www.tedic.org/wp-content/uploads/2024/01/Joint-Statement-on-the-Proposed-Cybercrime-Treaty-Ahead-of-the-Concluding-Session-3.pdf>

NORMATIVA SOBRE LA VIOLENCIA BASADA EN GÉNERO Y DISCRIMINACIONES EN AMÉRICA LATINA

A la par del debate global y regional, los países de América Latina han ido desarrollando disposiciones que conforman hoy un corpus normativo en la región con leyes o normativas específicas, y algunos ya fueron reconociendo ciertos aspectos del fenómeno en la primera mitad del siglo XXI, como Argentina, que incorporó en su ley de 2009 sobre violencia hacia las mujeres la *violencia mediática* y recientemente ha aprobado una legislación mucho más amplia sobre la temática, como se verá más adelante. Sin embargo, si bien ha ido aumentando la cantidad de países que incluyen algunas disposiciones al respecto, la mayoría se restringe a la violencia digital de género y, en ese marco, a la difusión de imagen íntima no consentida, dejando de lado otras formas de manifestación de este tipo de violencia documentadas por varias organizaciones de la región²³.

A efectos de esta investigación, se relevan cuatro tipos de normativas legales que abordan las discriminaciones generales o específicas y la violencia:

- Leyes sobre violencia basada en género o sobre violencia contra las mujeres.
- Leyes sobre identidad de género, diversidad sexogenérica y derechos LGBTIQ+.
- Leyes contra la discriminación en general o específicas (racismo, xenofobia, entre otras).
- Leyes sobre la discapacidad.

En este apartado, se aborda la normativa correspondiente a estas categorías en cada país incluido en este trabajo, identificando si cuentan con disposiciones relativas a inclusión, no discriminación o violencia facilitada por la tecnología, con enfoques de interseccionalidad e interculturalidad²⁴.

Leyes sobre violencia basada en género o sobre violencia hacia las mujeres

Todos los países analizados cuentan con leyes de tercera generación que abordan la violencia basada en género, algunas recientes y otras más antiguas pero modificadas. Las leyes de tercera generación amplían las de primera y segunda generación que empezaron a establecerse a partir de los años ochenta en la región, que incluían al principio solo disposiciones relativas a la violencia doméstica e intrafamiliar, y se desarrollaron luego incluyendo otras formas de violencia y sanciones. En la segunda década del siglo XXI, se expanden las leyes de tercera generación o integrales, que incluyen la responsabilidad estatal para prevenir, atender y erradicar la violencia basada en género y el reconocimiento o tipificación del feminicidio.

En este sentido, las leyes de tercera generación sobre violencia basada en género comportan cambios y reconocimientos clave. Su amplitud no implica, sin embargo, que todas incorporen los aspectos conceptuales o dispositivos para calificar la violencia digital o su ocurrencia en el metaverso, quizás porque estas categorías empezaron a trabajarse más recientemente. En algunos de los países, la legislación menciona esta forma de violencia mientras en otros la posibilidad está dada por tipificaciones en los códigos penales, por leyes más generales relativas al ámbito digital o por diferentes instrumentos normativos más específicos, como en los casos de Brasil y México. El

23 Ver, por ejemplo, *Violencia de género en Internet en Paraguay - Un estudio exploratorio* (García y Sequera, 2021). Disponible en: <https://www.tedic.org/wp-content/uploads/2021/08/Violencia-Digital-TEDIC-WRO-2021-ES-v01.pdf>. Y *Digitalización de las mujeres en América Latina y el Caribe: acción urgente para una recuperación transformadora y con igualdad* (Vaca Trigo y Valenzuela, 2022). Disponible en: <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/332d0a20-bdcf-4173-88df-50aa636e2992/content>

24 Para mayor información sobre los conceptos mencionados, acudir al apartado del marco teórico.

único país que no cuenta con referencia legal sobre violencia digital es Costa Rica, pero existe un proyecto de ley presentado a inicios del año 2023.

Así, la norma de **Argentina** sobre la violencia de género es la Ley 26485 “de protección integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres en los ámbitos en que desarrollen sus relaciones interpersonales”²⁵, del año 2009, que reconocía en su artículo sexto, inciso f) la violencia mediática al expresar: “Violencia mediática contra las mujeres: aquella publicación o difusión de mensajes e imágenes estereotipados a través de cualquier medio masivo de comunicación, que de manera directa o indirecta promueva la explotación de mujeres o sus imágenes, injurie, difame, discrimine, deshonre, humille o atente contra la dignidad de las mujeres, como así también la utilización de mujeres, adolescentes y niñas en mensajes e imágenes pornográficas, legitimando la desigualdad de trato o construyendo patrones socioculturales reproductores de la desigualdad o generadores de violencia contra las mujeres”. Esta ley tiene enfoque de no discriminación y fue modificada recientemente para la inclusión de la violencia digital.

A su vez, para la lucha contra el ciberacoso a la niñez, Argentina cuenta con la denominada Ley Mica Ortega, n.o 27590, “Programa nacional de prevención y concientización del grooming o ciberacoso contra niñas, niños y adolescentes”²⁶. Fue sancionada en 2020 bajo ese nombre a partir del caso de Micaela Ortega, una niña de 12 años embaucada por Internet y luego asesinada.

En julio de 2023, se presentaron dos proyectos de ley sobre violencia digital ante el Parlamento argentino: la Ley Olimpia, que emula en nombre a la ley mexicana, y la Ley Belén, tras el suicidio de Belén San Román, cuya expareja difundió imágenes íntimas sin su consentimiento después de terminada la relación. La Ley Olimpia consiste fundamentalmente en la modificación de artículo 6 de la ley vigente sobre violencia contra las mujeres y la incorporación como delito de la obtención, reproducción y difusión, por cualquier medio de datos personales, material digital real o simulado, íntimo o de desnudez de las mujeres, así como la posibilidad de ordenar a las plataformas digitales la eliminación de ese contenido. En tanto, la Ley Belén busca el castigo de estos delitos con las tipificaciones correspondientes en el Código Penal.

Luego, en octubre de 2023, fue sancionada y promulgada por Decreto 542/2023 la Ley 27736, que incorpora la violencia contra mujeres en entornos digitales a la Ley 26485 como una modalidad de violencia de género. Así, se establece que es violencia digital o telemática “toda conducta, acción u omisión en contra de las mujeres basada en su género que sea cometida, instigada o agravada, en parte o en su totalidad, con la asistencia, utilización y/o apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación, con el objeto de causar daños físicos, psicológicos, económicos, sexuales o morales tanto en el ámbito privado como en el público a ellas o su grupo familiar”, e incluye los siguientes puntos como violencia digital: 1) conductas que atenten contra la integridad, dignidad, identidad, reputación, libertad, y contra el acceso, permanencia y desenvolvimiento en el espacio digital; 2) conductas que impliquen la obtención, reproducción y difusión, sin consentimiento, de material digital real o editado, íntimo o de desnudez, que se le atribuya a las mujeres; 3) la reproducción en el espacio digital de discursos de odio misóginos y patrones estereotipados sexistas; 4) situaciones de acoso, amenaza, extorsión, control o espionaje de la actividad virtual, accesos no autorizados a dispositivos electrónicos o cuentas en línea; 5) robo y difusión no consentida de datos personales en la medida en que no sean conductas permitidas por la Ley 25326 y/o la que en el futuro la reemplace; 6) acciones que atenten contra la integridad sexual de las mujeres a través de las tecnologías de la información y la comunicación; 7) cualquier ciberataque

25 <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/150000-154999/152155/norma.htm>

26 <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/345231/texto>

que pueda surgir a futuro y que afecte los derechos protegidos en esta ley. Además, prevé una serie de medidas cautelares de protección que incluye ordenar que las plataformas digitales eliminen los contenidos que generan la violencia.

Brasil, por su parte, cuenta con la Ley María Da Penha, Nº 11340²⁷, sobre violencia hacia las mujeres, con enfoque de no discriminación y modificada en varias oportunidades a partir de su sanción en 2006. En 2018, esta y el Código Penal fueron modificados por la Ley 13718 de Importunidad Sexual²⁸, que tipifica los crímenes denominados de importunidad sexual y criminaliza la divulgación no autorizada de escenas de desnudez o actos sexuales de carácter íntimo y privado y las imágenes de violación.

Además, este país cuenta con otras normas que conforman una importante batería legal relativa a la violencia digital:

- La Ley 12737 de 2012 (Ley Carolina Dieckmann)²⁹ tipifica como delito la invasión de un dispositivo electrónico para obtener datos o información personal sin autorización, incluyendo la pornografía no consentida.
- La Ley 12965³⁰ de 2014, o Ley Marco Civil de Internet, obliga a las empresas proveedoras de Internet a eliminar contenido íntimo con el solo requerimiento de la víctima.
- La Ley 13642³¹ de 2018, conocida como Ley Lola, atribuye a la Policía Federal la responsabilidad de la investigación de crímenes digitales de contenido misógino, definidos como aquellos que propagan odio o aversión a las mujeres.
- La Ley General de Protección de Datos, Nº 13709³², de 2018 regula la protección de los datos sensibles de las personas, incluyendo los datos relativos a la vida sexual, y protege la privacidad, la libertad de expresión, la inviolabilidad de la intimidad, el honor y la imagen.

A su vez, en diciembre de 2023, la Cámara de Diputados de este país aprobó un proyecto de ley que aumenta la pena para quien expone en redes sociales imágenes íntimas manipuladas o no autorizadas.

Por otra parte, **Chile** cuenta con la Ley 20066 de Violencia Intrafamiliar³³, del año 2005, en la que no se hacen menciones a la violencia digital. En 2019, la Ley 21153³⁴ incorporó al Código Penal el delito de captación y difusión no autorizada de “imágenes, videos o cualquier registro audiovisual de los genitales u otra parte íntima del cuerpo de otra persona con fines de significación sexual y sin su consentimiento”. En agosto de 2022, la Cámara de Diputados aprobó en general el proyecto de ley que “proscribe, tipifica y sanciona la violencia digital en sus diversas formas y otorga protección a las víctimas de la misma”³⁵ y lo remitió nuevamente a la Comisión de Seguridad para un segundo informe reglamentario. Sin embargo, hasta diciembre de 2023 seguía en estudio³⁶.

27 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11340.htm

28 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13718.htm

29 https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12737.htm

30 https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm

31 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13642.htm

32 https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm

33 <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=242648>

34 <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1131140>

35 <https://www.camara.cl/legislacion/ProyectosDeLey/tramitacion.aspx?prmID=14490&prmBOLETIN=13928-07>

36 <https://www.camara.cl/cms/noticias/2023/09/05/prosigue-estudio-de-proyecto-que-sanciona-la-violencia-digital/>

Colombia sancionó en el año 1996 la Ley 294³⁷, por medio de la cual “se desarrolla el artículo 42 de la Constitución Política y se dictan normas para prevenir, remediar y sancionar la violencia intrafamiliar”. Asimismo, en el año 2008, se sancionó la Ley 1257³⁸, con enfoque en no discriminación, en la que “se dictan normas de sensibilización, prevención y sanción de formas de violencia y discriminación contra las mujeres, se reforman el Código Penal, de Procedimiento Penal, la Ley 294 de 1996 y se dictan otras disposiciones”. En 2015, este país sancionó la Ley 1761³⁹, Ley Rosa Elvira Cely, “por la cual se crea el tipo penal de feminicidio como delito autónomo y se dictan otras disposiciones” y se incorpora el enfoque interseccional con disposiciones específicas. Por ejemplo, en el artículo tercero, al determinar los factores de agravamiento, establece en el inciso d): “Cuando se cometiere en una mujer en situación de discapacidad física, psíquica o sensorial o desplazamiento forzado, condición socioeconómica o por prejuicios relacionados con la condición étnica o la orientación sexual”.

Asimismo, en 2022 se presentaron los proyectos de la Ley 241, “por medio de la cual se modifica el Código Penal y de Procedimiento Penal, se crea el capítulo ‘De la violación a la intimidad personal mediante el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones’, se tipifica el delito de violencia digital de género y se dictan otras disposiciones”, y de la Ley 256, “por medio de la cual se adoptan medidas de prevención, protección, reparación y penalización de la violencia de género digital, y se dictan otras disposiciones”. Ambos proyectos se encuentran en estudio de forma acumulada, pasaron el primer debate parlamentario y están en espera del segundo debate⁴⁰.

Por su parte, **Costa Rica** cuenta con la Ley contra la Violencia Doméstica, N° 7586⁴¹, de 1996, y su modificación por la Ley 8925 de 2011, y también con la Ley 8589⁴² de Penalización de la Violencia contra las Mujeres del año 2007. Aunque este país no cuenta con disposiciones sobre violencia digital, en febrero de 2023 se presentó ante el Parlamento un proyecto de ley que busca la tipificación de nuevas modalidades y reformas de artículos del Código Penal.

México posee, desde el año 2007, la “Ley general de acceso de las mujeres a una vida libre de violencia”⁴³. Luego, en el año 2018, se sanciona la “Ley Olimpia”⁴⁴, que incluye un conjunto de reformas legislativas, como cambios a la ley de violencia y al Código Penal en los distintos Estados para incorporar disposiciones en materia de violencia digital y sancionar los delitos que violen la intimidad sexual de las personas a través de medios digitales. Este proyecto de ley surge a partir de la lucha, desde 2014, de Olimpia Coral Mello luego de que fuera difundido en las redes un video sexual suyo sin su consentimiento. En 2021, se reformaron el Código Penal Federal y la “Ley general de acceso de las mujeres a una vida libre de violencia” para reconocer la violencia digital y tipificar el delito de violación a la intimidad sexual de las personas a través de la distribución no consentida de material íntimo sexual.

37 https://oig.cepal.org/sites/default/files/1996_col_ley294.pdf

38 https://oig.cepal.org/sites/default/files/2008_col_ley1257.pdf

39 http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1761_2015.html

40 <https://leyes.senado.gov.co/proyectos/index.php/proyectos-ley/cuatrenio-2022-2026/2022-2023/article/256-por-medio-de-la-cual-se-modifica-el-codigo-penal-y-de-procedimiento-penal-se-crea-el-capitulo-de-la-violacion-a-la-intimidad-personal-mediante-el-uso-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones-se-tipifica-el-delito-de-violencia-digital-de-genero-y-se-dictan-otras-disposiciones>

41 http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=27926&nValor3=0&strTipM=TC

42 <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2007/5206.pdf?view=1>

43 <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGAMVLV.pdf>

44 <http://ordenjuridico.gob.mx/violenciagenero/LEY%20OLIMPIA.pdf>

A su vez, **Paraguay** cuenta con la Ley contra la Violencia Doméstica, Nº 1600⁴⁵, del año 2000, y en 2016 sancionó la “Ley de protección integral a las mujeres contra toda forma de violencia”, Nº 5777⁴⁶, que preserva el derecho a la intimidad y la imagen, reconoce la violencia telemática como una modalidad de violencia contra las mujeres y la define de la siguiente manera:

l) Violencia telemática. Es la acción por medio de la cual se difunden o publican mensajes, fotografías, audios, videos u otros que afecten la dignidad o intimidad de las mujeres a través de las actuales tecnologías de información y comunicación, incluido el uso de estos medios para promover la cosificación, sumisión o explotación de la mujer. Se entenderá por “cosificación” a la acción de reducir a la mujer a la condición de cosa. (Art. 6)

A pesar de estar contemplada en la Ley 5777, aún no se cuenta con un tipo penal específico que considere la difusión no consentida de estas imágenes. Por otra parte, esta ley de 2016 asigna al actual Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación (MITIC), que absorbió a la entonces denominada Secretaría de Tecnologías de la Información y Comunicación, las responsabilidades de “realizar campañas permanentes de sensibilización y concienciación dirigidas a la población en general y principalmente a las mujeres sobre la violencia telemática y medidas de prevención” y de “desarrollar e implementar protocolos de detección y prevención de las nuevas formas de violencia contra mujeres en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)” (art. 15). Posteriormente, en octubre de 2023, fue presentado en la Cámara de Senadores el “Proyecto de ley para prevenir, sancionar y erradicar el ciberacoso universal en Paraguay”⁴⁷, que, si bien es necesaria, debe ser objeto de ajustes, dado que contiene ambigüedades y falta de precisiones jurídicas que pueden generar conflictos, como lo indica TEDIC⁴⁸.

Por último, **Perú** cuenta con la “Ley para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres y los integrantes del grupo familiar”, n.o 30364⁴⁹, del año 2015, que tiene como uno de sus principios la no discriminación y conceptualiza muy claramente los enfoques de la interseccionalidad y la interculturalidad al expresar:

Enfoque de interculturalidad: Reconoce la necesidad del diálogo entre las distintas culturas que se integran en la sociedad peruana, de modo que permita recuperar, desde los diversos contextos culturales, todas aquellas expresiones que se basan en el respeto a la otra persona. Este enfoque no admite aceptar prácticas culturales discriminatorias que toleran la violencia u obstaculizan el goce de igualdad de derechos entre personas de géneros diferentes.

Enfoque de interseccionalidad: Reconoce que la experiencia que las mujeres tienen de la violencia se ve influida por factores e identidades como su etnia, color, religión, opinión política o de otro tipo, origen nacional o social, patrimonio, estado civil, orientación sexual, condición de seropositiva, condición de inmigrante o refugiada, edad o discapacidad; y, en su caso, incluye medidas orientadas a determinados grupos de mujeres. (Art. 3)

45 <https://www.pj.gov.py/images/contenido/secretariadegenero/marcolegal/LEY-1600-2000.pdf>

46 <https://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/8356/ley-n-5777-de-proteccion-integral-a-las-mujeres-contra-toda-forma-de-violencia>

47 <https://silpy.congreso.gov.py/web/expediente/129408>

48 <https://www.tedic.org/es-momento-de-una-ley-sobre-violencia-digital-contra-las-mujeres-en-paraguay/>

49 <http://www.mimp.gob.pe/files/transparencia/ley-30364.pdf>

Mediante el Decreto Legislativo 1410⁵⁰, de 2018, Perú incorporó en el Código Penal los delitos de acoso, acoso sexual, chantaje sexual y difusión de imágenes, y su Ley de Delitos Informáticos, n.o 30096⁵¹, de 2013, ya contaba con algunas disposiciones relativas a “la indemnidad y libertades sexuales” (cap. III).

Leyes sobre identidad de género, diversidad sexogenérica y derechos LGTBIQ+

De los países estudiados, solo cuatro han legislado sobre derechos de las personas LGTBIQ+, la identidad de género o la diversidad sexogenérica. **Argentina** sancionó en 2010 la Ley 26618 o Ley de Matrimonio Igualitario; en 2012, la Ley del Derecho a la Identidad de Género, N° 26743, y creó en 2019 por Decreto 7/19 modificatorio de la Ley de Ministerios (Ley 22520) el Ministerio de las Mujeres, Género y Diversidad. En este país hay un amplio trabajo institucional por los derechos de las personas LGTBIQ+.

Brasil, por su parte, emitió resoluciones de diversas entidades competentes para el reconocimiento de los derechos de las personas LGTBIQ+, entre las que se encuentran la Resolución 175, de 2013, del Consejo Nacional de Justicia, que prohíbe a las autoridades negarse a celebrar el casamiento civil entre personas del mismo género; en 2018, el Supremo Tribunal Federal (STF) reconoció el derecho a la identidad de género por Resolución 4275, y, en el año 2019, estableció que los actos homofóbicos y transfóbicos pueden ser penalizados como racismo.

Chile sancionó en 2018 la Ley 21120⁵², que reconoce y da protección al derecho a la identidad de género, y en 2021 la Ley 21400⁵³, que modifica diversos cuerpos legales para regular, en igualdad de condiciones, el matrimonio entre personas del mismo sexo. A su vez, **Colombia** cuenta con varias resoluciones de la Corte Constitucional que habilitan derechos como el matrimonio igualitario y el derecho a la identidad de género. En **México**, el derecho al matrimonio igualitario ha sido aprobado en los 32 estados, y 20 estados han aprobado la Ley de Identidad de Género. En tanto, en **Perú**, el Tribunal Constitucional reconoció en 2016 el derecho a la identidad de género y en 2017 se emitió el Decreto Legislativo 1323 que sanciona la discriminación, la incitación a la discriminación y los delitos de odio motivados por la orientación sexual y la identidad de género. Ese mismo año se intentó derogar el artículo de esta norma, pero sigue vigente.

50 <https://busquedas.elperuano.pe/dispositivo/NL/1690482-3>

51 [https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con5_uibd.nsf/C5F98BB564E5CCCF05258316006064AB/\\$FILE/6_Ley_30096.pdf](https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con5_uibd.nsf/C5F98BB564E5CCCF05258316006064AB/$FILE/6_Ley_30096.pdf)

52 <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1126480>

53 <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1169572>

Leyes sobre discriminación en general o específicas sobre racismo, xenofobia y otras

De los 8 países analizados, 6 cuentan con normativas sobre la discriminación: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México y Perú. Costa Rica y Paraguay no han sancionado aún una normativa que prohíba toda forma de discriminación. **Argentina** cuenta con la Ley 23592 de Actos Discriminatorios, de 1988, y su modificatoria, la Ley 24782, de 1997. Por su parte, **Brasil** posee la Ley 8081, de 1990, por la que se establecen los crímenes y las penas aplicables a los actos discriminatorios o de prejuicio basados en motivos de raza, color, religión, etnia o ascendencia nacional, efectuados por los medios de comunicación o publicaciones de cualquier índole, y la Ley 7716, de 1989, por la que se definen los delitos resultantes de prejuicios en cuanto a la raza o el color de la piel. A su vez, **Chile** sancionó la Ley 20609⁵⁴, en 2012, que establece medidas contra la discriminación, conocida también como ley Zamudio. **Colombia** sancionó en 2011 la Ley 1482 que penaliza actos de discriminación por razones de raza, etnia, religión, nacionalidad, ideología política o filosófica, sexo u orientación sexual, discapacidad y demás razones de discriminación. Por otro lado, **México** cuenta con la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación⁵⁵, del año 2011, que tipifica como discriminación “promover el odio y la violencia a través de mensajes e imágenes en los medios de comunicación” (art. 9). Por último, **Perú** sancionó en el año 2000 la Ley contra Actos de Discriminación, Nº 27270⁵⁶.

Leyes sobre discapacidad

Todos los países analizados cuentan con normativas sobre las personas con discapacidad, algunas de ellas bastante antiguas. **Argentina** cuenta desde 1981 con una ley marco en discapacidad, la Ley 22431; **Brasil** sancionó en 2015 el Estatuto de la Persona con Deficiencia; **Chile** cuenta desde 2010 con la Ley 20422, que establece normas sobre igualdad de oportunidades e inclusión social de las personas con discapacidad. A su vez, **Colombia** tiene la Ley Estatutaria 1618, de 2013, “por medio de la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad”, y **Costa Rica** posee la Ley de Igualdad de Oportunidades para las Personas con Discapacidad, Nº 7600, y la Política Nacional en Discapacidad (PONADIS), que refiere a la protección de las personas con discapacidad contra la explotación la violencia y el abuso. Por otra parte, **México** cuenta desde 2018 con la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad. **Paraguay** sancionó en 2012 la ley 4720/2012, “que crea la Secretaría Nacional por los Derechos Humanos de las Personas con Discapacidad (SENADIS) y su decreto reglamentario 10514/13”. Finalmente, Perú cuenta con la Ley General de la Persona con Discapacidad⁵⁷, Nº 29973. Sin embargo, ninguna de estas leyes establece disposiciones sobre violencia digital, de hecho, todas son previas a la segunda década del siglo XXI, cuando el debate sobre este tema aún no estaba muy expandido.

54 <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1042092&idVersion=Diferido>

55 <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFPED.pdf>

56 https://alertacontraelracismo.pe/sites/default/files/archivos/normas/Ley-Contra-Actos-de-Discriminacio%CC%81n-Modificacio%CC%81n_0.pdf

57 <https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/Leyes/29973.pdf>

BUENAS PRÁCTICAS EN MATERIA DE ABORDAJE DE LA INCLUSIÓN, DIVERSIDAD, NO DISCRIMINACIÓN Y VIOLENCIA FACILITADA POR LA TECNOLOGÍA CON PERSPECTIVA DECOLONIAL

En este apartado, se exponen algunas buenas prácticas y experiencias individuales o de organizaciones vinculadas al abordaje de la inclusión, la no discriminación y la violencia que desafían los sistemas de opresión y pueden aportar para pensar en aplicaciones al mundo virtual en general y al metaverso en particular.

Mediante un proceso de mapeo de iniciativas y de la realización de tres entrevistas semiestructuradas, se identificaron estos procesos relativos a colectivos históricamente subalternizados, que actúan con voces propias generando reconceptualizaciones sobre su inclusión, sobre las violencias que viven, sobre los abordajes necesarios cuando se trata de sus realidades, y construyendo demandas y propuestas que incorporan otras miradas. Se trata de experiencias que impulsan prácticas liberadoras, decoloniales, que surgen de lugares de enunciación desde los márgenes o desde la autonomía de estos sectores, o que son propuestas desde espacios institucionales con una perspectiva de derechos de sectores excluidos.

Se examinaron específicamente tres esferas que forman parte de la vida cotidiana: entretenimiento, educación y políticas públicas, bajo la consideración de que dentro de estas áreas es posible encontrar un amplio espectro de experiencias y prácticas que pueden ser analizadas y reimaginadas para el contexto digital.

Para presentar los datos de las tres entrevistas, se seguirá con un análisis detallado de cada una, destacando cómo las experiencias y prácticas narradas por las personas entrevistadas se relacionan con los objetivos de construir un metaverso inclusivo y seguro. Cada entrevista se abordará individualmente, comenzando con una descripción del perfil de la persona entrevistada y el contexto de su trabajo o actividad, seguido de un resumen de las estrategias implementadas para promover la inclusión y crear espacios seguros. Luego, se identificarían los desafíos enfrentados y cómo estos informan sobre las necesidades y oportunidades dentro del metaverso. Este enfoque permite conectar directamente los hallazgos con el marco teórico de la investigación, resaltando la importancia de la perspectiva del sur global en el diseño de futuros digitales inclusivos.

INCLUSIÓN Y CREACIÓN DE ESPACIOS DE ENTRETENIMIENTO SEGUROS

Amanda Mussi, una DJ y productora de música con una trayectoria de más de diez años en la escena musical electrónica en Latinoamérica y Europa, es reconocida por su involucramiento activo en la promoción de la inclusión y la creación de espacios seguros para la comunidad LGBTQ+ dentro del ámbito del entretenimiento. La entrevistada encara el desarrollo y gestión de estos espacios desde un abordaje político, resaltando de manera entrelazada el derecho al disfrute y a la apropiación de estas áreas por parte de comunidades o grupos históricamente marginalizados o excluidos, así como la búsqueda activa de la creación de una comunidad en la que estos grupos puedan sentir que forman parte de un espacio físico y emocional que los reconoce y cuida.

La comunidad ocupa un papel protagonista en la planificación y desarrollo de los espacios inclusivos y seguros. La entrevistada menciona que un primer paso para el desarrollo de una comunidad es el establecimiento de una comunicación clara con reglas que pauten la convivencia en esos espacios:

Existe una comunicación visual, escrita, muy clara, de lo que son los espacios seguros para nosotras... Hay carteles en el lugar y una comunicación digital en donde se dicen cosas como “no aceptamos discriminación de ningún tipo, ni transfobia, ni machismo, ni racismo, ni discriminación a discapacidades”, y todo eso. Y siempre dejamos ahí un contacto de una persona de nuestro *awareness team*.

La comunicación incluye la no aceptación de discriminación de ningún tipo y la disponibilidad de un equipo de concienciación (*awareness team*) para atender cualquier incidente, tanto en el momento del evento como por fuera de este. La demarcación de reglas claras de convivencia y la disponibilidad de canales presenciales y virtuales a los que las personas pueden acercarse para denunciar algún tipo de violencia o discriminación genera una sensación no solo de comunidad y cuidado, sino también de seguridad para quienes asisten a estos eventos. A la vez, la entrevistada menciona la centralidad que cobra la representatividad a la hora de encarar la misión de desarrollar espacios inclusivos y seguros:

Es importante que una mujer vea a otra mujer siendo DJ, para que un día entienda que también puede serlo, o que una persona negra vea a otra persona negra en una posición de estatus para que entienda que también lo puede hacer.

Para Mussi, la inclusión no solo implica que personas de comunidades históricamente vulneradas participen de sus eventos: la productora menciona que una verdadera inclusión representa no solo participación y visibilidad, sino un esfuerzo activo por formar y dar espacios de poder a esas personas, fomentando un ambiente donde puedan verse reflejadas y sentirse empoderadas para ir por el mismo camino.

Si bien la entrevistada menciona la importancia y el deseo de una participación más activa de las personas para garantizar el desarrollo de espacios seguros e inclusivos, identifica como uno de los principales desafíos la necesidad de construir alianzas sólidas entre las diversas comunidades vulneradas, superando las divisiones internas que debilitan el movimiento por la igualdad:

La mayor dificultad es romper esos patrones (de opresión y discriminación). Todo el mundo se está señalando con los dedos y está también discordando y causando una división y queriendo debilitar la causa (del movimiento por la igualdad).

La entrevistada enfatiza también la importancia de la educación y la deconstrucción de prejuicios entre aquellas personas con mayores privilegios, que podría facilitar un cambio más significativo y la creación de alianzas más fuertes. Ubicar la responsabilidad en lo individual desdibuja la existencia de procesos históricos y sociales sistémicos, articulados a través de una matriz de dominación, que ubica a diferentes grupos y personas en posiciones más o menos privilegiadas a la hora de tomar decisiones y tener agencia. Detrás de los principales desafíos se encuentra la necesidad de una alfabetización desde una perspectiva de igualdad que contemple las complejidades del cruce entre género, raza, orientación sexual, etc., y que, en última instancia, podría, según Mussi: “... tratar de, primero, arreglar lo que fue dañado, que sería esa discriminación, esa opresión, exclusión de esas personas. Ojalá que un día se pueda erradicar eso”.

Al ser interrogada sobre acciones específicas que tuvieron o tienen un impacto positivo en la construcción y mantenimiento de estos espacios seguros e inclusivos, la entrevistada menciona la importancia de un enfoque constante en la formación y el mantenimiento de un equipo de seguridad conocedor y diverso, que incluya personas queer, mujeres y personas trans que sean conocidas por su comunidad y que, en este conocimiento, se puedan construir vínculos más empáticos y basados en la confianza. También menciona ciertas acciones como la creación de una base de datos de personas asistentes trans para eximir las del costo de la entrada, así como el ofrecimiento y facilitamiento de oportunidades de empleo dentro de estos espacios.

Como ya se mencionó antes, no solo se trata de incluir y contratar a personas de comunidades históricamente vulneradas, sino también de brindar capacitación y oportunidades para que puedan desarrollarse educacional y profesionalmente. El futuro de estos espacios de entretenimiento seguros e inclusivos debería enfocarse en intensificar estos esfuerzos de capacitación y creación de oportunidades para fortalecer aún más la seguridad y la inclusión de todas las personas.

Recomendaciones para la construcción de un metaverso inclusivo

Las experiencias y prácticas relatadas por la entrevistada ofrecen valiosas lecciones para el diseño de un metaverso inclusivo y seguro. La comunicación clara sobre los valores y principios de inclusión, la representatividad en roles de poder y visibilidad, y la implementación de medidas de seguridad específicas con reglas de convivencia explícitas son estrategias aplicables a entornos virtuales. Además, el desafío de crear alianzas sólidas y la importancia de la capacitación y la educación de las personas que forman parte de una comunidad son aspectos cruciales para fomentar un metaverso que sea verdaderamente abierto y que refleje la diversidad y riqueza de experiencias. A partir de este análisis, se desprenden las siguientes recomendaciones en pos de aplicar los puntos tenidos en cuenta a la hora de pensar espacios de entretenimiento digitales inclusivos, seguros y libres de violencia:

- Formación de personal y equipos de seguridad especializados para que sean capaces de manejar adecuadamente situaciones de discriminación o acoso.
- Concientización de las divisiones internas para combatir las y promover la educación y sensibilización sobre inclusión y respeto.
- Creación de espacios seguros con enfoque multifacético que abarque comunicación clara, representatividad y preparación para incidentes.
- Insistencia sobre la importancia de la comunidad y la participación activa en la mejora continua de los espacios.

PERSPECTIVA DE GÉNERO Y DIVERSIDAD EN LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS

Mariana Maresca se desempeña como diseñadora narrativa de videojuegos, un rol equivalente al de un guionista en este ámbito. Junto con sus amigas y amigos, fundó una productora de videojuegos cuya particularidad es la orientación inclusiva y diversa en su narrativa, lo cual abrió una primera diferencia en una industria que a menudo pone mayor énfasis en otros aspectos, como pueden ser la jugabilidad, los temas de moda, los beneficios económicos o, simplemente, resaltar el componente gráfico por sobre las historias que se están contando.

A través de su trabajo, la entrevistada menciona que busca desafiar las normativas y jerarquías predominantes en esta industria, en la que los roles de liderazgo y creatividad están centrados en hombres blancos cisgénero y con cierto privilegio. La productora se esfuerza por ofrecer una alternativa a esta dinámica, creando videojuegos que reflejen la diversidad de géneros, sexualidades y experiencias, y trabajando con personas que comparten una visión inclusiva. Tanto Maresca como su equipo se centran en contar historias profundas y significativas, muchas de las cuales se basan en sus experiencias personales como personas que pertenecen a la comunidad LGTBQ+:

“Tratamos mucho de tocar temas que también tienen que ver con nuestra experiencia personal, como por ejemplo ser una persona queer... Siento que la industria de videojuegos en general no es un espacio tan seguro”.

Esta afirmación subraya la relevancia de crear contenido que refleje las vivencias de las poblaciones históricamente vulneradas y de trastocar las normas establecidas en la industria de los videojuegos. La entrevistada y su equipo priorizan colaborar con personas que comparten los mismos valores, lo cual es fundamental para construir un ambiente de trabajo inclusivo y seguro:

Tratamos de que compartan lo mismos valores, o sea, no haríamos un proyecto con un libertario, ponele, o con alguien que sea facho o..., porque simplemente no sería un espacio seguro, porque por ahí esta persona diría: “Dale..., dejen de hablar de pelotudeces”. Siento que ya de por sí el mundo de la narrativa de videojuegos es como un mundo más indie, que capaz también se diferencia de estos videojuegos capitalistas de “vamos a hacer un juego de tiros que no diga nada”, ¿entendés? Siento que ya de por sí el género es disruptivo y los espacios seguros los generamos en el contenido, haciendo un contenido así para el mundo, y nos expresamos a través del contenido y de nosotres mismos trabajando con gente que comparte los mismos valores, que sea parte de la comunidad.

Por otro lado, uno de los principales desafíos identificados en la creación de estos espacios seguros e inclusivos es la dificultad de vender y promover ese tipo de contenido en un mercado y una sociedad que aún muestran resistencia hacia las narrativas disruptivas que se alejan de la norma, lo cual dificulta que estas producciones lleguen a más personas:

El desafío es que generalmente no es algo que sea vendible fácilmente... No hay tanta predisposición para decir “okay”... Es algo más disruptivo y no es del agrado de todo el mundo capaz. Ya por el contenido mismo o por la forma de moverte, no es algo que sea bienvenido cien por ciento, porque no es funcional a cómo se mueve el resto de las cosas. Para mí la industria y los videojuegos es un mundo que está cien por ciento gobernado por varones cis y no es un lugar que sea cómodo o que sea fácil porque realmente no hay representación.

Esta resistencia ilustra la complejidad de insertar temas de inclusión y diversidad en un contexto donde prevalecen estructuras tradicionales y jerarquías excluyentes. Para hacer frente a estos desafíos, la estrategia se centra en la selección cuidadosa de colaboradores y en el desarrollo de narrativas que reflejen las experiencias, por ejemplo, de personas queer. Por esta razón, se señala la importancia de la interseccionalidad y la necesidad de crear espacios que acojan una amplia gama de identidades y vivencias, más allá de las categorizaciones simplistas. La estrategia de generar subcomunidades con valores y normas compartidas emerge como un enfoque práctico ante la dificultad de cambiar estructuras más amplias, aunque se reconoce el riesgo de fragmentación que esto puede implicar para el movimiento más amplio de inclusión en el ámbito tecnológico y creativo.

La entrevistada reconoce las complejidades de garantizar una representación y participación equitativa y respetuosa, y destaca la necesidad de fomentar la confianza y empatía entre las personas de la comunidad, así como de estructuras de moderación y diálogo que permitan abordar conflictos y discrepancias de manera constructiva. Se subraya también la relevancia de un trabajo continuo y consciente para mantener espacios seguros e inclusivos frente a las dinámicas de poder y exclusión que pueden perpetuarse incluso en entornos que buscan ser disruptivos.

Finalmente, pensando en el futuro de estos espacios en el desarrollo de videojuegos, Maresca enfatiza el deseo y la importancia de una mayor diversidad en liderazgos y proyectos, así como de un acceso más amplio a las tecnologías y plataformas de creación, aspirando a un entorno donde la defensa de la inclusión no sea necesaria debido a una aceptación y valoración generalizada de la pluralidad de experiencias, lo que sugiere un camino largo pero potencialmente transformador hacia espacios más inclusivos y representativos en la industria de los videojuegos.

Recomendaciones para la construcción de un metaverso inclusivo

Las experiencias y estrategias compartidas en esta entrevista proporcionan algunas ideas, detalladas a continuación, para fomentar el diseño y desarrollo de un metaverso inclusivo y seguro. En este caso, la narrativa emerge como una herramienta primordial y poderosa para fomentar la inclusión y la representatividad, mientras que la creación de espacios seguros demanda una alineación de valores y un compromiso activo con la diversidad. Siguiendo estas pautas, se propone:

- Enfoque narrativo inclusivo para desarrollar contenidos que reflejen una amplia gama de experiencias y perspectivas, permitiendo que diversas identidades se vean representadas en el metaverso.
- Selección de personas y equipos alineados con valores inclusivos, que compartan un compromiso genuino con la inclusión y la diversidad, y aseguren que el ambiente de desarrollo sea seguro y heterogéneo.
- Promoción de la salud mental y el bienestar colectivo implementando prácticas que valoren el cuidado emocional de todas las personas, tanto de las que crean como de las que harán uso de esas creaciones, fomentando un entorno de soporte mutuo.

DESARROLLO DE POLÍTICAS PÚBLICAS INTEGRALES

La entrevista con Claudia García, coordinadora general del Centro Ciudad Mujer en Paraguay, nos brinda una perspectiva multifacética e institucionalizada sobre la creación de espacios seguros e inclusivos en contextos no digitales. La experiencia de Ciudad Mujer, proyecto gubernamental centrado en ofrecer una amplia gama de servicios dirigidos al empoderamiento y protección de las mujeres, desde la salud integral y la educación hasta el apoyo en situaciones de violencia, nos presenta una serie de recursos y ejemplos de buenas prácticas que podrían ser extrapoladas al diseño y desarrollo de entornos digitales seguros e inclusivos.

Este Centro, destacado por ser la mayor oferta de servicios del sector público dirigidos exclusivamente a mujeres, está estructurado en seis módulos principales, cada uno diseñado para abordar distintas necesidades y etapas en la atención y desarrollo de quienes acuden a este espacio. Entre estos, el módulo de empoderamiento económico juega un papel crucial al ofrecer cursos, talleres y charlas en colaboración con diversas instituciones gubernamentales y no gubernamentales. A su vez, el módulo de prevención de violencia contra la mujer y el módulo de salud sexual y reproductiva son fundamentales para abordar y apoyar a las mujeres en situaciones de vulnerabilidad y necesidad.

Entre los principales desafíos que la entrevistada menciona, se encuentra la complejidad inherente a la creación y mantenimiento de espacios seguros e inclusivos para las mujeres en sociedades estructuralmente machistas y desiguales. La coordinación entre múltiples instituciones públicas es un desafío logístico significativo, que requiere una gestión cuidadosa y la integración de servicios de manera coherente para su funcionamiento efectivo. Como señala la coordinadora general de Ciudad Mujer, este esfuerzo abarca desde la orientación inicial hasta la provisión de servicios especializados en salud, empoderamiento económico y prevención de violencia, lo cual ilustra la importancia de una oferta de servicios cohesiva y de calidad.

Otro desafío importante es la educación y sensibilización, necesarias para cambiar los patrones de discriminación y violencia contra las mujeres. Esto implica un trabajo constante de gestión, que incluye la transversalización de la perspectiva de género en todos los ámbitos posibles, desde la formación de las personas que trabajan en el Centro hasta la socialización de información y recursos a quienes se acercan para recibir estos servicios. García destaca que uno de los objetivos de los cursos y talleres, así como del trato en los servicios brindados en el Centro, es promover un cambio real en los valores a partir de un activismo discursivo, apoyando no solo las necesidades materiales de las mujeres, sino también una socialización más amplia en cuanto a sus derechos.

Las funcionarias son todas mujeres, entonces eso también hace que el ambiente sea más confiable para las mujeres y para que puedan acceder a los servicios. Dicen: “Prefiero venir acá porque son todas mujeres o prefiero venir acá porque me tratan mejor, porque me siento mejor”. Entonces, en cuanto al ambiente que generamos, la verdad es muy positivo. El entrenamiento, por ejemplo, de las funcionarias, o sea, el factor humano, requiere más capacitación o requiere una frecuencia para mantener la calidad y la modalidad que pretende el modelo Ciudad Mujer. En los hábitos hay que insistir, o sea, hay que insistir para ser fiel al modelo, entonces el factor humano creo que es muy importante porque hay que recordar para qué objetivo estamos trabajando, cuáles son las características que tiene que tener el servicio que estamos entregando, entender, sensibilizar sobre la vulnerabilidad, porque cada mujer trae una historia, cada mujer trae una circunstancia especial, independientemente de que la manifieste enseguida o la manifieste más adelante.

La personalización del servicio es otro desafío destacado, que subraya la necesidad de mantener un enfoque humano que sea fiel a los objetivos del proyecto. La entrevistada menciona que cada mujer trae consigo una historia única y una circunstancia especial, lo que requiere de un servicio que, idealmente, se adapte a sus necesidades particulares. Este enfoque humanizado se ve reforzado por la implementación de protocolos diferenciados para mujeres con discapacidad, la provisión de espacios que contribuyen a generar un ambiente de tranquilidad y confianza a largo plazo, y la promoción del Centro como un lugar donde las mujeres pueden acceder no solo a servicios particulares, sino también a una comunidad de cuidado y contención.

Entonces ellas para mí son el mejor ejemplo, e incluso una de ellas dice: “Yo no tenía amigas, vine al Centro e hice un montón de amigas que hacen diferentes cosas y tengo amigas por todas partes”. Eso, por ejemplo, me pareció fabuloso cuando ella lo dijo, porque incluso era algo que yo no tenía en mente, o sea, si además ganaste amigas, quiere decir que hiciste tu vida riquísima con la experiencia que tenés en el Centro. Ahora, hay mujeres que vienen y todavía no entienden, o son nuevas usuarias y vienen solo para salud, entonces lo que estamos estableciendo es una serie de actividades donde podemos plantearles charlas y espacios también... El año pasado, como tenemos un patio muy lindo, implementamos pícnic sobre diferentes temas: liderazgo, educación financiera, noviazgos sin violencia, salud, salud para adolescentes.

Entre una de las formas de hacer frente a estos desafíos se resalta la importancia de escuchar y aprender de las experiencias de las mujeres que utilizan los servicios de Ciudad Mujer, fomentando los espacios de retroalimentación directa para adaptar y mejorar los servicios ofrecidos, y asegurando que respondan efectivamente a las necesidades de las personas que frecuentan el Centro. Un enfoque colaborativo y receptivo resulta fundamental para superar los obstáculos y avanzar hacia la creación de espacios seguros e inclusivos para todas las mujeres.

Entonces me puse a conversar con ellas, a escucharlas a ellas, y me propuse, por lo menos día de por medio, si no podía todos los días, hablar con ellas, y llevaba mi cuadernito y me describían cada cosa y me daban propuestas, críticas. De ellas saqué las primeras veinte medidas que tenía que cambiar para que el Centro responda al modelo originario. Ellas son las que me dieron la información más diversa, más completa, y yo creo que más apasionada, porque si hay algo que tenemos también las mujeres es mucha pasión, así que yo tomo las críticas, las quejas y los reclamos, siempre con un argumento, porque creo que siempre hay un argumento detrás. Para mí son muy importantes los espacios que se puedan generar para las mujeres, para que coloquen su voz, para que coloquen su perspectiva y para que todo servicio, si hablamos en términos de servicio, ni que decir para que todo esquema de política pública, realmente pueda estar acorde para dar una respuesta eficiente, integral, completa para el ejercicio de derechos de las mujeres.

Además, la entrevistada destaca los desafíos de seguridad que conlleva mantener un espacio seguro y confiable para las mujeres, especialmente en la prevención de la violencia y el acoso. Es por esto que desde el Centro han implementado medidas estrictas, como el control de acceso por una caseta policial y la restricción de entrada para hombres, salvo en circunstancias específicamente controladas, como en casos en los que tenga que ser garantizada la accesibilidad para mujeres con discapacidad de algún tipo. García menciona que el Centro está trabajando junto con otras instituciones para garantizar el diseño integral de soluciones accesibles para todas las usuarias, siendo esta una de las principales estrategias de inclusión en las que están trabajando actualmente.

Finalmente, la coordinadora reflexiona sobre el potencial de crecimiento y mejora del Centro Ciudad Mujer, aspirando a una comunicación más directa y personalizada con las mujeres que concurren al lugar, la expansión de servicios a través de herramientas digitales y la promoción de una conciencia ambiental y de sostenibilidad para con el espacio en el que se desarrolla el Centro. También resalta la necesidad de un diálogo y una adaptación continua a las necesidades de las mujeres para garantizar una respuesta eficiente, integral y completa en el ejercicio de sus derechos:

Hay que completar los servicios que cada uno de los módulos tiene. Creo que hay una estrategia de comunicación que no está desarrollada completamente, y me gustaría que el Centro tenga una comunicación directa con la usuaria, que tenga canales más directos con las usuarias, porque en la medida que hablamos con ellas, en realidad, los programas, los planes, los proyectos, las actividades que puede tener el Centro Ciudad Mujer son infinitas, o sea, no hay techo, ellas mismas te van sugiriendo. Por ejemplo, una usuaria me dice: “Yo vengo para hacerme mis estudios”, porque habilitamos en octubre rosa los sábados, extendimos un horario, porque sabemos que le es difícil a la que trabaja, porque trabaja, a la que no, porque está en casa, entonces habilitamos los sábados. Ella, por ejemplo, me decía: “Cuido de mis dos padres que ya son adultos mayores y me tuve que organizar incluso para venir este sábado a hacerme mis estudios. ¿No pueden tener charlas virtuales o blogs virtuales temáticos donde yo también pueda acceder y ustedes se colocan en la página?”. Le digo: “Wow, cómo quiero”. No estamos todavía justamente desarrollando todas las herramientas, tips que hoy te permitirían un alcance incluso ilimitado, para que el Centro pueda llegar por fuera de sus paredes.

Recomendaciones para la construcción de un metaverso inclusivo

La creación de Ciudad Mujer, un espacio físico dedicado al empoderamiento integral de las mujeres, resalta la importancia de diseñar entornos inclusivos y seguros que respondan a las necesidades específicas de sus personas usuarias. En el metaverso, esta visión se podría traducir en la necesidad de desarrollar entornos virtuales que no solo sean accesibles y acogedores, sino que también ofrezcan recursos y servicios adaptados a las necesidades particulares. La atención a la diversidad, la inclusión y la seguridad debe estar integrada en el diseño y desarrollo de estos espacios virtuales desde su concepción, por lo que se ofrecen las siguientes recomendaciones para su aplicación:

- Desarrollo de diseños del metaverso incorporando desde el inicio perspectivas diversas para asegurar que se contemplen las necesidades de una amplia gama de personas y promoviendo la equidad y la representación.
- Creación de espacios digitales que, al igual que Ciudad Mujer, que ha adaptado sus instalaciones para ser accesibles a mujeres con discapacidad, respeten las características de accesibilidad que permitan a todos los usuarios participar plenamente, con independencia de sus capacidades físicas o sensoriales.
- Promoción de la educación y sensibilización a través del desarrollo de programas y herramientas dentro del metaverso que eduquen sobre diversidad, inclusión y respeto, similar a los talleres y cursos de Ciudad Mujer, pero adaptados al contexto virtual.

- Fomento de comunidades de soporte dentro del metaverso, en las que las personas puedan encontrar apoyo, compartir experiencias y fomentar el empoderamiento comunitario.
- Implementación de medidas de seguridad y privacidad, similares a las restricciones de acceso y protocolos de seguridad de Ciudad Mujer, para garantizar que las personas usuarias se sientan seguras y protegidas. Esto incluye mecanismos para prevenir y responder a situaciones de acoso o violencia digital.
- Utilización de la retroalimentación de las personas usuarias para evaluar, adaptar y satisfacer las necesidades de inclusión y seguridad de manera efectiva, y asegurar la evolución del metaverso.

MAPEO DE BUENAS PRÁCTICAS POR PAÍSES

Sobre la base de las experiencias recogidas en las entrevistas del mundo del entretenimiento, el desarrollo de videojuegos y las políticas públicas integrales, y teniendo en cuenta las acciones de no discriminación, no violencia e inclusión que abordan cada uno de los casos, se describen en este apartado las distintas buenas prácticas asociadas a estos valores y aplicadas en propuestas concretas en cada uno de los 8 países relevados en esta investigación.

En **Argentina**, existe el mapa interactivo del acoso y del abuso (MIAA), una iniciativa de mapeo colaborativo⁵⁸ de situaciones de violencia de género en espacios públicos que se inició en la ciudad de Mar del Plata en 2017 y se extendió luego a otras ciudades, como Santa Fe, La Plata, Cipolletti, Olavarría, Carmen de Patagones, Viedma, Salta, Rosario e incluso a ciudades de otros países, como Bogotá y Popayán en Colombia. Empezaron como iniciativas autónomas (en el caso de La Plata, de dos arquitectas; en el caso de Rosario, de tres amigas) y realizan la geolocalización de situaciones de acoso y abuso con el llenado anónimo de un formulario de Google (Google Forms, Google My Maps⁵⁹) por parte de la persona que vivió la situación. Además, indagan en lo que implicó la experiencia en ese momento y en la actualidad, y recogen datos sobre lugares, horarios y tipos de violencia. Con esa información, se generan acciones artísticas en el lugar mapeado y lo que sucede en esas intervenciones se carga también en el mapa como una forma de reparación simbólica. Así, se interpreta que un mapeo⁶⁰ de estas características de los ámbitos/espacios/redes/juegos digitales podría aportar a contrarrestar discriminaciones o violencias facilitadas por la tecnología y generar acciones creativas de reparación en el mundo virtual.

Por otra parte, en **Brasil** se encuentra la plataforma *O que você queer?*⁶¹, que existe desde el año 2015 y fue creada por las artistas Ana Luisa Santos y Fernanda Branco Polse a partir de sus experiencias artísticas como performers queer, para buscar una “reapropiación de un término peyorativo que significaba ‘extraño’, ‘raro’ y era equivalente a ‘queer’, ‘lesbiana’. Queer también funciona como un medio para criticar la forma conservadora de incluir una agenda de respeto a la alteridad sin una transformación real de la sociedad para todas las personas y no solo para aquellos sujetos y cuerpos aceptados dentro de los estándares estéticos y morales propios de una sociedad de consumo. Queer no lo es”.

O que você queer? se define como una “acción sin género a favor de la investigación, la creación y el debate sobre la experiencia de vivir el ahora con una apertura performativa a hacer política. Es pensar en el mundo como un lugar donde la extrañeza es nuestro hábitat, donde toda familiaridad se vuelve sospechosa. El objetivo de la poesía que hacemos es eliminar la película de familiaridad que cubre el mundo. Es un poema de llamada de atención. Las palabras son como cuerpos impresos, tatuajes de lo escrito, generado, teñido en la piel sobre el papel y también en la memoria de la acción y la imagen. La estrategia de expansión de lo que sea queer es verter fanzines en revistas para cruzar fronteras, dialogar sobre dramaturgias de la vida y la escena para abrir posibilidades de intercambio y actividad política”. Así, esta experiencia puede ser mirada para su replicación a nivel digital en forma de juegos que incluyan actividades artísticas vinculadas a lo queer.

58 <https://miaacipolletti.wixsite.com/miaacipolletti>

59 <https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1r4BGL3OWz2WlYhL8kc760k4pUfI&shorturl=1&ll=-34.9146474560006%2C-57.95177673128852&z=15>

60 <https://miaapopayan.home.blog/>

61 <https://cargocollective.com/oquevocequeer>

Asimismo, en diciembre de 2023, la Cámara de Diputados de Brasil⁶² aprobó un proyecto de ley que establece un protocolo que obliga a los establecimientos en los cuales se expenden bebidas alcohólicas, casas nocturnas, boites, casas de espectáculos musicales en locales cerrados y shows, además de espectáculos deportivos, a adoptar medidas para apoyar a las mujeres en situación de violencia (acoso, violencia física u otros hechos). Esto incluye expulsar al agresor del local y contar con códigos específicos en los sanitarios para solicitudes de ayuda de las mujeres. Los establecimientos también deben designar una persona del personal que se ocupe del protocolo. Se la conoce también como Ley No es No⁶³.

A su vez, en **Chile**, existe el Movimiento Feminista por la Accesibilidad Universal (FEMACU)⁶⁴, una organización que se define como integrada por activistas con diversidad funcional y disidentes sexuales. Realiza campañas y promoción de derechos con diversas herramientas, entre ellas, la serie de videos *Nosotros: más allá de la norma* y *Derecho a decidir desde la diversidad funcional*, sobre los cuales expresan lo siguiente: “Son los títulos que forman parte de una serie de videos con el fin de cuestionar y cuestionarnos la normalidad y la diversidad en relación con las sexualidades, el desear y ser deseado. Otros videos de la campaña también buscan problematizar sobre los estereotipos sobre la sexualidad de mujeres con discapacidad”.

También este país cuenta con la iniciativa del Ministerio de las Mujeres y la Equidad de Género de Chile⁶⁵ “Seguras en la Música”, con el objetivo de que el evento “Rock en Conce”, que reunió a 200.000 personas en el mes de enero de 2023 durante 2 días, fuera un espacio libre de violencia de género. En coordinación con el gobierno regional, se difundieron mensajes a través de las pantallas gigantes del festival y los números de los servicios de atención. Además, se colocó un stand de difusión de material sobre violencia de género y se capacitó al personal de seguridad y a la policía que cubrieron el festival para que pudieran brindar una atención inicial a quienes vivieran violencia de género.

Por su lado, en **Colombia** se desarrolla *#Mujeresnegrashablándose*, una serie de podcasts sobre diversos temas planteados por mujeres afrodescendientes, con episodios relativos a cómo hacer efectivo el goce de los derechos culturales de las comunidades étnicas y la justicia racial y económica. Es una campaña producida por Ilex Acción Jurídica⁶⁶, una organización integrada por abogadas y abogados afrodescendientes que actúa a través de acciones de movilización legal, investigación y comunicaciones estratégicas con enfoque interseccional, a partir del liderazgo de personas negras-afrocolombianas, y que tiene como objeto principal contribuir al goce efectivo de los derechos de las comunidades y personas afrodescendientes.

Costa Rica, a su vez, cuenta con dos iniciativas: *Diálogos entre grannies* y *Machista en rehabilitación*. El primero consta de diálogos con las abuelas⁶⁷ para la transmisión de conocimiento generacional acerca de la medicina ancestral y los usos y beneficios de las plantas medicinales. Es desarrollado por el Centro de Mujeres Afro con el objetivo de “visibilizar el patrimonio inmaterial que han resguardado a través de generaciones las mujeres afrocostarricenses a través del uso de plantas y otros elementos naturales para su propio desarrollo social y cultural en Costa Rica, a través del intercambio de experiencias y conocimientos entre distintas generaciones de mujeres, jóvenes,

62 <https://www.camara.leg.br/noticias/1023661-camara-aprova-protocolo-de-prevencao-a-violencia-contra-mulheres-em-shows-e-casas-noturnas/>

63 https://www.swissinfo.ch/spa/brasil-violencia-machista_c%C3%A1mara-brasile%C3%B1a-aprueba-leyes-contra-el-acoso-a-mujeres-en-bares-y-su-exposici%C3%B3n-en-redes/49041606

64 <https://www.facebook.com/femacu1/>

65 <https://minmujeryeg.gob.cl/?p=49554>

66 <https://ilexaccionjuridica.org/>

67 <https://afrodescendientes.org/proyectos/cultura-afrocostarricense-desde-las-mujeres-dialogo-entre-grannies/>

niños y niñas afrodescendientes”. Por otro lado, *Machista en rehabilitación* es una plataforma⁶⁸ virtual interactiva creada en 2016 por el Instituto Nacional de las Mujeres (INAMU) y cuenta con recursos didácticos, informativos, videos, test de autoaplicación y otros. Su objetivo es generar conciencia y discusión sobre las actitudes y conductas machistas, principalmente sobre las más sutiles y arraigadas.

En **México**⁶⁹, existen varias iniciativas de Puntos Seguros para las mujeres en espacios de diversión y en eventos masivos. En Sonora, el estado empezó en 2018 la instalación de estos puntos con el objetivo de lograr que los espacios de diversión estén preparados para proteger a las mujeres ante agresiones. Incluyó campañas de imágenes⁷⁰ con frases de prevención y de alerta en los baños de establecimientos nocturnos, difusión de un protocolo de seguridad exclusivo para mujeres y capacitación del personal.

Otra iniciativa de *Puntos Seguros*⁷¹ importante es la que se despliega en la Feria Nacional de San Marcos en Aguascalientes⁷², un evento que se realiza en un perímetro de unas 90 hectáreas y al que acuden casi 10 millones de personas durante 3 semanas. En 2019, se dispusieron 250 puntos seguros para las mujeres, en los cuales, si una mujer decía encontrarse en peligro, los establecimientos debían permitirle ingresar al sitio, utilizar una mesa, un teléfono o llamar a la policía o un taxi, y asegurarse de que lo aborden. Los puntos seguros se siguen implementando en cada edición de la Feria.

Por otro lado, proyecto *Red Naranja*⁷³ es una iniciativa de la Secretaría de las Mujeres del Estado de México (entidad federativa), en la que se genera una articulación entre organizaciones gubernamentales, establecimientos comerciales y la ciudadanía para desarrollar los Centros Naranjas⁷⁴, que cuentan con servicios de asesoría jurídica y psicológica, orientación y acompañamiento de mujeres que viven violencia y de sus hijos e hijas. La ciudadanía o los establecimientos pueden registrar comercios seguros para que formen parte de la Red. Cuenta con una app gratuita que permite a la usuaria vincular a varias instituciones de atención de violencia de género para recibir ayuda inmediata en caso de que se encuentre en alguna situación de violencia.

Asimismo, **Paraguay** cuenta con *Abriendo Caminos*, una plataforma⁷⁵ presencial de diálogo y aprendizaje entre las mujeres indígenas y el sector público, con el objeto de identificar aspectos estratégicos que deben incluirse en el abordaje de la violencia contra las mujeres indígenas y en los servicios que las instituciones deben brindar. Incluye jornadas de diálogo y formación con enfoque intercultural, en las que las mujeres indígenas organizadas se sientan a mesas de trabajo con las entidades públicas de la ruta crítica de la violencia contra las mujeres para dialogar y consensuar las acciones que deben implementarse en las entidades y escribirse en los protocolos y manuales. Este caso puede ser un ejemplo interesante de los procesos de diálogo necesarios con los colectivos históricamente excluidos para diseñar instrumentos incluyentes en el ámbito digital.

68 <https://www.educarenigualdad.org/machistaenrehabilitacion-la-web-costarricense-que-derriba-mitos-machistas/>

69 <https://www.debate.com.mx/mexico/proteccion-a-mujeres-restaurantes-centros-nocturnos-hermosillo-sonora-estado-violencia-de-genero-20180324-0065.html>

70 <https://www.facebook.com/AztecaSonora/videos/1222523121184706/>

71 <https://www.elsoldelcentro.com.mx/local/250-puntos-seguros-para-mujeres-3342965.html>

72 <https://www.lja.mx/2023/04/se-contara-con-puntos-seguros-para-mujeres-en-la-fnsm-de-aguascalientes/>

73 https://semujeres.edomex.gob.mx/red_naranja

74 <https://www.milenio.com/politica/comunidad/que-es-la-red-naranja-en-el-edomex>

75 <https://www.fiiapp.org/noticias/mujeres-indigenas-paraguay-contra-la-violencia/>

Además, el Ministerio de la Mujer de Paraguay aprobó en 2022 un Protocolo Unificado para la Atención y Protección Integral a Mujeres en Situación de Violencia⁷⁶, que detalla aspectos generales y esenciales para la atención, tales como el perfil del funcionariado y la coordinación interinstitucional, así como los pasos de todo el proceso de atención y protección integral que incluye los siguientes servicios ofrecidos por el Ministerio de la Mujer: Línea 137 (SOS Mujer), Servicio de Atención a la Mujer (SEDAMUR), Centros Regionales de la Mujer, Albergues para mujeres en situación de violencia y trata de personas.

Por último, **Perú** cuenta con el proyecto *Después de la Ley*⁷⁷, desarrollado por la organización Hiperderecho. Este es un trabajo de apoyo a las necesidades de mujeres y personas LGTBIQ+ que han atravesado situaciones de acoso, acoso sexual, chantaje sexual y difusión de imágenes íntimas sin consentimiento mientras navegaban en Internet. Trabaja sobre las rutas de atención para personas que viven violencia en línea y las denuncias ante la justicia, con metodologías de cuidado y contención. Puede ser un ejemplo interesante para aplicar al metaverso, dado que posibilitaría identificar las formas y rutas de violencia en este espacio y generar mecanismos de denuncia y apoyo a quienes viven violencia y discriminación en este ámbito.

Además, existe la campaña *Búscalas*⁷⁸, desarrollada desde el año 2020 por el Centro de la Mujer Peruana Flora Tristán, en asociación con Amnistía Internacional y la organización Mujeres Desaparecidas Perú, para lograr que la problemática de mujeres y niñas desaparecidas sea identificada como una forma de violencia basada en género y se mejoren los sistemas para la búsqueda e investigación de los casos. Así, el uso de los espacios digitales y el compromiso de las plataformas para desarrollar instrumentos de búsqueda de mujeres desaparecidas puede ser un aporte clave para el combate de la trata y la desaparición de mujeres y niñas.

76 Este protocolo solo está disponible en formato papel.

77 <https://hiperderecho.org/despuesdelaley/proyecto>

78 <https://www.flora.org.pe/campanas/campana-buscalas/>

ANÁLISIS DE DATOS: ACERCAMIENTO A UN METAVERSO INTERSECCIONAL DESDE EL SUR GLOBAL

Considerando la importancia de llevar a cabo una investigación desde una perspectiva interseccional, y siguiendo a Sasha Costanza-Chock (2020) en su análisis del diseño de las tecnologías a partir de la matriz de dominación, las preguntas que guiaron la recolección de datos de este trabajo se centraron en identificar percepciones respecto a las tecnologías digitales e inmersivas, así como en explorar las distintas experiencias de integración, asimilación y diseño de estas tecnologías por parte de las personas usuarias pertenecientes a poblaciones históricamente vulneradas en América Latina. Para la selección y armado de perfiles para los grupos de escucha se priorizaron personas pertenecientes a estos grupos, con el propósito de ahondar en las particularidades de sus experiencias y resaltar necesidades y acciones específicas que puedan aportar a la construcción de un metaverso más inclusivo, diverso y seguro. Es importante mencionar que estos grupos de escucha no son representativos de toda la región ni de la totalidad de las poblaciones a las que pertenecen las personas participantes.

Con el fin de estructurar tanto la planificación de los espacios de escucha como el subsiguiente proceso de sistematización de la información recopilada, se elaboraron diversos indicadores (ver Anexo). Su propósito central es alcanzar los objetivos de la investigación mediante la identificación y clasificación de elementos que delinear las relaciones e interacciones entre las personas usuarias y las tecnologías digitales inmersivas en la región latinoamericana. Cada uno de estos indicadores se vincula con el concepto clave que estructura esta investigación, el de *matriz de dominación*, en conjunto con teorías que posicionan este trabajo desde una perspectiva interseccional y decolonial, con el objetivo de proporcionar una visión integral del tema en América Latina desde una perspectiva de derechos humanos en la cual se respete la diversidad cultural, de capacidades, la orientación sexual y el género de las personas, contemplando las necesidades específicas del sur global.

A continuación, se presentan los hallazgos principales de cada grupo de escucha, divididos por países. Esta estructura permite distinguir características particulares de cada país y resaltar los temas principales que más resonaron entre las personas participantes.

Tras presentar los principales hallazgos de los grupos de escucha, se avanzará desarrollando el análisis de las tres entrevistas semiestructuradas realizadas. Luego, se incluyen las conclusiones de ambas estrategias de recolección de datos, cuya finalidad consistirá en funcionar como indicadores y sugerencias de desarrollo y diseño para entornos digitales inmersivos desde una perspectiva interseccional y decolonial con enfoque en los derechos humanos de las personas usuarias.

HALLAZGOS DE LOS GRUPOS DE ESCUCHA POR PAÍSES

Los hallazgos desarrollados en este apartado surgen del análisis de datos recopilados con el instrumento de recolección en 8 países pertenecientes a la región de América Latina entre los meses de junio y octubre del 2023. Para la sistematización y análisis de los datos recopilados se generaron indicadores de análisis con el objetivo de explorar temáticas enfocadas en la historia de vida de las personas, elementos contextuales de cada localidad, así como la conformación de instituciones sociales en relación con las tecnologías digitales. Estos se dividen en las siguientes categorías: interseccionalidad, cotidianidad y convivencia, procesos de diseño y realidad híbrida. Cada uno de estos indicadores se encuentran relacionados a los conceptos de matriz de dominación y colonialidad de género.

Las transcripciones de los espacios de escucha utilizadas para el análisis de datos fueron anonimizadas con el objetivo de mantener la confidencialidad de las experiencias compartidas por las personas participantes, debido al carácter sensible e íntimo de la información.

Es importante destacar algunos desafíos presentados durante la ejecución de esta investigación. En la recopilación de datos en Costa Rica y Paraguay, se empleó un instrumento de recolección diferente en comparación con los demás países; no obstante, el objetivo central y la configuración de los espacios de escucha se mantuvieron consistentes. Aclarado este punto, los datos obtenidos en los 8 espacios de escucha fueron analizados utilizando los mismos indicadores, contando con la información necesaria para asegurar la coherencia en el proceso de evaluación.

ARGENTINA



El espacio de escucha en Buenos Aires se desarrolló a finales de octubre de 2023 en las instalaciones de la Friedrich-Ebert-Stiftung, en alianza con el medio de comunicación feminista LatFem. El grupo se caracterizó por la participación de perfiles interesados en el uso y desarrollo de videojuegos, y contó con una amplia mayoría de personas pertenecientes a poblaciones LGTBIQ+ y una persona participante con discapacidad visual, lo cual garantizó la diversidad de perspectivas y visiones.

a. Entornos de convivencia y colectividad

Uno de los temas centrales presente en el espacio de escucha de Argentina fue la discusión sobre elementos para tomar en consideración al diseñar entornos de convivencia entre personas usuarias de tecnologías digitales. Al final del espacio de escucha, se instó a las personas participantes a compartir un ejercicio de escritura propositivo sobre cómo imaginan el desarrollo de tecnologías inmersivas en el futuro y cómo les gustaría interactuar a través de ellas. Las personas compartieron sus visiones sobre una posible configuración de un metaverso diseñado a partir de sus necesidades, deseos y temores. Destacaron las posibilidades que las tecnologías inmersivas ofrecen para construir nuevas formas de convivencia, en contraposición a lo que las tecnologías digitales permiten actualmente. Expresaron esperanza de contar con espacios inmersivos en los que las interacciones no sigan una lógica corporativista, resaltando la preferencia por aquellos que se guíen por dinámicas alternativas de exploración, conocimiento y encuentro entre las personas usuarias. En todo momento, el énfasis estuvo puesto en el deseo de formar comunidades virtuales, priorizando los

vínculos colectivos por sobre las experiencias individuales. Entre las respuestas de las personas participantes que sustentan estas visiones, se encuentran: “Imaginar un futuro sin binarismos donde la tecnología sea una forma de exploración expansiva”, “Amigable con el ambiente y la diversidad”, y “Lógica de bien público en lugar de corporativa”. Además, una de las personas participantes planteó la siguiente pregunta: “¿Cómo sería una red o tecnología que fomente el encuentro, la disidencia, el autoconocimiento y la empatía por sobre la ganancia corporativa?”.

Otra de las inquietudes enunciadas por las personas participantes se relaciona con la posibilidad de explorar su identidad de género y nuevas formas de vincularse a través del uso de otros sentidos, y no solo de la vista, dentro de estos espacios inmersivos. A partir de lo compartido, se puede señalar un interés importante en la convivencia con personas distintas en relación con su identidad, diversidad funcional, género y localización geográfica.

En relación con el intercambio político y la convivencia entre personas usuarias pertenecientes a distintas comunidades, se señaló la preocupación por la cohabitación pacífica y segura entre personas con diversas posturas ideológicas y políticas en un mismo entorno digital inmersivo, resaltando cierta reticencia a experimentarla dentro de estos espacios debido a los temores de ser víctimas de algún tipo de violencia facilitada por la tecnología. A continuación, se presentan algunas reflexiones que delimitan las expectativas respecto a la interacción en estos: “Visualizo una convivencia que sea tanto respetuosa como placentera, pero reconozco la necesidad de una regulación política y social que la respalde”, expresó una persona participante. Otra persona agregó: “En lugar de promover la polarización y recluirse en burbujas conformadas por quienes comparten nuestras visiones, deberíamos impulsar e incentivar encuentros con experiencias y perspectivas diversas a las nuestras”. Por último, otra persona manifestó su temor a que lo colectivo se diluya debido al protagonismo de las experiencias individuales, aunque alberga la esperanza de que esto no ocurra y que lo colectivo continúe prevaleciendo. Además, expresó curiosidad acerca de los posibles nuevos liderazgos que puedan surgir en torno a la tecnología en el futuro. Las personas ilustran lo mencionado con la actual aparición de nuevas figuras públicas en plataformas como Instagram o YouTube, las cuales no solo pueden representar voces significativas en momentos políticos, sino también constituir la creación de nuevas trayectorias profesionales remuneradas.

Al indagar sobre el tipo de interacción ideal en el metaverso, se evidencia un fuerte deseo de regulación que garantice una coexistencia libre de violencia en entornos digitales inmersivos. Esto es relevante cuando se considera integrar las perspectivas y proyecciones de las personas usuarias en los procesos de diseño de estos entornos digitales inclusivos y seguros.

Además, uno de los temores que surgió a lo largo de la conversación es el de la posible pérdida de capacidades emocionales y sociales, tanto individuales como colectivas, debido a una percepción generalizada de que en la actualidad se priorizan las experiencias individuales por sobre las colectivas. Aunque esta afirmación refleja las inquietudes de las personas participantes en relación con sus experiencias actuales en redes sociales, la recomendación de diseñar y desarrollar espacios virtuales inmersivos desde un enfoque interseccional inclusivo podría ofrecer una oportunidad para centrarse en lo colectivo en lugar de lo individual. Esta sugerencia se justifica al reconocer que un enfoque inclusivo podría contrarrestar los temores expresados, fortaleciendo así las conexiones y la participación colectiva en entornos virtuales.

b. Relación con el medioambiente

Con respecto al vínculo existente entre las experiencias online y offline, las personas participantes cuestionaron la relación entre el avance y desarrollo de tecnologías y el deterioro del medioambiente. Al ser abordadas sobre sus deseos a futuro con respecto a este punto, expresaron: “Que no sea destructivo: necesitamos tecnologías biodegradables”, “En lo que estaría pasando por fuera (de los mundos virtuales inmersivos) pienso sobre todo en el medioambiente, ¿habrá manera de que nuestro tiempo en el metaverso genere energía y no solo consumo?”. Estas respuestas dan cuenta de la noción relacional que tienen las personas participantes con respecto a la existencia de una realidad híbrida, mencionando y evidenciando que el desarrollo de tecnologías tiene repercusión en el mundo físico y que este, a su vez, condiciona al digital.

Existe una inquietud con respecto al deterioro de nuestro mundo físico conforme avanza el desarrollo de tecnologías, lo cual podría influenciar en los deseos de las personas de experimentar con mundos virtuales inmersivos. En este sentido, las personas participantes, al ser interrogadas sobre sus deseos a futuro para un metaverso inclusivo, mencionan un interés en el diseño y desarrollo de realidades inmersivas que contemplen la preservación de ambientes naturales. Es decir, la noción de “metaverso inclusivo” también denota un deseo de que dicho concepto incluya no solo la diversidad de experiencias humanas, sino también el vínculo que existe entre estas experiencias y el medioambiente.

c. Realidad híbrida e impacto corporal

En uno de los momentos del espacio se abordó la pregunta sobre el impacto que tienen las tecnologías digitales en nuestra corporalidad. En este sentido, muchas personas expresaron su temor acerca de que las tecnologías inmersivas nos alejen del contacto físico entre personas y del contacto con el mundo fuera de línea. Una de las participantes mencionó: “Me preocupa dejar de tocar personas, perder el contacto físico, dejar de sentir olores y sensaciones en el cuerpo”. Otra participante señaló: “Creo que me preocupa el impacto de estas experiencias en nuestros cuerpos. Si tengo todas las experiencias disponibles ahí, ¿qué hago por fuera del metaverso? ¿Existirá un ‘por fuera’?”.

Al revisar las inquietudes sobre el vínculo existente entre lo offline y lo online, con énfasis en lo inmersivo, es posible dar cuenta de una preocupación compartida de que las vivencias fuera del metaverso puedan ser relegadas o marginadas por sobre experiencias más estimulantes dentro de este.

En consonancia, las personas participantes también mencionaron un descontento sobre la necesidad de estar siempre presentes y conectadas a los dispositivos electrónicos. Entre las sensaciones que mencionan experimentar a la hora de interactuar constantemente con tecnologías digitales, se encuentran la culpa, el cansancio y la ansiedad.

A partir del análisis sobre las sensaciones y deseos con respecto al impacto de las tecnologías en los cuerpos, se sugiere que el diseño de un metaverso inclusivo tenga en consideración la diversidad de experiencias y el impacto de las tecnologías en la salud mental de las personas usuarias. Esto implicaría explorar límites de tiempo para el uso de estas tecnologías y emplear otras estrategias que promuevan el bienestar mental.

Además, es crucial considerar cómo se aborda la inclusión de las corporalidades con diversidades funcionales en el desarrollo de dispositivos tecnológicos, especialmente bajo el análisis de los conceptos asociados a la matriz de dominación. Esto nos lleva a reflexionar sobre la necesidad

de adaptar las tecnologías inmersivas para que sean plenamente accesibles a personas con discapacidades visuales, dado que estos entornos no se experimentan igual por todas las personas. La importancia de esta consideración se resalta en el testimonio de una persona con discapacidad visual que participó de este grupo de escucha. Esta persona compartió su expectativa sobre el diseño inclusivo del metaverso mencionando el deseo de

desarrollos que contemplan las diversas corporalidades. Yo siento siempre que soy una privilegiada porque puedo acceder a un montón de cosas cuando hay gente que no puede ni siquiera pasar de la puerta de su casa. La tecnología quizás vaya a mejorar eso; cuando vos pensás en soluciones accesibles, tenés que pensar en múltiples formatos.

La discusión sobre la necesidad de un diseño inclusivo en el metaverso, especialmente al considerar a personas con diversidades funcionales, se hace aún más relevante ante los argumentos presentados por Díaz Sabán (2022). En estos se destaca cómo la hegemonía cultural de Occidente ha priorizado la vista en la formación de nuestra autoconciencia, sugiriendo que la inmersión en los entornos digitales se ha concebido principalmente para quienes tienen plena capacidad visual. Esta perspectiva subraya la exclusión inadvertida de otras formas de percepción sensorial, lo cual limita la participación de personas que se apoyan en distintas capacidades sensoriales. A partir de este análisis, se recomienda que el diseño de un metaverso verdaderamente inclusivo incorpore una amplia gama de formatos de acceso. Esto permitiría explorar y facilitar diversas maneras de interactuar con estas realidades híbridas, asegurando que las tecnologías inmersivas sean accesibles para todas las corporalidades.

d. Construcción de identidad

En el marco de esta investigación, se destaca la importancia de la representación inclusiva de la identidad en tecnologías inmersivas como uno de sus objetivos específicos. Durante los diversos espacios de escucha se exploraron las experiencias de las personas participantes con avatares y perfiles en redes sociales, foros virtuales y videojuegos. Algunas señalaron que, a medida que profundizan su uso de tecnologías digitales, encuentran que su identidad se refleja y se construye cada vez más a través de sus perfiles y publicaciones en línea. Una persona participante de la comunidad LGBTQ+ compartió: “Para mí, las redes sociales son un espacio de exploración personal; lo que sucede allí nutre mi ser”. Este comentario subraya el valor que los avatares y las representaciones digitales tienen en la exploración y afirmación de la identidad, especialmente para personas pertenecientes a la diversidad sexual.

En el mismo sentido, otra persona participante relató que, en su experiencia en metaversos de código abierto, ha observado la presencia de comunidades trans. A partir de lo mencionado, es posible considerar que el metaverso tiene el potencial de proporcionar espacios inmersivos seguros para la expresión de identidades disidentes, como la de las personas trans, en tanto la conformación de entornos plurales y diversos.

Además, una joven participante de unos 19 años destacó cómo vive su identidad de una manera única en el espacio digital, utilizando nombres de usuario como extensiones de su identidad en línea y refiriéndose a otros por sus identidades virtuales en lugar de sus nombres reales. Esta práctica destaca la fusión de los mundos offline y online, creando nuevas capas de significado en la construcción y expresión de la identidad.



En São Paulo, el espacio de escucha se llevó a cabo en octubre de 2023 en las instalaciones de InternetLab, un centro de investigación independiente dedicado a profundizar en las discusiones sobre legislación y tecnología, con un enfoque particular en las políticas de Internet. Este encuentro reunió a un diverso grupo de mujeres y disidencias, incluyendo a mujeres racializadas, personas de la disidencia sexual y un amplio espectro de edades que iban de los 20 a los 60 años, y todas compartieron sus experiencias dentro de las diferentes categorías de la matriz de dominación.

a. Construcción de identidad

La relevancia de la identidad en espacios digitales, especialmente en tecnologías inmersivas, se destacó como un tema crucial en el grupo de Sao Paulo. Las personas participantes exploraron cómo la representación de la identidad impacta significativamente en aquellas personas situadas en intersecciones de opresión, incluyendo personas racializadas, pertenecientes a la disidencia sexual y mujeres. Una participante relató cómo su experiencia con comunidades virtuales de mujeres afrodescendientes que comparten consejos sobre el cuidado del cabello rizado evolucionó de una cuestión estética a una afirmación política, resaltando el poder de la comunidad y la identidad colectiva.

Además, otras personas compartieron experiencias sobre cómo sus propias transiciones de género y la exploración de su sexualidad se vieron facilitadas y enriquecidas a través del uso de tecnología digitales. Una participante describió Internet como un espacio de libertad para explorar aspectos de su identidad que, en otros contextos, podrían ser considerados prohibidos, como la pornografía, lo cual incluso inspiró su trayectoria académica hacia un doctorado sobre el tema:

Para mí fue un espacio de descubrir mi sexualidad y también de brincar con esto un poco, de ir atrás de lo que era prohibido, como la pornografía, y después acabé haciendo una carrera sobre eso, un doctorado sobre pornografía en Internet.

Las discusiones también se enfocaron en cómo las tecnologías inmersivas podrían fomentar la expresión de identidades plurales en el futuro. En el ejercicio de imaginar un metaverso inclusivo ideal, las personas mencionaron deseos de uno abierto a la diversidad de existencias, incluyendo personas negras, pueblos originarios, entre otros. Expresaron el deseo de que ese espacio sirva para la autoexploración y el autodescubrimiento, libre de normas binarias y heteronormativas: “Imagino un espacio más abierto a las existencias plurales”, “Personas, seres diversos, pueblos originarios, comunidades quilombolas y etnias”, “Apariencia de gente negra, más de 35 años, pelo largo y rizado, estatura media”, “Me imagino que soy parecido a lo que soy en el mundo real, casi por extrapolación, pero también porque puede favorecer el autodescubrimiento”.

La conversación en São Paulo también destacó la capacidad de las tecnologías digitales para servir como herramientas poderosas de autoafirmación y resistencia. La tecnología, en este sentido, no es solo un medio para la recreación o la comunicación, sino una plataforma esencial para el empoderamiento de comunidades marginalizadas. La discusión enfatizó la necesidad de que los diseñadores y desarrolladores de tecnologías inmersivas trabajen en colaboración con estas comunidades para asegurar que los nuevos espacios digitales sean verdaderamente inclusivos y accesibles para todas las personas. Este grupo destacó la importancia de integrar las voces de las

comunidades históricamente vulneradas en el proceso de diseño de tecnologías inmersivas. Al hacerlo, se podría aspirar a crear un futuro digital que no solo refleje la diversidad del mundo real, sino que también ofrezca nuevas posibilidades para la exploración de la identidad, el encuentro y la solidaridad entre las personas. Este enfoque colaborativo y consciente hacia el diseño del metaverso no solo posibilitaría enriquecer la experiencia digital para todas las personas, sino también fomentar un sentido de pertenencia y comunidad en el interior de los mundos virtuales.

b. Imaginando una convivencia posible en el metaverso

En el contexto del grupo de escucha de São Paulo, el diálogo sobre el metaverso y las tecnologías inmersivas reveló una dualidad de perspectivas: un optimismo sobre su potencial pedagógico y preocupaciones acerca de sus implicaciones sociales. Varias personas participantes destacaron el valor educativo del metaverso, apreciando la posibilidad de experiencias de aprendizaje enriquecidas a través de la convivencia virtual y las interacciones inmersivas: “Aspiro a que el metaverso sea un espacio que fomente interacciones educativas profundas y significativas”, “Me entusiasma la idea de explorar eventos, arte y registros históricos de civilizaciones extintas”, “Anhelo el acceso universal a la educación y métodos de enseñanza más interactivos y envolventes”.

Esta valoración del metaverso como un entorno con potencial educativo sugiere un espacio definido por la libertad de elección y la diversidad de experiencias colectivas, donde la autonomía y la variedad de formas de existencia sean fundamentales: “En el metaverso, imagino una existencia liberada, con la capacidad de asumir diversas apariencias y tomar decisiones de manera autónoma”, “Imagino que podremos vivir con más posibilidades de conexión entre las personas, lo que puede dar lugar a organizaciones colectivas de diversos tipos, como reivindicaciones políticas”, “Quiero que sea un espacio de compartir experiencias y emociones y que no dependa/pase por dinero”, “Tengo esperanzas en la posibilidad de que la tecnología pueda ofrecer una salida a enfermedades o dificultades como el envejecimiento”, “Me gustaría que el metaverso tuviera el poder de ser un ejemplo para el mundo exterior, haciendo de Internet un lugar más seguro, resignificando el dolor”.

De la misma forma, existe un anhelo de integrar la diversidad ambiental, la fauna y la biodiversidad en el metaverso, lo que refleja un deseo de armonía y respeto por la naturaleza, tanto para el disfrute como para el aprendizaje: “Deseo ver más naturaleza, diversidad ambiental y formas de vida en protección y armonía, sin explotación”.

Sin embargo, las conversaciones también revelaron inquietudes sobre la comercialización de las interacciones sociales y el temor a una excesiva dependencia tecnológica:

Lo que más temo de los avances tecnológicos de los próximos años es la ruptura del espacio público y privado. Temo que la virtualidad acabe con la experiencia individual y pueda aplanar aún más la subjetividad. También temo depositar demasiada confianza en las empresas tecnológicas, que podrían “mercantilizar” aspectos de mi existencia social. Retos colosales si queremos llegar a habitarlos en pie de igualdad.

A la inquietud de la excesiva dependencia tecnológica se suma la inquietud sobre la autenticidad de las interacciones a largo plazo. Varias personas mencionan que, en la actualidad observan cómo la sociedad se ve cada vez más vinculada a dispositivos tecnológicos, lo cual genera preocupación no solo por la dependencia social y psicológica, sino también por el potencial impacto en la salud mental: “Me preocupa mucho la creciente dependencia social y psicológica de los dispositivos y el impacto del fin de su uso en las mentes, como el aumento de la ansiedad debido a los estímulos, especialmente entre los adolescentes”, “Lo que me da miedo es la gran dependencia de los sistemas, la vigilancia excesiva y masiva, los altos niveles de comportamiento de los usuarios, los grandes volúmenes de datos, los monopolios y las concentraciones de poder”, “Mis miedos son que exista más alejamiento de las esencias reales, del mundo, de la naturaleza, y mayor violencia”, “Creo que las condiciones climáticas y medioambientales serán peores que las actuales, y que esto afectará a nuestra propia vida del metaverso. Me asusta la adicción a la tecnología y los problemas de salud mental causados por la digitalización”.

Estas reflexiones sobre el metaverso como un espacio para el aprendizaje y la interacción, frente a las preocupaciones sobre la tecnologización de la vida, subrayan el deseo de las personas de que exista un equilibrio entre el aprovechamiento de sus beneficios educativos y la atención a las implicaciones éticas y sociales de su implementación.

c. Diseño y futurización tecnológica

Durante la parte final del espacio de escucha en São Paulo, se discutió sobre los dispositivos necesarios para interactuar con tecnologías inmersivas y las primeras aproximaciones al metaverso. La conversación que se desencadenó subrayó la importancia del testeo y experimentación como un medio para asegurar la accesibilidad y la usabilidad de estas nuevas tecnologías.

Las personas participantes destacaron la relevancia de implementar pruebas piloto que permitan ajustar y mejorar la experiencia a futuro en los entornos digitales: “Es crucial testear con un grupo que pueda demostrarnos cómo funciona realmente”, mencionó una de las personas participante, enfatizando la idea de que los errores o aspectos no deseados deberían ser fácilmente modificables o eliminables, lo cual refleja una visión flexible y evolutiva del desarrollo tecnológico.

En la discusión también se abordó la necesidad de procesos educativos adaptados a todas las edades para navegar por Internet y por entornos inmersivos, resaltando la responsabilidad compartida en facilitar el acceso y comprensión de estas tecnologías: “La educación para Internet ha sido descuidada, y esto representa un desafío tanto para los jóvenes como para los mayores”, expresó otra de las personas participante, sugiriendo que la formación en tecnología debe ser inclusiva y considerar las distintas etapas de la vida y niveles de habilidad.

Estas brechas de aprendizaje se encuentran marcadas por posibilidades de acceso, que pueden entenderse con los tres niveles de articulación en los que está estructurada la matriz de opresión: 1) el de la biografía personal, es decir, la historia de vida; 2) el del contexto cultural del grupo o la comunidad; y 3) el sistémico de las instituciones sociales. Dado el modo en que las personas mayores emplean las tecnologías digitales, surge el interrogante sobre cómo el diseño del metaverso podría ser accesible para un uso apropiado por parte de este grupo demográfico.

En cuanto al diseño de los dispositivos para acceder al metaverso, se expresó un deseo por soluciones libres de cables y más integradas a la vida cotidiana: “Imagino dispositivos que no dependan de cables, ya que esto facilitaría su uso continuo y sin restricciones”, compartió una de las personas, proyectando un futuro en el que la carga de baterías sea cosa del pasado.

Esta visión se extendió a la preocupación por la sostenibilidad energética y el impacto de la tecnología en el bienestar físico y mental de las personas usuarias. La constante conectividad plantea desafíos significativos, como la vigilancia permanente y la sobreestimulación sensorial: “La omnipresencia de los dispositivos y la vigilancia constante son preocupantes, al igual que el impacto de la exposición continua a estímulos en nuestro bienestar”, señaló una de las participantes, destacando la importancia de considerar las consecuencias a largo plazo del uso ininterrumpido de tecnologías inmersivas.

No va a dar tiempo de dormir, no va a dar tiempo de cargar los dispositivos. Es una inversión. En poco tiempo, cuando duermes, estás haciendo algo más y ya estás. Entonces, si piensas en la evolución... Cargar el celular y dormir va a quedar obsoleto. Y la misma cosa con los óculos. En realidad, conforme van siendo menores, van a ser usados todo el tiempo. Y también es un tema de vigilancia constante.

Este segmento del espacio de escucha enfatizó la necesidad de un enfoque holístico en el diseño de tecnologías inmersivas que no solo contemple la innovación técnica, sino también la accesibilidad, la educación, la ética y el impacto en la salud de las personas usuarias. La discusión subrayó la importancia de anticiparse a los desafíos futuros y de diseñar con una perspectiva inclusiva y considerada hacia la diversidad de experiencias y necesidades.

CHILE



En Concepción, al sur de Chile, durante octubre de 2023, se realizó el espacio de escucha en colaboración con Amaranta ONG, una organización feminista que aborda temáticas de género, tecnología, diversidades y derechos humanos. De este espacio participaron once personas, principalmente jóvenes de la comunidad LGTBIQ+ en etapas universitarias, y se destacó la participación de personas con neurodivergencias. En este encuentro se abordó, principalmente, la interacción de las personas con las tecnologías digitales dentro de un complejo contexto político.

a. Mecanismos de seguridad

En el contexto de Chile, caracterizado por su complejidad política a raíz de los recientes estallidos sociales y la pandemia del COVID-19, los participantes del espacio de escucha en Concepción destacaron cómo estos eventos han redefinido las interacciones dentro de los espacios digitales. Reconocen que el contexto cultural y político, un componente clave de la matriz de dominación, influye significativamente en el desarrollo individual y colectivo, delineando dinámicas de poder y estrategias de resistencia:

Con las situaciones de crisis, creo que Internet o las redes nos han salvado mucho, incluso en el terremoto que hubo en algún momento aquí, con los problemas de comunicación, porque todo se cayó. Pero, cuando empezó a volver, ya nos empezaba a acercar a las personas. También con lo que pasó en 2019 aquí con la revuelta, y en esto de estar

bajando aplicaciones de mensajería instantánea que estuvieran encriptadas y que no dieran opción o chance para que te espieran. Porque había mucho espionaje, por lo que se sabía y se comentaba, entonces eso también sirvió mucho para organizarse, para organizar encuentros culturales o contraculturales.

Este testimonio fue compartido por una persona participante que estuvo presente en los procesos de articulación política de Chile, ya que en ese momento formaba parte de espacios universitarios. El intercambio de estas experiencias nos permite identificar las necesidades emergentes que las personas van enfrentando a partir de su contexto, así como el papel de las diversas plataformas tecnológicas en estos procesos. Es importante destacar que las personas participantes señalan con claridad la importancia de tomar en cuenta estos elementos contextuales para la generación de procesos de diseño de tecnologías inmersivas más accesibles que contemplen la adecuación de los mecanismos de seguridad.

En respuesta a situaciones de crisis, como las previamente mencionadas, las personas participantes mencionan desarrollar diversas estrategias para facilitar la convivencia, así como el intercambio político y la articulación entre personas en localidades distantes, incluso en otros países. Destacaron que, durante momentos históricos significativos, como la dictadura de Pinochet, estrategias comunes como las ollas comunitarias desempeñaron un papel crucial. Además, hicieron énfasis en que el avance de las tecnologías digitales posibilita la amplificación de las posibilidades de organización política, pero también el aumento de los riesgos asociados a estas prácticas de intercambio y articulación. Estos recuentos históricos nos permiten identificar la importancia del contexto cultural de un grupo y su papel en la conformación de una identidad y memoria histórica, y cómo sigue reproduciéndose de maneras diversas en la actualidad y ocupa un espacio relevante dentro de los entornos digitales. Generar herramientas accesibles que permitan a las personas plasmar estos elementos históricos, como la construcción de identidades diversas y cambiantes, amplía las posibilidades de apropiación individual y colectiva, así como la asimilación de nuevas tecnologías inmersivas a la vida cotidiana.

Sumado a lo anterior, uno de los elementos más mencionados por las personas participantes es el alto nivel de hostilidad encontrado en plataformas digitales, particularmente en temas de identidad y política, que impacta directamente en la seguridad y el bienestar. Esta hostilidad limita la expresión de identidad y conlleva a repercusiones emocionales significativas. Las personas participantes señalan que existe muy poca apertura de diálogo entre grupos distintos y que estos suelen generar dinámicas prolongadas de agresión:

Con respecto a mis experiencias poco placenteras en el uso de lo digital, en esto de la curiosidad y de salir del closet, de alguna forma descubrí lo peor de los hombres: mucha violencia, mucha ciberviolencia; primero verbal y después física.

En términos de seguridad, las personas tienen presente los riesgos de habitar mundos virtuales inmersivos. Esta hostilidad evita que las personas puedan plasmar su identidad y hacen énfasis en las repercusiones emocionales y corporales derivadas de estas interacciones.

Dentro de este espacio de escucha, se contaba con una amplia diversidad de ocupaciones profesionales: estudiantes que se enfocan en el desarrollo de videojuegos, profesoras, periodistas y creadoras de contenido. Cada uno de estos perfiles contaba una perspectiva particular sobre los acontecimientos

sociales y políticos más relevantes a nivel nacional. Uno de los elementos más mencionado por la mayoría de las personas fue que saben que poner su corporalidad en el espacio digital conlleva un riesgo alto, ya que, seguramente, habrá personas que las hostiguen de manera constante:

Cuando empecé a trabajar profesionalmente como periodista digital, de inmediato oí la parte mala. Trabajo y he trabajado por casi 12 años en..., que es uno de los medios digitales más leídos de Chile. Al principio, trabajaba en el área de prensa, es decir, judicial, policial y política, y los comentarios que llegaban a las notas por Facebook y todo eran brutales. Creo que... se caracteriza porque sus usuarios son brutales. Una de las cosas más difíciles de ese trabajo no es escribir noticias, es soportar la presión que significa enfrentarte a eso a diario y tener que publicar todos los días, todo el día, puras cosas negativas y que la gente después insulte tu trabajo. La verdad es que, después de unos años, uno se acostumbra, pero hay mucha gente que no dura en este tipo de trabajo (...). Pero las peores experiencias que he tenido históricamente en cuanto a comentarios negativos en redes es cuando hablo de temas de demisexualidad. De hecho, en los últimos meses, en el último año, he evitado hacerlo justamente porque no me sentía en un estado emocional para soportar eso. Pero antes subía algunos videos a TikTok hablando sobre que yo soy bisexual y demisexual para informarle a la gente, porque especialmente la demisexualidad no es muy conocida. Los comentarios eran brutales, de hombres y mujeres de todas las edades, porque algunas personas se imaginan solo a jóvenes en TikTok y no es así. Yo hablaba principalmente en TikTok y eran brutales, entonces me hacía no querer ya hablar del tema. Igual, quiero volver a hablar más en el futuro porque me parece superimportante, pero la verdad es que el escrutinio público al que uno se somete es muy duro.

Derivado de los riesgos y experiencias negativas previamente mencionadas, las personas participantes señalan la importancia que tiene el diseño de distintas plataformas digitales para facilitar procesos que permitan generar estrategias de seguridad y protección a nivel personal y colectivo. Recalcaron la responsabilidad tanto de las plataformas para la creación de dinámicas de convivencia mediadas que logren prevenir situaciones de violencia como de la comunidad de personas usuarias para generar otras formas de comunicación. Se mencionaron algunos ejemplos de plataformas que han facilitado el intercambio de estrategias de seguridad y acompañamiento, como es el caso de Discord, sobre todo durante la pandemia de COVID-19. Las personas participantes indicaron que consideran valioso el establecimiento claro de un acuerdo de convivencia en espacios de interacción virtual, ya que estos brindan una sensación de certeza y seguridad.

En forma de recapitulación, en este espacio de escucha se señaló la importancia de implementar mecanismos de convivencia mediada de los entornos digitales para evitar la reproducción de violencias facilitadas por la tecnología como discursos de odio y dinámicas en general que alejen a las personas de los espacios digitales inmersivos. Se indicó que son necesarios principalmente en espacios ligados a medios de comunicación y espacios de intercambio de opiniones sobre momentos políticos coyunturales como las elecciones. También se señalaron las distintas repercusiones de estas dinámicas en la salud mental de las personas usuarias, subrayando que Chile es un país con altos niveles de padecimientos como depresión y con una alta tasa de suicidios. Para la mayoría de las personas de este espacio, la tecnología es percibida como una herramienta que cuenta con mucha potencialidad para empeorar las crisis de salud mental, pero que, al mismo

tiempo, tiene la posibilidad de mejorar la situación actual, sobre todo en relación con temas como la soledad generalizada en la población. En este sentido, se podría sostener que los procesos de diseño de mundos virtuales inmersivos deben contemplar los impactos que tienen en el cuerpo y las emociones de las personas usuarias, así como los elementos contextuales que pueden generar nuevas necesidades de seguridad, protección y mediación.

b. Intercambios políticos nacionales y regionales

Durante el encuentro en Concepción, las personas participantes resaltaron cómo las tecnologías digitales sirven como catalizadores para la formación y expansión de movimientos políticos. Subrayaron la relevancia del acceso a información sobre contextos políticos a distintos niveles (nacional, regional e internacional), la cual actúa como inspiración al generar una percepción de proximidad y conexión con experiencias y luchas compartidas. Este fenómeno es identificado como un componente clave en el tercer nivel de la matriz de dominación, relacionado con la estructura de las instituciones sociales y su impacto a nivel regional.

En este grupo se subrayó que las plataformas de interacción digital, tales como blogs, chats y redes sociales como Facebook e Instagram, desempeñan un rol significativo en la difusión de nuevas narrativas y métodos de acción política, facilitando el intercambio de experiencias entre personas que aspiran a impulsar cambios en sus comunidades. La capacidad de estas herramientas para conectar a personas de diferentes localidades y países potencia el alcance de iniciativas políticas, extendiendo su influencia desde y hacia Chile a través de la región. Movimientos estudiantiles, respuestas organizadas a desastres naturales y luchas de personas trabajadoras son algunos ejemplos que las personas de este grupo mencionan de cómo la conectividad ha potenciado y diversificado las formas de activismo político, demostrando el poder transformador de la tecnología en el tejido social y político contemporáneo.

Por ejemplo, lo de las tesis, que también fue algo que nació acá, pero que se expandió por todo el mundo, yo siento que se hizo parte por Internet. Internet permitió que esa performance, que en un momento ya llegaba a ser como ¿quién no sabe esa canción?, ¿no?, se expandiera a tal nivel que hoy día todo el mundo sabe qué son las tesis y qué significaron. Además, justo se relacionó con la revuelta acá en Chile, entonces fue superpolítico. Fue superpolítico y eso lo permitió Internet. A mí me pasa que, además de articular, me permite mantener la esperanza, porque, no sé, de repente estoy como: “Oye, en Chile está cada vez todo más caro, la inflación”, pero me entero de que en Francia o Colombia hasta la misma hora hay una movilización, y eso a mí me contesta mucho porque creo que hay gente movilizándose, que no eres la única, que estás ahí y que algo está pasando. También porque antes yo pensaba, por ejemplo, que lo que pasaba con mi familia les pasaba a ellos solos, no que pasaba en Chile, pero después de repente te das cuenta de que no estás sola, y eso creo que es una forma de resistir, de mantener la esperanza a partir de conocer lo que sucede en otros lados.

En continuidad con el tema anterior, las personas participantes destacaron la importancia crucial de la conectividad digital para personas localizadas en ciudades pequeñas, donde el acceso a espacios de intercambio y de organización política es limitado. Los espacios digitales emergen como lugares de encuentro valiosos, facilitando la inclusión de estas comunidades en debates más amplios y contribuyendo a la diversificación de discusiones sobre temas públicos. Esta dinámica promueve una descentralización efectiva de la actividad política, enriqueciendo el espectro de voces y perspectivas en el discurso público.

A pesar de las implicaciones negativas que puede conllevar la ampliación del espacio público de discusión política a partir del desarrollo de la tecnología, las personas perciben que el desarrollo de un metaverso u otras plataformas digitales deben poner al centro la facilitación de intercambios para la conformación de comunidades más diversas y el impulso de agendas políticas que busquen la protección de poblaciones históricamente discriminadas, así como del medioambiente.

c. El rol del cuidado en la construcción del futuro

En este grupo de escucha, el cuidado emerge como un elemento central en la construcción del futuro en relación con la tecnología, especialmente al considerar la diversidad funcional dentro de la matriz de dominación. La lógica capacitista, presente en los procesos de diseño actuales, es cuestionada por esta categoría, que destaca la importancia de abordar las necesidades derivadas de diversas capacidades y el proceso natural de envejecimiento. La matriz de dominación revela cómo el paradigma binario de normalidad-salud/discapacidad-enfermedad contribuye a la marginalidad asociada con el envejecimiento, y las personas participantes expresan un interés significativo en que los desarrollos tecnológicos acompañen y faciliten estos procesos.

Esto se ejemplifica con una fuerte inquietud derivada de la adaptación de los futuros aparatos tecnológicos a las necesidades que se van desarrollando a partir del envejecimiento, como es la pérdida de sentidos, principalmente la vista y el oído. Se busca que los desarrollos tecnológicos brinden herramientas de adaptación y actualización a las personas, para que estas no solo no queden excluidas de los espacios digitales, sino que cuenten con herramientas y posibilidades de integrar a sus vidas cotidianas estos dispositivos y que estos les permitan desempeñar actividades cotidianas a nivel individual y comunitario con mayor facilidad, como es el desplazamiento y demás actividades físicas que pueden verse dificultadas con la edad o con diversos tipos de discapacidad motriz. Otra de las inquietudes relacionadas a estos procesos de envejecimiento es el aislamiento y la falta de espacios para creación de redes comunitarias entre personas de edades avanzadas.

Yo creo que el acompañamiento a personas mayores es superimportante porque es lo que ya veo hoy: la soledad y la falta de redes que registran las personas mayores es algo lamentable, también edadista. Entonces, creo que sería superinteresante ver, como me imagino, por ejemplo, aplicaciones o elementos que permitan un acompañamiento. Que, si bien ya existen, sean mucho más democráticos y lleguen a todas las clases de partida, porque no puede ser que desde pagar un cuidador...

La cita textual refleja la preocupación por la soledad y la falta de redes de contención para personas mayores, subrayando la importancia de las redes de acompañamiento. Además, se vislumbra la necesidad de aplicaciones o elementos que faciliten un acompañamiento más democrático y accesible a todas las clases sociales, que permita superar las barreras económicas y sociales, y que asegure que las soluciones tecnológicas no excluyan en las diferentes intersecciones de la matriz de dominación.

La importancia del cuidado se extiende a la esfera de las tecnologías inmersivas y la inteligencia artificial. La insistencia en procesos de diseño éticos y transparentes resalta la preocupación por la seguridad y privacidad. La transparencia se convierte en una expresión concreta de cuidado hacia las personas usuarias, permitiéndoles comprender cómo está construida la tecnología y garantizando que las empresas desarrolladoras de tecnología sigan protocolos éticos claros. Este énfasis en la ética y la transparencia se vincula directamente con el cuidado al facilitar procesos de integración y adaptación más completos, en los cuales la confianza y el respeto son fundamentales para el desarrollo tecnológico. En resumen, el cuidado se erige como un principio rector esencial en la construcción del futuro tecnológico, abordando las necesidades diversas y garantizando la ética y la transparencia en el diseño y desarrollo de tecnologías emergentes.



En Bogotá, el espacio de escucha se llevó a cabo en septiembre de 2023, en colaboración con la Fundación Karisma, una organización dedicada a la promoción de los derechos humanos y la justicia social a través del diseño y utilización de tecnologías digitales. Las personas participantes representaron una amplia gama de perfiles que reflejan la diversidad de la matriz de dominación considerada en este estudio e ilustran el compromiso de la investigación con la inclusión de múltiples perspectivas y experiencias. Asimismo, se destaca la participación de una mayoría de personas que trabajan con derechos digitales y desarrollo de tecnologías.

a. Una realidad construida colectivamente

Las personas participantes en el espacio de escucha de Bogotá compartieron sus visiones sobre los aspectos que consideran esenciales para incorporar en los entornos virtuales inmersivos, poniendo un énfasis particular en la protección de los derechos humanos dentro del metaverso. Manifestaron una preocupación significativa por asegurar que estos nuevos mundos virtuales sean libres de discriminación, independientemente de la raza, clase social, sexualidad o posición económica de las personas. La posibilidad de que el metaverso se convierta en un reflejo de las violencias y desigualdades del mundo físico fue una inquietud recurrente, que subraya la importancia de diseñar estos espacios con principios de equidad y justicia social.

Que el espacio de la consciencia sea netamente general, es decir, que no existan brechas que sexualicen el género, los espacios sociales o la interacción emocional para con el otro. La identidad de lo que somos en la vida real se puede configurar a nuestro antojo frente a esas soluciones interpersonales. Pienso en la regulación de cuidados ambientales, sociales y culturales para la priorización del otro y del yo.

A partir de estas reflexiones, se puede destacar un anhelo compartido de que los espacios dentro del metaverso respeten las libertades de elección desde diversas perspectivas, como lo evidencian las siguientes respuestas recopiladas: “Me visualizo en un metaverso donde las libertades sean respetadas y donde no exista ni odio ni violencia, algo similar a lo que algunos religiosos describirían como un Edén”, “Siento temor al autoritarismo, pero también una búsqueda de cambio en el paradigma que garantice derechos, y una curiosidad por el hacking del futuro”, “Anhelo un mundo en el que todos seamos libres y sin miedo a ser quienes queremos ser”.

Estos imaginarios acerca de la libertad de elección y la garantía de derechos están conectados con el relato compartido por otra persona participante sobre el descubrimiento de su identidad sexual a través del uso de Internet. Después de explorar virtualmente esta faceta de su identidad, tomó la decisión de expresar abiertamente su orientación sexual. Esta historia subraya el potencial valor de los espacios digitales como lugares seguros para la autoexploración y la afirmación de la identidad.

Paralelamente, se expresó un fuerte deseo de que la riqueza de la biodiversidad (flora y fauna), especialmente relevante en el contexto colombiano, esté bien representada en el metaverso. Este interés refleja la importancia de preservar y destacar la diversidad natural. Los comentarios de las personas participantes enfatizan la esperanza de que los espacios digitales inmersivos puedan ser entornos donde el patrimonio ambiental del mundo real sea celebrado y protegido: “Pienso que es necesario que en estos escenarios virtuales no se dejen de lado los derechos humanos y sean respetuosos del medioambiente”, “Imagino una estética muy detallada de la biodiversidad en fauna y flora”, “Mucha vegetación, animales, cultura, no violencia”.

Esta doble visión, que abarca tanto la representación fiel de la naturaleza en el metaverso como el uso consciente de tecnologías que no perjudiquen el entorno natural, resalta una dimensión fundamental de los feminismos latinoamericanos. Esta perspectiva crítica hacia la colonialidad enfatiza la necesidad de preservar el medioambiente, considerándolo un espacio vulnerable y frecuentemente explotado, y refleja un compromiso profundo con la sostenibilidad y la justicia ecológica.

b. Uso pedagógico de las tecnologías inmersivas

Las personas participantes subrayaron la relevancia y las particularidades regionales de las tecnologías digitales en contextos educativos, enfocándose en cómo el acceso al conocimiento es mediado por estas herramientas. Observaron que la clase social y la ubicación geográfica son factores determinantes dentro de la matriz de dominación que impactan directamente en la eficacia de los procesos pedagógicos digitales. Estos elementos crean barreras específicas que obstaculizan la inclusión y el aprovechamiento efectivo de las tecnologías en la educación a lo largo de la región. De esta manera, mientras las áreas metropolitanas ofrecen mayor acceso a recursos tecnológicos y al conocimiento necesario para su utilización en entornos educativos, las comunidades rurales enfrentan desventajas significativas en este aspecto. Un testimonio compartido por una de las personas ilustra esta realidad: “Por ejemplo, se me cayó un proyecto en la zona rural porque los niños no tenían motricidad fina para hacer doble clic. Entonces no es solo el acceso a la tecnología, sino también la motricidad fina, la experiencia”.

En relación con este testimonio, otra persona participante, quien desempeñaba el rol de docente de educación elemental, compartió las dificultades que enfrentaron sus alumnas y alumnos al intentar utilizar dispositivos inteligentes y participar en clases virtuales durante la pandemia por COVID-19. En el curso de la discusión sobre la accesibilidad a las nuevas tecnologías, emergió una preocupación clave: evitar que el metaverso se convierta en un dominio exclusivo, accesible solo para aquellas personas ya favorecidas por los avances tecnológicos. La intención es que no sea un espacio restringido a poblaciones que tradicionalmente han tenido un mayor acceso a recursos tecnológicos.

Además, dentro de las conversaciones, se destacó la importancia de la convivencia dentro del metaverso, especialmente en lo que respecta a las oportunidades educativas que este puede ofrecer. Las personas participantes subrayaron la necesidad de que promueva un aprendizaje inclusivo y diverso, creando un entorno donde la exploración de diferentes realidades y la interacción con la historia sean posibles. Este enfoque apunta hacia un espacio virtual que fomente la curiosidad y el intercambio de conocimientos a través de experiencias compartidas, como reflejan algunas de las expectativas expresadas por las personas respecto a lo que anhelan encontrar en entornos inmersivos: “Quisiera unos espacios netamente lúdicos, recreativos y culturales. Creo que entre ellos lo que me gustaría ver sería la realidad de la propia realidad, un multiverso en otro multiverso”, “Quisiera ver mayor acceso a la educación o entornos educativos”, “Conociendo o interactuando con otros mundos posibles o, porque no, conociendo sobre el pasado”.

En este escenario pedagógico inclusivo, se busca que la diversidad de experiencias y conocimientos sea valorada y celebrada, y que se cree así un entorno propicio para el florecimiento del aprendizaje y la comprensión. Ambas dimensiones subrayan la relevancia de los procesos de aprendizaje, tanto en la iniciativa de eliminar brechas y abordar las complejidades del acceso como en las oportunidades de aprendizaje que pueden explorarse a través del diseño y desarrollo de tecnologías digitales inmersivas.

c. Futurizando sobre la vida offline y online

En el transcurso de las reflexiones finales, las personas participantes compartieron sus preocupaciones sobre el impacto potencial de las tecnologías inmersivas en la vida cotidiana. Existe un temor palpable de que el enfoque intensificado en los entornos virtuales pueda restar valor e importancia a las experiencias del mundo físico y a las conexiones humanas fundamentales que en él se desarrollan. Esta perspectiva refleja una inclinación hacia la tecnofobia, donde la tecnología es percibida con desconfianza y como una entidad ajena, capaz de provocar efectos adversos en el bienestar físico y emocional de las personas: “Miedo a perder el físico por tener un mundo ideal en lo digital”, “Miedo a no poder interactuar con otra persona físicamente”, “Las condiciones de vida en el planeta serán muy difíciles por los problemas medioambientales. La importancia del mundo físico y del digital es real”, “Lo físico a lo virtual y espero que en el futuro se privilegie eso.”, “Me da incredulidad, angustia, sensación de no creer. Creo que no disfrutaría estar en un metaverso, me da miedo que la gente se la pase más metida ahí en su vida alterna y no viviendo su vida real. Me imagino en convivencia que también habrá problemas y caos, el caos humano de las emociones”, “Me da miedo la lejanía de las relaciones interpersonales, el sumergirse tanto en la era digital que se desconozca la real y las emociones que se transmiten en ella; también la pérdida de cercanía con el otro. Asumo que otro miedo es la pérdida de identidad en la vida real”.

Dentro de este debate, se evidencia una marcada inclinación hacia la visión de la tecnología como un factor de alienación social, lo cual suscita un miedo significativo entre las persona participantes. Además, se expresaron preocupaciones sobre el posible auge de grupos totalitarios y violentos en estos espacios digitales, junto con la urgencia de crear entornos que sean pacíficos y que respeten los derechos fundamentales de las personas.

Ante el escepticismo sobre las direcciones que podrían tomar las tecnologías emergentes, una propuesta emergió del diálogo: la creación de “espacios de discusión sobre las implicaciones del metaverso”. Esta idea sugiere establecer áreas dentro de los entornos digitales inmersivos diseñadas para la reflexión y el debate, que les permitan a las personas usuarias “detenerse” ocasionalmente para contemplar y discutir sus experiencias y preocupaciones. Esta propuesta de diálogo y encuentro se presenta como un contrapunto a las preocupaciones previamente expresadas y señala la necesidad de desarrollar mecanismos de control sobre el contenido, las normas de convivencia y la seguridad.



En San José, Costa Rica, el espacio de escucha se realizó en junio de 2023 en cooperación con Sulá Batsú, una cooperativa enfocada en diversas áreas, que incluye especialmente las tecnologías digitales para el desarrollo. Este encuentro se distinguió por la variedad de perfiles de las personas participantes: migrantes de Centroamérica, personas de la diversidad sexual y personas interesadas en género, feminismos y tecnología. Aunque fue uno de los primeros grupos en desarrollarse y, por ende, se aplicó una metodología de recolección de datos distinta, los hallazgos se integraron al análisis general utilizando los mismos indicadores que en el resto de la muestra, destacando la importancia de abordar estas temáticas desde una perspectiva inclusiva y diversa.

a. Acceso y seguridad

Durante las discusiones en San José, las personas participantes profundizaron en el debate sobre el acceso a los dispositivos necesarios para ingresar al metaverso y las capacitaciones requeridas para navegarlo efectivamente. Esta conversación originó preguntas críticas sobre el verdadero propósito de hacer el metaverso accesible, y se destacó que la interacción dentro de este entorno no solo estará determinada por la capacidad de adquirir tecnología, sino también por entender y navegar sus complejidades. Este diálogo resalta la necesidad de ir más allá de la simple disponibilidad de dispositivos, abordando las dimensiones más profundas y extensas de lo que significa acceder y coexistir en el metaverso. Se reflexionó sobre la importancia de contemplar la accesibilidad desde una perspectiva holística que incluya tanto los medios técnicos como las habilidades y conocimientos para participar plenamente en estas nuevas realidades virtuales:

Entonces, yo pensaría eso, que sea inclusivo, pero ¿para qué queremos que sea inclusivo? Para las personas, para que vayan ahí a reproducir distinciones, digamos, de estatus, nada más que ahora se tendrá otra dimensión en la que se sentirá que no tienen nada.

Las inquietudes planteadas en San José sobre inclusión y acceso están estrechamente ligadas a una pregunta central de esta investigación: ¿de qué manera las experiencias y prácticas de inclusión y creación de espacios seguros, desde una perspectiva interseccional y decolonial en América Latina, pueden contribuir al desarrollo de un metaverso seguro e inclusivo? Las reflexiones en torno a la tecnología como un intermediario de experiencias y las situaciones en que esta mediación es insuficiente se revelaron como aspectos críticos. Una participante planteó interrogantes sobre la asignación de responsabilidades: ¿reside en el diseño de la tecnología, en las personas usuarias o en el contexto en el que se desarrollan estas tecnologías? Este cuestionamiento desencadenó una manifestación de desconfianza hacia quienes manejan los datos en las plataformas digitales, especialmente en lo que respecta al futuro de las tecnologías inmersivas. Un testimonio ilustra esta tensión: “No deseo compartir mis datos porque desconozco el uso que les darán; sin embargo, sin un conocimiento completo de mi identidad es imposible lograr una representación auténtica”. Este comentario destaca el dilema entre la necesidad de proteger la privacidad y el deseo de contribuir a la diversidad del metaverso. Adicionalmente, junto con la desconfianza en el manejo y almacenamiento de datos, emerge la cuestión sobre la posibilidad de que el metaverso sea genuinamente un espacio seguro.

¿Qué tan distópico es plantearse un espacio seguro? Igual está bueno aterrizar el ejercicio de vuelta. Como usuario lo que quiero es información, un ejemplo para saber qué van a hacer con los datos. El peor escenario está, ¿verdad? Entonces qué tan capaces somos de tomar decisiones es una pregunta, es un desafío.

En este contexto, se destaca un notorio interés por parte de este grupo de escucha en fortalecer procesos más profundos de alfabetización en ciberseguridad. Este interés surge de la necesidad de garantizar que la seguridad de las personas usuarias esté debidamente respaldada, evitando así la sobreexposición de información personal, así como su uso inadecuado por parte de empresas u otros organismos. A partir de lo compartido, se puede señalar que la comprensión de la ciberseguridad y de la protección de los datos personales no solo se presenta como una medida defensiva, sino también como un medio para que las personas usuarias construyan una sensación de confianza que facilita un acercamiento más positivo y seguro a las tecnologías digitales.

b. Construcción de la identidad

Las personas participantes desarrollaron distintas inquietudes alrededor del tema de la identidad en relación con las tecnologías digitales. En primer lugar, se resalta de manera repetitiva la necesidad de contar con una diversidad amplia de identidades representadas en el metaverso. Este aspecto se acentúa especialmente cuando las personas participantes con identidades trans plantean la posibilidad de que este espacio virtual pueda convertirse en un entorno seguro y liberador para vivir, explorar y expresar sus identidades. A partir de esto, se observa que el metaverso tiene la potencialidad de ser un entorno importante para personas de poblaciones históricamente vulneradas al brindar un espacio de seguridad durante etapas de desarrollo y construcción de sus identidades.

Dos personas que se identificaron como trans no binarias relatan que en su caso el metaverso podría “ayudar y ser beneficioso” al proporcionar un espacio que permita la disidencia, donde se pueda explorar múltiples identidades con libertad y seguridad. En la misma línea, se discute la importancia de representar las diversidades raciales, así como a personas con diversidad funcional, centrándose en cómo los avatares deberían incorporar elementos que permitan a las personas identificarse con las características que deseen representar en espacios virtuales inmersivos.

Por otro lado, las personas participantes plantearon interrogantes sobre cómo la representación puede constituirse en una política genuinamente inclusiva, que vaya más allá de la inclusión superficial de grupos históricamente vulnerados. Destacaron la importancia de considerar estos aspectos más allá de la simple representación visual, reflexionando sobre cómo las desigualdades existentes en el mundo físico pueden replicarse en el metaverso. Esta discusión subraya la necesidad de incorporar en el diseño de estas tecnologías una comprensión profunda de la diversidad, asegurando que la representación de distintas poblaciones trascienda lo superficial y refleje de manera auténtica la complejidad de las experiencias y necesidades de las personas usuarias de tecnologías inmersivas.

c. Convivencia mediada

En este grupo, se expresaron diversas preocupaciones sobre cómo el metaverso podría alterar la percepción de cercanía espacial, enfatizando los potenciales cambios en la sociedad y la colectividad, especialmente en cuanto a la experiencia sensorial de proximidad física con otros cuerpos. Además, se manifestó una significativa desconfianza hacia el desarrollo de tecnologías inmersivas, no solo por su impacto en la experiencia corporal, sino también por el riesgo de perpetuar desigualdades y prácticas discriminatorias. Dentro de este marco, la organización y articulación comunitaria emerge como un mecanismo percibido para enfrentar estos retos, generando debate sobre la transformación y la continuidad de la cohesión comunitaria dentro del universo digital del metaverso:

Pensándolo desde la espacialidad, los metaversos, los pluriversos, los multiversos también, se va a empezar a perder la noción del espacio y de cómo nos movemos en esos espacios. Porque, si vamos a estar conectados a diferentes aparatos, nuestra movilidad va a cambiar, nuestro sentir en el espacio va a cambiar; el cómo nos acercamos también a otras personas, a otros grupos, va a cambiar. Ya está cambiando y lo vimos pasar con la pandemia, cuando militábamos desde lo digital y nos encontrábamos en Zoom.

Esta reflexión demuestra una preocupación recurrente en varios espacios de escucha, relacionada con el impacto de perder el contacto físico debido a las transformaciones espaciales y el aumento de la distancia entre las personas. Este fenómeno se ve como un desafío para la intimidad y los vínculos en comunidades cuya cohesión se basa en la proximidad física. Los testimonios recopilados revelan cómo la tecnología puede ser vista tanto como un factor que potencia la distancia entre las personas como una herramienta que facilita la conexión y la organización comunitaria.

En conclusión, la información obtenida de los espacios de escucha sugiere una marcada desconfianza hacia la convivencia y diversidad que podría lograrse en el metaverso. Las personas con identidades trans destacaron especialmente la necesidad de espacios que promuevan la libertad y la exploración dentro de las tecnologías digitales inmersivas. Además, se evidenció una profunda cautela al considerar la posibilidad de participar activamente en el metaverso, ya sea por barreras de acceso, el temor a expresiones de violencia o la preocupación de que la interacción social esté influenciada por factores económicos.



En Ciudad de México, el espacio de escucha tuvo lugar en agosto de 2023 y fue organizado en colaboración con Luchadoras, una organización feminista comprometida con la promoción y protección de los derechos digitales. Este encuentro se caracterizó por la participación de trece personas de variadas edades, identidades y orígenes, lo que enriqueció la sesión con un amplio rango de experiencias y puntos de vista contrastantes, y ofreció una perspectiva diversa sobre los temas discutidos.

a. Transformación de la identidad a partir de la tecnología

En la matriz de dominación, la biografía personal constituye uno de los pilares fundamentales e incorpora elementos afectivos, sociales, económicos y políticos que moldean las identidades individuales y colectivas, y que influyen significativamente en la adopción y uso de tecnologías digitales inmersivas. Las personas participantes relataron cómo su interacción con estas tecnologías les ha facilitado una exploración y construcción de identidades de manera más amplia y fluida. Una participante reflejó esta experiencia diciendo: “Hi5⁷⁹ fue mi introducción al código, a través del cual pude expresar mi identidad. No se trataba de una imagen de mi rostro, era una manifestación de mi apariencia y personalidad”. Este relato ilustra el impacto de las plataformas digitales en la exploración de la identidad durante la adolescencia, permitiendo a las personas usuarias experimentar y definir su personalidad de forma mediada por la tecnología.

Las personas participantes mencionan diversas posibilidades que las tecnologías digitales ofrecen para la construcción y representación de sus identidades, desde mantener perfiles anónimos que facilitan la expresión de ideas hasta la creación de avatares en videojuegos online, que pueden adoptar formas humanas o animales. Las personas destacan que estas herramientas no solo permiten una libre expresión de la identidad, sino que también se convierten en medios de resistencia contra las normativas sociales y de género, particularmente en entornos menos urbanizados. A través de un análisis interseccional, se revela que la percepción de estos procesos varía significativamente entre distintos grupos, lo cual refleja una diversidad de experiencias y perspectivas. Participantes de una amplia gama de edades, desde los 19 hasta los 40 años, incluyendo aquellos pertenecientes a comunidades históricamente vulneradas como la LGTBIQ+ y personas con diversidad funcional, compartieron sus experiencias, subrayando el papel transformador de la tecnología en la construcción de sus identidades:

Descubrí que, siendo una mujer con discapacidad, en Internet he encontrado una forma en la que yo y muchas otras personas hemos podido expresar y empezar a hacer comunidad, protestar y exigir nuestros derechos, deconstruir el capacitismo y muchas otras violencias. Para las personas con discapacidad, se ha vuelto una herramienta para el trabajo, el entretenimiento y la visibilización de nuestra existencia.

79 Hi5 es una red social fundada y lanzada en el 2003 que, al finalizar el 2007, tenía más de 70 millones de personas registradas, principalmente de América Latina. En esa época, era uno de los 40 sitios más visitados del mundo. A partir del 2010, pasó de ser solo una red social a centrarse en juegos sociales.

Las personas participantes resaltaron la importancia de establecer mecanismos de accesibilidad a la tecnología que reconozcan la existencia de grupos históricamente vulnerados en la etapa de diseño de nuevas tecnologías. La mayoría menciona que actualmente percibe que los espacios dedicados a escuchar las necesidades de estas poblaciones son limitados y que, con frecuencia, los procesos de análisis presentan sesgos significativos que no contemplan las especificidades locales y regionales. A partir de esto, se puede observar que las necesidades y preocupaciones expuestas por las personas participantes resaltan la urgencia de contemplar e incluir a personas de distintos grupos en los procesos de diseño, desarrollo y prueba de nuevas tecnologías.

Se destaca también la importancia de fomentar la construcción de espacios de convivencia diversos que cuenten con mecanismos de protección para que las personas usuarias generen dinámicas de convivencia que eviten reproducir o recibir violencias facilitadas por la tecnología. Sobre esta misma línea, en el apartado normativo de esta investigación, se profundiza más sobre la carencia de las legislaciones actuales que cuenten con propuestas de políticas públicas y marcos normativos que integren algunos de estos elementos.

b. Seguridad y procesos de apropiación

Las personas participantes en el estudio destacaron que el desarrollo de las tecnologías digitales ha introducido nuevas dinámicas en las distintas esferas de la vida cotidiana, no todas ellas positivas. Se mencionaron de manera reiterada experiencias negativas como el acoso en línea, la suplantación de identidad y la presión constante por mantener una presencia activa en las redes sociales. En el grupo se señaló que la falta de conocimiento sobre herramientas de protección y la ausencia de supervisión en sus primeros acercamientos a la tecnología, especialmente en edades tempranas, han contribuido a que se experimenten, en algunos casos de manera constante, este tipo de vivencias poco placenteras y episodios de ansiedad derivados de ellas.

Se mencionó que estas violencias facilitadas por la tecnología muchas veces están dirigidas a grupos históricamente discriminados, y que el riesgo se incrementa para las infancias y adolescencias. Este panorama de experiencias negativas encuentra conexiones significativas con conceptos fundamentales en la teoría feminista y la matriz de dominación. La interseccionalidad, que examina las opresiones múltiples que se entrelazan, destaca cómo las violencias facilitadas por la tecnología afectan de manera desproporcionada a grupos específicos, especialmente a mujeres. La falta de supervisión y orientación en edades tempranas revela un elemento importante en el nivel de la biografía personal, donde la historia de vida única de cada persona se cruza con estructuras opresivas y permite la reproducción de estas violencias, que tienen un impacto físico y emocional importante. Una participante señala lo siguiente: “La tecnología es agrí dulce: la jaula⁸⁰; eso fue una pesadilla para mí, que hayan hablado de mí ahí fue horrible teniendo 16 años”.

Asimismo, la colonialidad de género y la perspectiva de la diversidad funcional aportan otros matices. A partir de las experiencias compartidas por las mujeres participantes, podemos observar cómo la colonialidad de género reproduce dinámicas jerárquicas y binarias que las afectan directamente y aumentan la violencia facilitada por la tecnología hacia ellas. Adicionalmente, las mujeres participantes con discapacidad resaltan la importancia de considerar la diversidad funcional desde una perspectiva de género en el diseño de tecnologías inmersivas. Reconocen la riqueza que la diversidad puede aportar para la creación de mundos virtuales más seguros.

80 Una página web que existía en México en la época de los 2000.

También en este grupo se señala que la ubicación geográfica juega un papel importante en los procesos de apropiación y generación de mecanismos de seguridad. Se enuncia un descontento generalizado sobre la existencia de narrativas hegemónicas, fomentadas por diversas instituciones sociales, que jerarquizan los centros urbanos sobre las periferias. Para las personas participantes, la existencia de estas narrativas impacta directamente en el acceso de las personas usuarias de distintas localidades a las tecnologías y al conocimiento relacionado con ellas.

Esta situación profundiza las disparidades espaciales en la construcción de espacios de intercambio político, así como en los usos recreativos, educativos y profesionales de las tecnologías digitales. Algunas personas participantes no solo no crecieron en la capital mexicana, donde se realizó el grupo de escucha, sino que migraron de otros países debido a situaciones de precariedad o violencia política. En estos casos, destacaron que una de las principales motivaciones para migrar fue poder desarrollarse en un espacio donde la creación y el consumo de contenidos y narrativas relacionadas con las tecnologías digitales sea más diverso. Esto evidencia la importancia de descentralizar los procesos de diseño, a partir de mecanismos de escucha y aprendizaje recurrentes que tomen en cuenta las necesidades de las diversas identidades y localidades. De esta manera, se podría facilitar el acceso y la apropiación de espacios de convivencia en mundos virtuales inmersivos como el metaverso.

c. Impacto de la tecnología en la cultura y la comunicación

Las personas participantes destacan que, en México, la irrupción de las tecnologías digitales ha transformado significativamente los formatos de comunicación y la cultura. Mencionaron la manera en que elementos culturales, como memes, *stickers*, videos y personajes digitales, han modificado la forma en que las personas se relacionan y expresan en línea.

Estos productos culturales no solo son expresiones accesibles y adaptables a diversos contextos, sino que también pueden ser herramientas importantes para mostrar de manera sencilla la complejidad de la realidad social y política mexicana. En función del intercambio de experiencias, se observa la existencia de nuevos lenguajes que surgen a partir de la aparición de contenidos específicos, que, al llegar a amplias audiencias, son apropiados, modificados e integrados en la vida cotidiana de las personas. Una participante mencionó lo siguiente sobre la creación de *stickers* en WhatsApp: “Los personalizamos mucho. Tienen un tinte de humor. Logras saber cuándo el *sticker* es extranjero o nacional. Los uso mucho para complementar mi comunicación escrita. Se pasa el lenguaje de la comunicación digital a la ‘vida real’”.

Este tipo de experiencias resaltan la importancia de los usos recreativos de las tecnologías digitales y la capacidad de crear elementos de comunicación personalizados como herramientas de intercambio. Estas prácticas son importantes no solo porque facilitan la apropiación de plataformas, sino que también posibilitan experiencias más personalizadas. Esto genera, potencialmente, un mayor nivel de involucramiento y una sensación de cercanía entre las personas usuarias de plataformas de tecnologías inmersivas. Al pasar por un proceso de apropiación, estos elementos también se convierten en herramientas de resistencia ante distintos tipos de violencias estructurales y en una forma de expresar las necesidades de comunidades históricamente discriminadas.

Este fenómeno cultural y comunicativo se entrelaza con los ejercicios de imaginación del futuro en relación con la creación de mundos tecnológicos inmersivos. Gatto (2022) argumenta que las tecnologías digitales actúan como infraestructuras de la imaginación, dando forma a las representaciones del porvenir. La clasificación de las futurizaciones tecnológicas en tecnofilia, tecnofobia y tecnopragmatismo revela las diversas actitudes hacia la tecnología en la construcción del futuro. Mientras algunos adoptan una postura entusiasta que ve a la tecnología como solución a todos los problemas (tecnofilia), otros la rechazan, temiendo sus posibles consecuencias negativas para el cuerpo humano (tecnofobia).

En medio de estas posiciones extremas, surge el tecnopragmatismo, que reconoce la ambivalencia de los objetos técnicos y busca reflexionar sobre la producción tecnológica de manera más abierta. Las personas participantes mencionan que encuentran en el humor la esperanza de construir lenguajes tecnológicos más plurales en el futuro, lo cual da lugar a posturas más tecnopragmáticas que abren las posibilidades para la creación de metaversos más diversos.

A partir de lo anterior, podemos señalar que el impacto de la tecnología digital en la cultura y la comunicación en México no solo se limita a la transformación de prácticas cotidianas, sino que también influye en la forma en que las personas imaginan el futuro a nivel individual y colectivo. La adopción masiva de productos culturales digitales y la diversidad de fuentes de donde provienen indican la capacidad de la tecnología para democratizar la expresión de distintos tipos de fenómenos socioculturales y políticos, ampliando la cantidad de voces y lenguajes dentro de las tecnologías digitales.

En este contexto, el reto radica en fomentar herramientas de apropiación que permitan la construcción de futuros imaginativos y diversos dentro de mundos digitales inmersivos como el metaverso. Integrar la diversidad cultural y las múltiples formas de expresión social en el diseño de tecnologías es crucial. Además, las personas participantes señalan que, dentro de estos procesos de creación, la educación sobre las tecnologías digitales y sus implicaciones éticas debe ser una prioridad para otorgar a las personas herramientas de seguridad y apropiación responsables.

A partir de esto, podemos señalar que la conexión entre el impacto de las tecnologías digitales en la cultura, la comunicación y la imaginación del futuro recalca la necesidad de construir procesos de diseño de las tecnologías inmersivas que permitan distintas formas de apropiación por parte de las personas usuarias.



El grupo de escucha de Lima se llevó a cabo en octubre del 2023. La organización y convocatoria de las personas participantes se realizó con el apoyo de la organización peruana Hiperderecho. Las doce personas participantes convocadas contaban con perfiles diversos en cuanto a edad, lugar de pertenencia, orientación sexual e identidad de género. En este espacio se contó con una mayoría de personas pertenecientes a la comunidad LGTBQ+ y personas con diversidad funcional. El rango de edad osciló desde los 21 hasta los 50 años.

a. Exploración de la identidad

La exploración de la identidad fue un tema central entre las personas participantes, quienes destacaron el profundo impacto de las creencias, narrativas y prácticas religiosas en las comunidades históricamente vulneradas, especialmente la población LGTBQ+, en Perú. La interacción entre la biografía personal, el contexto cultural y las estructuras sociales destaca cómo los elementos religiosos afectan a la identidad en múltiples niveles y complican la vida de las personas con identidades disidentes en este país: desde enfrentar persecución social hasta el reforzamiento de instituciones políticas discriminatorias.

Ante este panorama, las personas señalan que la experiencia de construcción identitaria en entornos digitales se presenta como una oportunidad única para quienes enfrentan discriminación y miedo al rechazo en la realidad material. Las personas participantes pertenecientes a la comunidad LGTBQ+ mencionan que la identidad que muchas veces pueden mostrar en línea difiere significativamente de la que sienten seguridad de revelar en la vida cotidiana, especialmente durante etapas tempranas de su desarrollo. Se menciona que el constante temor al rechazo, tanto de personas cercanas como de la sociedad en general, las ha llevado a que la expresión de su identidad se limite a entornos físicos.

Tomando en cuenta lo anterior, además destacan que los espacios digitales, tanto locales como regionales, han desempeñado un papel fundamental al brindar un entorno seguro para explorar, descubrir y expresar su identidad, a pesar de conocer que existen también riesgos de sufrir violencias facilitadas por la tecnología. Uno de los participantes compartió su experiencia en Facebook, plataforma donde él trataba de plasmar su identidad como hombre gay colocando fotos de Madonna y posteriormente fotografías relacionadas a su pertenencia a la comunidad LGTBQ+:

Luego, también cuando fui a mi primera marcha gay, cuando yo tenía 14 o 15 años, y subí fotos... fue terrible, ¿no? Porque yo estaba en el colegio y había gente que me comentaba: "¡Cómo es posible!". La iglesia, los niños y huevadas.

A pesar de esta primera experiencia negativa, la persona participante señala que los entornos digitales le ofrecen la posibilidad de explorar y mostrar de distintas maneras su identidad, así como de generar espacios de intercambio con personas similares a él.

En este grupo de escucha se mencionó que el acceso a productos culturales a través de plataformas digitales es fundamental en los procesos de autodescubrimiento, dado que ofrecen una mayor comprensión personal y la posibilidad de conectar con otras personas. Sin embargo, se criticó la reproducción de normas de género binarias en la creación de perfiles y avatares digitales, subrayando la necesidad de superar estas limitaciones para reflejar auténticamente la diversidad de identidades.

En cuanto al futuro del metaverso, las personas participantes enfatizaron la importancia de que este permita una expresión libre de la identidad y fomente la seguridad y autenticidad a través de controles de contenido y protección de datos. Imaginan un metaverso como un complemento de la vida real, no un sustituto, con enfoques en la protección de la privacidad, la educación en género y diversidad, y la sostenibilidad ambiental, y que ofrezca un espacio para la inclusión y aceptación plena de la diversidad en la sociedad:

Crearía un metaverso que permita a las personas liberarse de cualquier atadura que sientan en el mundo real, que otorgue la posibilidad de vivir una vida más plena y feliz, pero que, a la par, permita que esa realidad virtual también se traspase a la vida analógica. Es importante entender el metaverso como un acompañamiento de la vida analógica y no como un reemplazo de esta. Me imagino ese espacio seguro con canales de denuncia rápida y con reglas claras conocidas por todas las personas. Me imagino un espacio donde las personas tengan sus datos protegidos, en especial sus imágenes, y donde no sea tan fácil copiar y pegar una imagen con el rostro de una persona, para evitar usos no deseados con inteligencias artificiales. Me imagino un metaverso donde niños, niñas y adolescentes puedan pedir a las inteligencias artificiales que el algoritmo le enseñe sobre temas de género y diversidad a sus padres homofóbicos para que puedan cambiar poco a poco. Muchas veces, les niños que sufren violencias solo desean que estas paren y no enfrentarse a un proceso judicial. Espero que el metaverso tampoco genere muchas emisiones de gas o que sea carbono neutral, y que permita paralizar el calentamiento global.

b. Mecanismos de seguridad individual y colectiva

La preocupación por la violencia facilitada por la tecnología en entornos digitales fue un tema recurrente entre las personas participantes de este espacio, quienes compartieron experiencias variadas como el acoso sexual hacia mujeres, el robo de identidad y la discriminación en línea. Estas situaciones se destacaron por su complejidad especialmente entre personas usuarias. La interseccionalidad de género y edad juega un papel crucial en la configuración de estas experiencias únicas de violencia en línea. En respuesta, particularmente las mujeres subrayaron la necesidad de desarrollar y compartir mecanismos de seguridad y estrategias de respuesta ante emergencias, resaltando la importancia de incorporar perspectivas de género en el diseño de políticas de seguridad digital para entornos inmersivos.

La matriz de dominación se evidencia en las diversas manifestaciones de violencia dentro de las plataformas digitales, donde la creación de múltiples identidades digitales emerge como una táctica de autoprotección. Este comportamiento refleja cómo las personas, al enfrentarse a la violencia y discriminación, adoptan estrategias de adaptación y resistencia en línea. La conceptualización de las plataformas digitales como foros para la expresión y la resistencia se alinea con las dinámicas de opresión que operan a niveles estructurales, culturales y sistémicos, restringiendo la libertad y el desarrollo de ciertos colectivos históricamente vulnerados. Varias personas criticaron cómo las tecnologías digitales pueden perpetuar estereotipos y obstaculizar la integración en espacios de crecimiento personal y profesional. Según las particularidades de cada plataforma, las personas usuarias pueden adaptar sus comportamientos para reflejar distintos aspectos de su identidad.

Una persona perteneciente a la comunidad LGTBIQ+ comparte lo siguiente:

Creo que hacer un espacio seguro en las redes sociales todavía va a depender de la plataforma, ¿no? Yo hace mucho tiempo participé en un pequeño TED en YouTube. Mi TED está en esa plataforma, donde hablo de la orientación de las personas trans. Y ese TED fue algo bien chiquito, pero para mí significó muchísimo. Y no, no puedo ver ese video ahora porque no; tampoco me gusta mucho compartirlo porque hay muchísimos comentarios transfóbicos en ese mismo link.

Las personas señalan que estas situaciones de riesgo necesitan de mecanismos de protección por parte de distintos tipos de instituciones, ya sean gubernamentales o privadas, que faciliten el acceso a las personas usuarias a rutas de atención claras en caso de experimentar situaciones de discriminación y violencia. El señalamiento constante sobre la necesidad de mecanismos por parte de instituciones gubernamentales o privadas refleja la conciencia e intencionalidad, por parte de las personas participantes, de que la seguridad digital vaya más allá de las acciones individuales.

c. El papel de la tecnología en los procesos educativos

Las discusiones también abordaron el impacto significativo de la tecnología digital en la evolución de los procesos educativos dentro del contexto peruano. Se destacó que el avance tecnológico no se distribuye de manera equitativa, particularmente en regiones donde los sistemas educativos están marcados por profundas desigualdades económicas, un rasgo característico de América Latina. La interacción entre las categorías de clase social y ubicación geográfica resultó ser crucial para las personas participantes, dado que se evidenciaron las complejidades adicionales que enfrentan en este entorno. En el sistema educativo peruano, se observa una marcada discrepancia entre el ritmo de evolución tecnológica y la capacidad de adaptación de las instituciones educativas, especialmente aquellas dependientes de fondos públicos.

Las personas participantes que han vivido esta disparidad compartieron que, al entrar a la universidad, desarrollaron habilidades tecnológicas específicas que, con el tiempo, se encuentran en riesgo de obsolescencia al corto tiempo. Esta situación crea una brecha entre el conocimiento adquirido y las necesidades en constante cambio del mercado laboral. Se enfatizó que este desajuste no solo impacta a los recién graduados, sino también a personas de distintas edades que pueden verse marginadas de oportunidades de aprendizaje continuo, con un cruce notable de factores de género. Las mujeres, en particular, enfrentan obstáculos adicionales para acceder a ciertos ámbitos de conocimiento. Una participante, quien asistió a la universidad en la década de los noventa, compartió su experiencia ilustrando cómo estas dinámicas afectan de manera desproporcionada a diferentes grupos dentro de la sociedad peruana:

En el colegio, a veces, pues, uno no tiene esa accesibilidad para los medios. Yo ya estaba trabajando y no me acuerdo de haber tenido computadora antes. O sea, cuando me di cuenta, comencé a trabajar. Y como no te la pueden dar (una computadora) porque tienen el temor a que lo vayas a lograr y no ellos, hay que hacer edición para la televisión y quedas fuera. Necesitas pagarlo para poder tener lo mismo y hacer lo que quieras, editar lo que quieras, poner todos mis juegos. Y así puedes tener acceso. Porque siempre están pensando que una no lo puede hacer. Sí. Porque mayormente el curso de edición, cámaras, todo siempre ha sido para varones, ¿no? Ahora la mujer ya es editora.

Para abordar esta problemática de acceso, es importante considerar las limitantes de los sistemas educativos de las localidades donde se busque integrar tecnologías inmersivas. Por otro lado, la planificación curricular debe adoptar un enfoque más dinámico que permita la adaptación constante a los avances del desarrollo digital, tomando en cuenta espacios de aprendizaje continuo que faciliten el acceso a estas tecnologías inmersivas a distintos tipos de poblaciones. Asimismo, se requiere establecer mecanismos por parte del Estado, así como del sector privado, que fomenten la actualización continua de habilidades, incluso después de que las personas hayan completado su educación formal. Este enfoque contribuiría a disminuir las brechas existentes al garantizar que estas tecnologías no sean un obstáculo, sino una herramienta inclusiva que beneficie a las personas usuarias. En última instancia, la sincronización entre el desarrollo tecnológico y el sistema educativo es esencial para construir un futuro donde la adquisición y aplicación del conocimiento a través de nuevas tecnologías inmersivas estén al alcance de todas las personas, independientemente de su edad, género o lugar de procedencia.

PARAGUAY



El espacio de escucha en Asunción se realizó a finales de mayo de 2023 en las instalaciones de TEDIC. Este espacio contó con características particulares, ya que, en un inicio, se planteó una metodología de recolección de datos distinta al resto de los espacios. A pesar de esto, se contó con una variedad amplia de perfiles que cumplen con los objetivos del instrumento de investigación, que incluye a personas de la diversidad sexual, personas interesadas en género, feminismos y tecnología, y personas con diversidad funcional. Los hallazgos se integraron al análisis general haciendo uso de los mismos indicadores utilizados para el resto de la muestra, destacando la importancia de abordar estas temáticas desde una perspectiva inclusiva y diversa.

a. Construcción de la identidad

Durante el grupo de discusión, se enfatizó la importancia de la creación de avatares y su influencia en la formación de identidades. Las personas participantes compartieron preocupaciones sobre cómo la colonialidad del cuerpo y la tendencia hacia la homogeneización pueden afectar la representación de la diversidad corporal en entornos virtuales. Además, se examinó la complejidad de la identidad en el metaverso, destacando cómo la elección de avatares puede no corresponder con la apariencia física real, sino representar una aspiración de cómo las personas usuarias desean ser vistas y percibidas en línea. Se reconoció que esta capacidad de moldear la identidad en entornos virtuales les ofrece la oportunidad de explorar diferentes aspectos de sí mismas, probar nuevas identidades y expresarse de formas que podrían ser inviables en el entorno físico.

No obstante, se subrayó la importancia de encontrar un equilibrio entre la libertad de expresión y la responsabilidad, considerando que las elecciones sobre las representaciones virtuales pueden impactar en las normativas y expectativas sociales en las plataformas digitales. Se argumentó que la identidad en el metaverso debe ser entendida como una construcción dinámica que trasciende la mera apariencia física y abarca elementos culturales, diversidad funcional y preferencias individuales. Una de las personas participantes compartió su perspectiva sobre esta temática, resaltando la necesidad de una aproximación más inclusiva y representativa en la configuración de identidades digitales:

Que exista la posibilidad de tener este otro mundo y que sea un videojuego. Me encantaría muchísimo poder tener cosas parecidas en esta vida. Como poder decir: hoy quiero pelo azul, tengo pelo azul; hoy quiero ojos morados, tengo ojos morados; hoy no quiero pechos, no los tengo hoy; hoy quiero tener alas; hoy quiero poder... Esa libertad. Es algo que de verdad me gustaría muchísimo.

Por otro lado, las personas participantes señalan lo siguiente cuando se menciona la representatividad de la diversidad funcional en el metaverso:

¿Ustedes se imaginan que, por ejemplo, si en el metaverso hay personas en silla de ruedas, habría que hacer rampas? ¿Qué va a pasar si yo no quiero ser lo que existe como posibilidad dentro de un avatar? No creo que hagan rampas en el metaverso, pero puede ser una silla voladora o acuática, no todo tiene que ser tan literal.

A partir de este intercambio entre las personas participantes, se puede destacar la necesidad por parte de las personas de contar con herramientas que posibiliten la personalización tanto de los avatares como de sus entornos digitales. Podemos señalar que existe una búsqueda de instrumentos flexibles que permitan una expresión dinámica de la identidad. La construcción de entornos inmersivos que garanticen la diversidad, desde la corporal hasta la del lenguaje, se revela como un anhelo compartido.

Respecto a los aspectos culturales de la identidad en estos entornos, surgió una preocupación recurrente sobre el riesgo de segregación cultural dentro del metaverso. Aunque esta plataforma promete ser un espacio de libre expresión para todas las personas, existe el temor de que en realidad pueda fomentar una mayor segregación. La ubicación geográfica se identifica como un factor crítico, especialmente en Latinoamérica, región caracterizada por su rica diversidad de expresiones culturales. No obstante, se reconoce que las comunidades indígenas podrían estar en una posición de desventaja, ya que sus múltiples tradiciones culturales son las que corren mayor riesgo de ser homogeneizadas y asimiladas dentro de una narrativa de modernidad occidental.

Las personas participantes reflexionaron sobre la complejidad ética que conlleva la integración de valores culturales en los espacios virtuales inmersivos, subrayando la necesidad de investigar cómo el metaverso puede promover una expresión cultural diversa y facilitar un intercambio cultural enriquecedor. Se enfatizó la oportunidad que representa este espacio para que las personas usuarias aprendan sobre prácticas culturales distintas a las suyas, al tiempo que comparten y preservan sus propias tradiciones. Por lo tanto, se resalta la importancia de disponer de herramientas que permitan a las personas usuarias contribuir a la creación de entornos virtuales que reflejen fielmente sus tradiciones, idiomas y valores culturales.

Se reconoce que la inclusión cultural en el metaverso implica ciertos riesgos, lo que llevó a las personas participantes a plantear varias preguntas clave: ¿es necesaria la implementación de regulaciones para prevenir la apropiación cultural? ¿Cómo pueden gestionarse las diferencias culturales para evitar conflictos? ¿De qué manera se pueden resolver los malentendidos culturales y las interpretaciones erróneas? ¿Cómo se pueden eludir los estereotipos culturales en la creación de avatares, entornos y actividades dentro del metaverso? Abordar estas interrogantes es fundamental para desarrollar prácticas que sean éticamente sólidas y responsables, asegurando que el respeto por la diversidad cultural de las personas usuarias sea una prioridad en el diseño de entornos virtuales inmersivos.

b. Seguridad, transparencia y privacidad

La seguridad emergió como un tema primordial entre las personas participantes, quienes destacaron repetidamente la importancia de sentirse protegidas y apoyadas en los entornos virtuales, ya sea participando en actividades recreativas, sociales o comerciales. La necesidad de reimaginar el diseño de estos espacios con un enfoque consciente de las múltiples formas de opresión refleja la presencia de la matriz de dominación en estas interacciones. En términos de seguridad digital, esto significa tener en cuenta cómo ciertos factores, como género, raza, clase y otras categorías, influyen en la percepción de seguridad de personas usuarias de grupos históricamente vulnerados.

Quienes integraron este grupo subrayaron la necesidad de una revisión cuidadosa de los términos y condiciones de uso en plataformas digitales, abogando por su presentación en formatos accesibles y comprensibles para todas las personas. El entendimiento cabal de los derechos y responsabilidades ligados a la divulgación de datos personales es clave para fortalecer la confianza de las personas usuarias en estas plataformas. La inquietud por la privacidad se ve reflejada en la demanda de que los términos y condiciones se presenten de manera clara y sencilla, facilitando así que las personas utilicen tomen decisiones informadas respecto al nivel de acceso a sus datos que están otorgando. Este aspecto se intersecta significativamente con cuestiones de género, evidenciando que la familiaridad con estos conocimientos a menudo se concentra en entornos dominados por hombres, lo cual crea una brecha de información considerable.

Yo creo que a mí, sea como sea, algo que me da mucho sentimiento de seguridad es sentir que tengo el control de qué quiero o no subir, o hasta dónde quiero publicar, o por qué, o cuándo lo quiero quitar. Sentir que puedo escoger, que hay algún tipo de transparencia o control que puedo tener sobre mis cosas o mi información, me ayuda a sentirme segura.

Además, se enfatizó la importancia de establecer desde el principio límites claros y mecanismos de protección para enfrentar situaciones adversas, como las agresiones verbales o el riesgo de persecución física. Las personas participantes destacaron la relevancia de que se emprendan procesos de aprendizaje integrales para prevenir la perpetuación de violencias mediadas por la tecnología. Esto aseguraría que, incluso en ausencia de sanciones por parte de las plataformas, las violencias no se reproduzcan por la simple falta de castigos.

De igual manera, una preocupación recurrente en temas de seguridad es la gestión y uso de datos recopilados por las plataformas que desarrollan nuevas tecnologías. La colonialidad de la información se hace evidente al considerar los derechos y obligaciones vinculados a la divulgación de datos personales. Para las personas participantes, proteger la privacidad y exigir transparencia se convierte en un acto de resistencia frente a estructuras coloniales que han explotado y vulnerado a comunidades específicas. Es crucial reconocer y comprender estos derechos mediante métodos de socialización inclusivos y accesibles para desafiar la lógica de colonización digital y promover prácticas equitativas en el manejo de información personal. Una participante planteó preguntas pertinentes en relación con este tema, subrayando la necesidad de abordar estas cuestiones críticas:

¿Hasta qué punto hay una decisión? O sea, sí hay, pero es muy pequeña, hay un margen muy pequeño de decisión y creo que, si estas cosas se imponen, digamos, en ciertos espacios, no va a haber mucha posibilidad de decir, bueno, sí, o no, yo no voy a estar, aunque de repente no sea un espacio tan seguro o sí, o no se sepa bien qué está pasando con mis datos.

En términos generales, esta dimensión de seguridad no solo abarca la protección de datos y el control del contenido, sino también la creación de un entorno virtual seguro de manera integral que promueva la interacción positiva y respetuosa entre las personas usuarias y que cuente con una mediación activa por parte de desarrolladores que puedan implementar actualizaciones constantes, pero no invasivas, para cubrir las necesidades de las personas usuarias.

c. Adaptabilidad de las tecnologías inmersivas

En este grupo de escucha, las personas participantes destacaron cómo la sociedad evoluciona con el tiempo y el rol crucial de la tecnología en la configuración de dinámicas de interacción y conexión entre las personas. Las tecnologías digitales desempeñan un papel fundamental en los tres niveles de la matriz de dominación y son especialmente significativas en el tercer nivel, relacionado con el sistema de instituciones sociales, donde pueden jugar un papel en la mitigación o exacerbación de las desigualdades existentes.

Una preocupación recurrente es que, con el avance del metaverso, se exija a las personas adaptarse totalmente a la tecnología, en vez de que la tecnología se adapte a las necesidades humanas, en especial considerando las diversidades funcionales y los procesos de envejecimiento. Para las personas de este grupo de escucha, la prioridad debería ser que los procesos de diseño tecnológico se centren en la integración y accesibilidad para las personas usuarias finales. Un participante abordó cómo la movilidad y la percepción de proximidad están siendo transformadas por el desarrollo tecnológico, enfatizando la necesidad de un diseño inclusivo que se acomode a todas las personas usuarias, sin importar sus capacidades o edad.

Por otro lado, también se expresa la preocupación de que estas tecnologías no permitan ser reparadas o transformadas por las mismas personas usuarias al momento de que una falla suceda. La oportunidad de identificar, señalar y poder solucionar una falla o error permite que quienes utilizan estas tecnologías puedan apropiarse, adaptarlas e integrarlas de una manera más profunda. De manera que resulta necesario tener canales de comunicación con las plataformas de desarrollo para que las personas usuarias incrementen una participación activa de mejoramiento del entorno virtual que buscan habitar.

CONCLUSIONES

Abordar el futuro de los metaversos desde una perspectiva latinoamericana interseccional y decolonial es una tarea compleja, en especial ante las persistentes limitaciones impuestas por una estructura jerárquica donde el sur global se encuentra en desventaja frente al norte. Esta situación es el resultado de condiciones históricas, culturales y sociales que perpetúan un orden mundial desigual. En este contexto, las personas subalternizadas, situadas en posiciones desfavorecidas dentro de la matriz de opresión, continúan enfrentando violencias estructurales que son extensiones del sistema patriarcal-colonial-capitalista, incluso dentro de los entornos digitales, donde se expande y se reafirma.

La contraposición a estas formas de violencia debe ser guiada por principios de diseño justo y decolonial, que atiendan específicamente las necesidades de las personas históricamente vulneradas. Además, concebir el futuro de los entornos digitales inmersivos no debe ser un acto pasivo; más bien, debe ser visto como la creación activa de un horizonte que abre posibilidades para nuevas formas de existencia. Como señala Ezequiel Gatto, aunque la relación entre el metaverso y el futuro no está predeterminada, es crucial adherirse a principios que promuevan uno más justo e inclusivo, y las personas que han sufrido violencias dentro de la matriz de dominación poseen conocimientos valiosos que pueden contribuir con este diseño. Siguiendo la línea de pensamiento de Costanza-Chock y las observaciones de Erick Von Hippel sobre la innovación, muchas mejoras significativas en tecnología son frecuentemente realizadas por las personas usuarias finales, que aportan perspectivas únicas basadas en sus experiencias directas.

A su vez, las feministas del sur global reconocen que la decolonización es un proceso continuo, que opera dentro de las tensiones entre colonialidad y resistencia, por lo que el diseño de un metaverso que aspire a superar las desigualdades estructurales y las violencias históricas debe ser concebido en colaboración con las personas y comunidades de América Latina, asegurando que estas regiones, tradicionalmente marginadas en los ámbitos de la tecnología convencional, estén adecuadamente representadas.

Teniendo en cuenta este contexto y considerando la matriz de dominación particular en la región latinoamericana, en esta investigación el análisis de los datos recopilados desde una perspectiva interseccional revela un consenso entre los países participantes sobre las necesidades críticas relacionadas con el avance de las tecnologías digitales inmersivas. Las experiencias compartidas resaltan la importancia de abordar cuestiones de seguridad, privacidad y la representación de identidades diversas, así como la inclusión de elementos culturales y la diversidad ambiental. Estas preocupaciones, surgidas del sur global a través de una muestra no representativa, subrayan la relevancia de incorporar múltiples perspectivas en el desarrollo de la tecnología digital e inmersiva. Estos aspectos están profundamente vinculados con los contextos sociales, políticos, económicos e históricos que determinan las preferencias, visiones futuras y el acceso a estas tecnologías en cada país, poniendo énfasis en ciertas categorías sobre otras. En consecuencia, es crucial que los procesos de diseño de tecnologías digitales inmersivas contemplen las desigualdades regionales, desde la brecha de acceso entre géneros hasta la escasez de infraestructura tecnológica en vastas áreas de Latinoamérica y la ausencia de protecciones digitales institucionales y legislaciones actualizadas.

En cuanto a este último punto, si bien todos los países analizados en este trabajo cuentan con leyes sobre la violencia basada en género, dos son los que poseen la legislación más avanzada relativa a la violencia digital, específicamente de género: Brasil y México, con importantes baterías normativas. Argentina, por su parte, ha aprobado recientemente la denominada Ley Olimpia, que incluye una serie de aspectos de la violencia digital y disposiciones que refieren a las plataformas digitales. Por otro lado, Paraguay reconoce en sus normativas contra la violencia hacia las mujeres algunos de los actos vinculados a las nuevas tecnologías con el nombre de *violencia telemática*, pero no aborda todos los aspectos involucrados ni tiene tipos penales y sanciones específicos. En Chile, Colombia y Perú, están incluidas las tipificaciones sobre aspectos de la violencia digital en los códigos penales. Costa Rica es el único país que no la reconoce hasta ahora en ninguna normativa. Sin embargo, existen proyectos de ley específicos sobre violencia digital en Chile, Colombia, Paraguay y Costa Rica, en diferentes etapas de estudio parlamentario. Es relevante señalar que, si bien en casi toda la legislación sobre violencia de género de los países se incluyen tipificaciones de delitos digitales o vía Internet, en leyes especiales o en los códigos penales, la mayoría solo aborda la difusión no consentida de imágenes íntimas y no otros tipos de violencia como la vigilancia y monitoreo, acoso o asedio en las redes, suplantación de identidades, divulgación de información personal, entre otras⁸¹.

No es posible reconocer en los proyectos de ley o en las leyes ya existentes alusiones explícitas a violencias que se desarrollen en el metaverso, y la inclusión de la modalidad de violencia facilitada por la tecnología en las leyes no identifica el espacio virtual como uno concreto en el que se pueden producir violencias de género, racistas, xenófobas o de otros tipos discriminatorios, por lo que la comisión de violencias y discriminaciones en los entornos digitales podría estar en un vacío en términos legales. Y aunque quizás la normativa permita alguna acción al respecto, en términos de considerar este tipo específico de violencia, habría que pensar en su abordaje claro, que posibilite accionar ante posibles agresiones y discriminaciones como la denunciada recientemente⁸². En ese sentido, es posible plantear las responsabilidades de las plataformas en establecer los mecanismos adecuados para impedir que se produzca este tipo de violencia, como lo indican los instrumentos internacionales señalados precedentemente.

En cuanto al reconocimiento conceptual de la interculturalidad y la interseccionalidad en las normativas de los países analizados, varios de ellos las incorporan de manera explícita como principios, como es el caso de Perú. Otros países las mencionan al referirse a las especificidades de las mujeres indígenas y de otros colectivos, como lo hace la ley mexicana. Además, se observa la inclusión de disposiciones que agravan las sanciones, como en la ley del feminicidio en Colombia. En los demás países, la referencia se realiza en el marco del enfoque de no discriminación o del enfoque de derechos humanos.

Del análisis de otras normativas importantes para abordar la violencia facilitada por la tecnología, como son las leyes sobre discriminación generales o específicas, las leyes relativas a los derechos de las personas LGBTIQ+ y las vinculadas a los derechos de las personas con discapacidad, se desprenden algunos aspectos relevantes. De los 8 países estudiados, solo 2 no cuentan con leyes contra toda forma de discriminación (Costa Rica y Paraguay), y de aquellos que cuentan con este tipo de normativas solo México incluye como una forma de discriminación la difusión de imágenes

81 Ver investigaciones y documentos como *La violencia de género en línea contra las mujeres y niñas: Guía de conceptos básicos, herramientas de seguridad digital y estrategias de respuesta* (OEA/ s.f. Ser.D/XXV.25), y *La violencia digital de género a periodistas en Paraguay* (Sequera y Acuña, 2023). Disponible en: <https://www.tedic.org/wp-content/uploads/2023/10/Violencia-Genero-Periodistas-TEDIC-2023-web-2.pdf>

82 <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20220203/8032429/escandalo-metaverso-mujer-violacion-virtual-nbs.html>

o mensajes en los medios de comunicación. En ninguna de estas normativas se ha encontrado acciones específicas a la violencia facilitada por la tecnología. No obstante, es importante destacar que las disposiciones de protección contra la violencia en general pueden proporcionar un marco para abordar este tipo de violencia.

Las conclusiones indican que es necesario, por una parte, pensar en disposiciones y mecanismos específicos relativos al metaverso y en procesos que permitan concretar la posibilidad de su construcción desde las miradas de identidades subalternizadas para superar invisibilizaciones en las normas. Ello implicaría incorporar medidas específicas de inclusión y no discriminación, así como medidas de mitigación, abordaje y reparación adecuadas de las violencias racistas, xenófobas, capacitistas o de género. En ese sentido, cobran importancia las disposiciones que induzcan a las plataformas a propiciar el conocimiento de los derechos humanos, la eliminación de estereotipos y de acciones supremacistas o de violencias por diferentes variables discriminatorias, así como a establecer mecanismos de alertas tempranas ante posibles violencias y medidas reparatorias adecuadas al entorno digital.

Por otro lado, en cuanto al diseño e implementación de las tecnologías inmersivas, y a la utilización de estas por parte de las personas usuarias, se resalta la importancia de considerar las intersecciones de género, raza, clase y diversidad funcional al enfrentar las complejidades regionales. El discurso sobre el desarrollo tecnológico en América Latina está asignado simbólicamente a ciertas poblaciones, particularmente en términos de edad y género. Por lo tanto, es esencial desarrollar procesos de aprendizaje continuo y exhaustivo, y aplicar estrategias de prevención y transparencia que permitan tanto a las personas desarrolladoras como a las usuarias forjar experiencias más ricas y tangibles en diversos entornos digitales. A la vez, en todos los países se enfatiza la necesidad de un enfoque inclusivo que reconozca las desigualdades al diseñar e implementar tecnologías, que asegure que el acceso a ellas sea equitativo, y que contemple el compromiso con la sostenibilidad ambiental en una región que ha sufrido la explotación de sus recursos naturales y que ahora se encuentra en resistencia. Por último, se debe facilitar la influencia de las personas usuarias en la modificación o personalización de dispositivos, estableciendo así limitaciones estructurales que restrinjan la integración de nuevas tecnologías en la vida diaria.

Además, esta investigación revela cómo los grupos de escucha demostraron ser espacios enriquecedores, donde las personas participantes pudieron compartir sus experiencias con tecnologías, imaginar futuros deseables y reflexionar colectivamente sobre sus interacciones tecnológicas, tanto gratificantes como desafiantes. Un descubrimiento clave fue la necesidad de dialogar sobre el uso tecnológico, y se destaca la utilidad de estos encuentros para fomentar el intercambio entre personas con diferentes niveles de habilidad y experiencia tecnológica. La creación de estos espacios, donde tal diversidad pudo interactuar y dialogar, fue un logro significativo, posible gracias al esfuerzo conjunto de todas las organizaciones involucradas en los 8 países participantes: Luchadoras en México, Sula Batsu en Costa Rica, Amaranta ONG en Chile, Hiperderecho en Perú, Fundación Karisma en Colombia, InternetLab en Brasil y LatFem en Argentina.

Así, la construcción de un metaverso inclusivo, desde las experiencias y reflexiones obtenidas en este trabajo, aparece como una posibilidad para reimaginar el desarrollo y diseño de espacios virtuales que no solo reflejen la diversidad de identidades y experiencias humanas, sino que también promuevan la seguridad, la privacidad, la accesibilidad y la interacción respetuosa y enriquecedora entre todas las personas usuarias. Desde este enfoque, arraigado en una perspectiva interseccional y decolonial, invitamos a una reimaginación crítica de los entornos digitales, en los que la inclusión trascienda la mera representación visual para abordar de manera profunda las dinámicas de poder, privilegio y opresión que estructuran nuestras sociedades.

Esta reflexión sobre un futuro deseado de las tecnologías inmersivas, en particular, destaca la importancia de considerar cómo estas pueden diseñarse para ser verdaderamente accesibles para todas las personas, enfatizando la necesidad de que el metaverso sea un espacio que permita, desde su concepción misma, a todas las personas usuarias explorar, interactuar y contribuir sin barreras de ningún tipo. La interacción en este entorno debería fomentar la construcción de identidades diversas y plurales, ofreciendo un refugio seguro para la expresión de identidades disidentes y promoviendo el respeto a la diversidad en todas sus formas.

Además, creemos importante resaltar la relevancia de incorporar estrategias que aseguren la seguridad y privacidad de las personas usuarias en el metaverso, abordando preocupaciones críticas sobre la violencia facilitada por la tecnología y el uso y manejo de sus datos personales por parte de las plataformas para fines de vigilancia, entrenamiento de sistemas de inteligencia artificial o comercialización de estos. Además, el desafío de crear un metaverso inclusivo y seguro también implica reflexionar sobre las formas en que estas tecnologías inmersivas pueden impactar en nuestra salud mental y bienestar, lo cual sugiere la exploración de límites en su uso y estrategias que promuevan un equilibrio entre la vida digital y offline.

Pensamos en un metaverso que no solo sea un espacio de avance e innovación tecnológica con ganancias económicas para las personas y plataformas que lo desarrollan, sino también, y principalmente, un medio para promover la justicia social, la inclusión y el respeto por la diversidad humana en estos entornos digitales inmersivos. El diseño y la gobernanza del metaverso deben centrarse en los principios de derechos humanos, considerando las perspectivas y necesidades específicas del sur global, y asegurando que este nuevo horizonte digital sea accesible, seguro y enriquecedor para todas las personas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Albornoz Pollman, L. y Barcía Lehmann, R. (diciembre 2022). El neo feminismo o los nuevos feminismos. *Revista de Ciencias Sociales* (Valparaíso). N.o 81. Recuperado de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-84422022000200177
2. Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (2016). *Principios feministas para internet*. Recuperado de https://www.apc.org/sites/default/files/Principios_feministas_para_internetv2-0.pdf
3. Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (2023). *Marco para el desarrollo de una política de ciberseguridad que responda a las cuestiones de género: Normativas, reglas y directrices*. Recuperado de https://www.apc.org/sites/default/files/ciberseguridad-normativas_1.pdf
4. Bailey, J., Burkell, J. (2021). *Tech-Facilitated Violence: Thinking Structurally and Intersectionally*. Recuperado de https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4317466
5. Calvo Rivera, E. (2022). *(Re) Pensar la sexuación de los cuerpos desde la colonialidad de género. Un análisis de las contribuciones del feminismo decolonial latinoamericano a la historización del binarismo de género* [Trabajo de fin de máster]. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona, España. Recuperado de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/146647/3/erikacalvoTFM0622memoria.pdf>
6. Comisión Interamericana de Derechos Humanos (2016). *Estándares para una internet libre, abierta e incluyente. Relatoría especial para la libertad de expresión*. Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/15/7241/7.pdf>
7. Comisión Interamericana de Derechos Humanos (2019). *Compendio Igualdad y no discriminación. Estándares Interamericanos*. CIDH-OEA. Recuperado de <https://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/Compendio-IgualdadNoDiscriminacion.pdf>
8. Comité para la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Contra la Mujer (CEDAW) (2017). *Recomendación General número 35*. Recuperado de <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2017/11405.pdf>
9. Comité para la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Contra la Mujer (CEDAW) (2020). *Recomendación General número 38*.
10. Contrera Hernández, P. y Trujillo Cristoffanini, M. (2017). Desde las epistemologías feministas a los feminismos decoloniales: aportes a los estudios sobre migraciones. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*. Vol. 17, n.o 1, pp. 145-162. Universitat Autònoma de Barcelona Bellaterra, España. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/537/53749962008.pdf>
11. Costa, F. (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Editorial Taurus.
12. Costanza-Chock, S. (2020a). Introduction: #TravelingWhileTrans, Design Justice, and Escape from the Matrix of Domination. En *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. The MIT Press. Recuperado de <https://designjustice.mitpress.mit.edu/>

13. Costanza-Chock, S. (2020b). Design Values: Hard- Coding Liberation? En *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. The MIT Press. Recuperado de <https://designjustice.mitpress.mit.edu/>
14. Costanza-Chock, S. (2020c). Design Practices: “Nothing about Us without Us”. En *Design Justice. Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. The MIT Press. Recuperado de <https://designjustice.mitpress.mit.edu/>
15. Costanza-Chock, S. (2020d). Design Sites: Hackerspaces, Fablabs, Hackathons and DiscoTechs. En *Design Justice. Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. The MIT Press. Recuperado de <https://designjustice.mitpress.mit.edu/>
16. Crenshaw, K. (1989). *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*. University of Chicago Legal Forum 1989.
17. Cruz Hernández, D. T. (2020). Mujeres, cuerpo y territorios: entre la defensa y la desposesión. En Cruz Hernández, D. T. y Bayón Jiménez, M. (Coords.), *Cuerpos, Territorios y Feminismos. Compilación latinoamericana de teorías, metodologías y prácticas políticas* (pp. 45-61). Ediciones Abya-Yala, Quito, Ecuador. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/339874483_Cuerpos_territorios_y_feminismos_Compilacion_latinoamericana_de_teorias_metodologias_y_practicas_politicas_compilacion
18. Cubillos Almendra, J. (2014). Reflexiones sobre el proceso de investigación. Una propuesta desde el feminismo decolonial. *Athenea Digital*. Vol. 14, n.º4, pp. 261-285. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/537/53732940012.pdf>
19. Cubillos Almendra, J. (2015). La importancia de la interseccionalidad para la investigación feminista. *Oxímora. Revista Internacional de Ética y Política*. N.º 7, pp. 119-137. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/oximora/article/view/14502>
20. de Perdigão Lana, A. (2022). *Metaverso e Gênero. Relatório. diVerso: laboratório de estudos sobre o metaverso*. Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro (ITS Rio), Brasil. Recuperado de https://itsrio.org/wp-content/uploads/2022/10/saida_relatorio-diVerso_Genero-Metaverso_AliceLana.pdf
21. Díaz Sabán, M. L. (2022). *Medios inmersivos como experiencias corporizadas. De la creación de metaversos, y otras realidades extendidas, desde el cuerpo y su movimiento* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada, España. Recuperado de <https://hdl.handle.net/10481/77516>
22. Dinamarca Noack, C. (2020). Tecnocultura patriarcal y sus posibles subversiones. En Tello, A. M. (Ed.), *Tecnología, política y algoritmos en América Latina* (pp. 223-235). Cenaltes Ediciones. Colección Cruces Colectivos. Viña del Mar, Chile. Recuperado de https://www.academia.edu/43657904/TECNOLOG%C3%8DA_POL%C3%8DTICA_Y_ALGORITMOS_EN_AM%C3%89RICA_LATINA_2020_
23. diVersoLab (noviembre 2023). *Laboratório de Estudos sobre o Metaverso*. Instituto de Tecnologia. Sociedades do Río de Janeiro, Brasil. Recuperado de <https://somos.itsrio.org/diversolab>

24. Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., Dennehy, D., Metri, B., Buhalis, D., Cheung, C. M. K., Conboy, K., Doyle, R. Dubey, R., Dutot, V., Felix, R., Goyal, D. P., Gustafsson, A., Hinsch, C., Jebabli, I., Janssen, M.,... Fosso Wamba, S. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*. Vol. 66.
Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0268401222000767>
25. Escobar, A. (2012). Más allá del desarrollo: postdesarrollo y transiciones hacia el pluriverso. *Revista de Antropología Social*. Vol. 21, pp. 23-62. Universidad Complutense de Madrid, España.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83824463002>
26. Featherstone, M. y Burrows, R. (1995). *Cultures of Technological Embodiment: An Introduction*. *Body & Society*. Vol. 1.
Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1357034X95001003001>
27. Figari, C. (2010). El movimiento LGBT en América Latina: institucionalizaciones oblicuas. En Massetti A., Villanueva, E. y Gómez, M. (Comps.), *Movilizaciones, protestas e identidades políticas en la Argentina del bicentenario* (pp. 225-240). Recuperado de https://carlosfigari.files.wordpress.com/2011/02/figari_el-movimiento-lgbt-en-argentina.pdf
28. Fontenla, M. (2008). ¿Qué es el patriarcado? En *Diccionario de Estudios de Género y Feminismos*. Editorial Biblos. Recuperado de <https://www.mujiresenred.net/spip.php?article1396>
29. Freeman, G., Maloney, D., Acena, D. y Barwulor, C. (29 de abril-5 de mayo 2022). (Re)discovering the Physical Body Online: Strategies and Challenges to Approach Non-Cisgender Identity in Social Virtual Reality. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '22), New Orleans, LA, USA. ACM, New York, NY, USA.
Recuperado de <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3491102.3502082>
30. Gago, V. (2019). *La potencia feminista. O el deseo de cambiarlo todo*. Tinta Limón y Fabricantes de Sueños, Madrid, España. Recuperado de https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/TDS_map55_La%20potencia%20feminista_web.pdf
31. Galliano, A. (2020). *¿Por qué el capitalismo puede soñar y nosotros no? Breve manual de las ideas de izquierda para pensar el futuro*. Siglo XXI Editores, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
32. García, D. y Sequera, M. (2021). *Violencia de género en Internet en Paraguay - Un estudio exploratorio* TEDIC-World Wide Web Foundation. Recuperado de <https://www.tedic.org/wp-content/uploads/2021/08/Violencia-Digital-TEDIC-WRO-2021-ES-v01.pdf>
33. García-Torres, M., Vázquez, E., Cruz Hernández, D. T. y Bayón Jiménez, M. (2020). Extractivismo y (re)patriarcalización de los territorios. En Cruz Hernández, D. T. y Bayón Jiménez, M. (Coords.), *Cuerpos, Territorios y Feminismos. Compilación latinoamericana de teorías, metodologías y prácticas políticas* (pp. 23-43). Ediciones Abya-Yala, Quito, Ecuador. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/339874483_Cuerpos_territorios_y_feminismos_Compilacion_latinoamericana_de_teorias_metodologias_y_practicas_politicas_compilacion

34. Gatto, E. G. (2022). Del Futuro y lo Estratégico. Una Exploración de la Imaginación Maquinica, el Diseño y la Improvisación. DOSSIÊ – Arqueologias Políticas do Futuro. MEDIAÇÕES, Londrina. Vol. 27, n.o 1, pp. 1-18. Recuperado de <https://www.proquest.com/openview/946fc27fca763f045cf31780f11d3514/1.pdf?pq-origsite=gscholar&cbl=2031972>
35. Gutiérrez Brito, J. (2014). *Dinámica del grupo de discusión* (1.a ed., 1.a reimp.). Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, España.
36. Guzmán Castillo, F. (2012). El binomio discapacidad-enfermedad. Un análisis crítico. Revista Internacional de Humanidades Médicas. Vol. 1, n.o 1, pp. 61-71. Global Knowledge Academic y Fundación Iatrós. Recuperado de <https://cgscholar.com/bookstore/works/revista-internacional-de-humanidades-medicas-volume-1-issue-1-2012>
37. Hevia Martínez, G. (enero-febrero 2019). La sociedad como artefacto. Sistemas sociotécnicos, sociotecnologías y sociotécnicas. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad-CTS. Vol. 14, n.o 40, pp. 267-295. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92459230010>
38. Hill Collins, P. (1990). Black feminist thought in the matrix of domination. En *Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment* (pp. 221-238). Unwin Hyman, Boston. Recuperado de http://www.oregoncampuscompact.org/uploads/1/3/0/4/13042698/patricia_hill_collins_black_feminist_thought_in_the_matrix_of_domination.pdf
39. Hill Collins, P. (2000). Patricia Hill Collins: La intersección de las opresiones. En *Pensamiento feminista Negro: el conocimiento, la conciencia y la política de empoderamiento* (2.ª ed.). Routledge. HDiporest.org. Centro de Estudio en Trabajo Social y Ciencias Sociales, Nueva York. Recuperado de http://www.diporets.org/articulos/Patricia%20Hill%20Collins-intersecciones%20II%20_1_%20_1_%20_1_.pdf
40. Internet Society (2017). *Informe Global de Internet 2017: Caminos Hacia Nuestro Futuro Digital*. Recuperado de https://www.internetsociety.org/wp-content/uploads/2022/12/2017-Internet-Society-Global-Internet-Report-Paths-to-Our-Digital-Future_ES.pdf
41. López Rodríguez, J. V. (2018). Convergencias, divergencias y posicionamiento entre lo decolonial, lo descolonial y lo poscolonial desde miradas feministas del Sur. Analéctica. Revista Activa. Vol. 5, n.o 31. Arkho Ediciones, Argentina. Recuperado de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/251/2511805007/html/#::~:~:text=Lo%20descolonial%20es%20un%20proceso,la%20constituici%C3%B3n%20de%20la%20naci%C3%B3n>.
42. Lugones, M. (julio-diciembre 2011). Hacia un feminismo descolonial. La manzana de la discordia. Año 2011, vol. 6, n.o 2, pp. 105-119. Recuperado de https://hum.unne.edu.ar/generoysex/seminario1/s1_18.pdf
43. Lugones, M. (2012). *Pensando los feminismos en Bolivia. Serie Foros 2*. Recuperado de https://www.bivica.org/files/feminismos_bolivia.pdf
44. Lugones, M. (2018). Hacia metodologías de la decolonialidad. En *Prácticas otras de conocimiento(s). Entre crisis, entre guerras. Tomo III* (pp. 75-92). Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/j.ctvn96g99.6>

45. Luna Montalbetti, C. J. (2022). *Cuerpas gordas de Abya Yala. Colonialidad, racismo y gordofobia*. Instituto Latinoamericano de Arte, Cultura e História (ILAACH), Universidade Federal da Integração Latino-Americana. Recuperado de <http://dspace.unila.edu.br/123456789/6843>
46. Lupinacci, L. (2-5 de noviembre 2022). *Reclaiming "The experience": social media, the metaverse, and extractive imaginaries of experiential enhancement*. The 23rd Annual Conference of the Association of Internet Researchers. Dublin, Ireland. Recuperado de <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/13045>
47. Marabelli, M. y Newell, S. (2022). *Everything you always wanted to know about the metaverse* (*But were afraid to ask)*. Conference: 2022 Academy of Management Annual Meeting. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/359472101>
48. Mecanismo de Seguimiento de la Convención de Belem do Para (MESECVI) y Oficina Regional de ONU Mujeres para las Américas y el Caribe (2022). *Ciberacoso y ciberviolencia contra las mujeres y las niñas en el marco de la convención de Belem Do Para*. Recuperado de <https://lac.unwomen.org/es/digital-library/publications/2022/04/ciberviolencia-y-ciberacoso-contra-las-mujeres-y-ninas-en-el-marco-de-la-convencion-belem-do-para#view>
49. Mendoza, B. (2010). La epistemología del sur, la colonialidad del género y el feminismo latinoamericano. En Espinosa Miñoso, Y. (Coord.), *Aproximaciones críticas a las prácticas teórico-políticas del feminismo latinoamericano* (pp. 19-36). Recuperado de <https://elizabethruano.com/wp-content/uploads/2019/07/Mendonza-2016-La-Epistemologia-del-Sur.pdf>
50. Migliaro González, A. (2020). Interseccionalidades en el cuerpo-territorio. En Cruz Hernández, D. T. y Bayón Jiménez, M. (Coords.), *Cuerpos, Territorios y Feminismos. Compilación latinoamericana de teorías, metodologías y prácticas políticas*. Ediciones Abya-Yala, Quito, Ecuador. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/339874483_Cuerpos_territorios_y_feminismos_Compilacion_latinoamericana_de_teorias_metodologias_y_practicas_politicas_compilacion
51. Nangle, S. (2022). The commodification of Africa—an ethnographic study on Africa’s first metaverse. *Intersecting Virtualities: Applied Research on Digital Anthropology and Virtual Environments*. Vol. 7, n.o 1. Hochschule für Medien Kommunikation und Wirtschaft University of Applied Sciences (HMKW). Recuperado de <https://www.hmkw.de/en/university/departments/humanities/journals/vma-journal-vol-7-2022>
52. Organización de los Estados Americanos (s.f.). *La violencia de género en línea contra las mujeres y niñas: Guía de conceptos básicos, herramientas de seguridad digital y estrategias de respuesta* (OEA/ s.f. Ser.D/XXV.25).
53. Parra, F. (2021). Crítica política del concepto occidental moderno de género desde una perspectiva feminista descolonial e interseccional. *Tabula rasa, Memoria Académica*. N.o 38, pp. 247-267. Recuperado de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12708/pr.12708.pdf
54. Parrilla Huertas, J. A., Valdivielso Pardos, S., López Escolano, C., Pueyo Campos, Á. (2022). Retos sociales y territoriales en la nueva dimensión digital. ¿El inicio de la construcción de los metaversos? En Farinós Dasí, J. y Serrano Rodríguez A. (Coord.), *El papel del territorio y de las políticas territoriales en la estrategia de recuperación, transformación y resiliencia*. Universitat de València (pp. 187-200). Recuperado de <https://roderic.uv.es/handle/10550/84853>

55. Ramirez, E. J., Jennett, S., Tan, J., Campbell, S. y Gupta, R. (2023). XR Embodiment and the Changing Nature of Sexual Harassment. *Societies*. Vol. 13, n.o 2. Recuperado de <https://www.mdpi.com/2075-4698/13/2/36>
56. Ramos Miramontes, S. L. (2019). La colonialidad en la configuración de las representaciones sociales de la violencia de género contra las mujeres mapuche [Tesis para optar al grado de magíster en Psicología]. Comunitaria Universidad de La Frontera, Temuco, Chile. Recuperado de <https://comunitaria.ufro.cl/wp-content/uploads/2019/05/Sara-Yunue.pdf>
57. Relatora especial de las Naciones Unidas para la Promoción y Protección del Derecho a la Libertad de Opinión y Expresión; representante de la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa (OSCE) para la Libertad de los Medios de Comunicación; relator especial para la Libertad de Expresión de la Organización de Estados Americanos (OEA) y relatora especial de la Comisión Africana de Derechos Humanos y de los Pueblos (CADHP) para la Libertad de Expresión y el Acceso a la Información en África (2023). *Declaración Conjunta sobre Libertad de los Medios de Comunicación y Democracia*. Recuperado de <https://www.oas.org/es/cidh/expresion/showarticle.asp?artID=1274&IID=2>
58. Relatora especial de las Naciones Unidas sobre Violencia contra las Mujeres (2018). *Informe acerca de la violencia en línea contra las mujeres y las niñas desde la perspectiva de los derechos humanos*.
59. Reverter Bañón, S. (2013). Ciberfeminismo: de virtual a político. *Teknokultura, Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*. Vol. 10, n.o 2. Recuperado de https://www.nodo50.org/mujeres-red/IMG/pdf/ciberfeminismo_de_virtual_a_politico.pdf
60. Ricaurte Quijano, P. (2023). *Descolonizar y despatriarcalizar las tecnologías*. Centro de Cultura Digital. Gobierno de México. Secretaría de Cultura. Recuperado de <https://vision.centroculturaldigital.mx/media/done/descolonizarYD.pdf>
61. Riccio, P. y Oliver, N. (2023). Racial Bias in the Beautyverse: Evaluation of augmented-reality beauty filters. En Karlinsky, L., Michaeli, T., Nishino, K. (Eds.), *Computer Vision. ECCV 2022 Workshops. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 13803. Springer, Cham. Recuperado de https://doi.org/10.1007/978-3-031-25066-8_43
62. Ríos-Llamas, C. (2022). Habitar el metaverso mediante la continuidad del cuerpo/avatar en lugares virtuales. *Communications Papers*. Vol. 11, n.o 23, pp. 136-151. Universitat de Girona, Girona, España. Recuperado de <https://communicationpapers.revistes.udg.edu/article/view/22832/26496>
63. Rodríguez, M. F. (2020). Un análisis intercultural de la violencia de género: El caso de Juana, la niña wichi. Arandú. *Revista Científica del Grupo de Teoría Social, Estudios Decoloniales y Pensamiento Crítico*. Año 2, n.o 2. Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina. Recuperado de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/173369?show=full>
64. Rouse, R. (2021). Against the Instrumentalization of Empathy: Immersive Technologies and Social Change. En Fisher, J. A., *Augmented and Mixed Reality for Communities* (pp. 3-19). CRC Press. Tylor& Francis Group. Recuperado de <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.1201/9781003052838/augmented-mixed-reality-communities-joshua-fisher>

65. Saker, M. y Frith, J. (2022). Contiguous identities: The virtual self in the supposed Metaverse. Peer-reviewed journal on the internet. First Monday. Vol. 27, n.o 3.
Recuperado de <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/12471/10612>
66. Seidel, S., Berente, N., Yepes, G. y Nickerson, J. V. (2022). *Designing the Metaverse*. Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences. Recuperado de <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/b98c8018-ba3e-4e12-852a-7f149139c29c/content>
67. Sequera, M. y Acuña, J. (2023). *La violencia digital de género a periodistas en Paraguay*. TEDIC. Recuperado de <https://www.tedic.org/wp-content/uploads/2023/10/Violencia-Genero-Periodistas-TEDIC-2023-web-2.pdf>
68. Shariff, S., Dietzel, C., Macaulay, K., & Sanabria, S. (2023). *Misogyny in the metaverse: Leveraging policy and education to address technology-facilitated violence*. In *Cyberbullying and Online Harms*.
69. Tadros, M. (2011). E-hijab: Muslim Women in the Metaverse. *International Journal of Learning and Media*. Vol. 2, n.o 2-3, pp. 45-61. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/254925094_E-hijab_Muslim_Women_in_the_Metaverse
70. Tello, A. M. (2020). Tecnologías insurgentes. Apropiación tecnológica y disidencias maquínicas en América Latina. En Tello, A. M (Ed.), *Tecnología, política y algoritmos en América Latina* (pp. 55-77). Colección Cruces Colectivos. Cenaltes Ediciones, Viña del Mar, Chile. Recuperado de https://www.academia.edu/43657904/TECNOLOG%C3%8DA_POL%C3%8DTICA_Y_ALGORITMOS_EN_AM%C3%89RICA_LATINA_2020_
71. Therrien, C. (2022). *O metaverso e seus novos horizontes democráticos*. Relatório. DiVerso: laboratório de estudos sobre o metaverso do Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro (ITS Rio). Recuperado de https://itsrio.org/wp-content/uploads/2023/03/relatorio-diVerso_NovosHorizontesDemocraticos_SL_2.pdf
72. Torrano, A. y Fischetti, N. (2020). Filosofía feminista de la técnica y la tecnología. Notas para una academia latinoamericana activista. *Pensando. Revista de Filosofía*. Vol. II, n.o 23, pp. 54-67. Recuperado de <https://revistas.ufpi.br/index.php/pensando/article/view/11058/6614>
73. Uriona, P. (2012). Sistematización de las Jornadas Pensando los feminismos en Bolivia. Las “jornadas de octubre”: intercambiando horizontes emancipatorios. En *Pensando los feminismos en Bolivia*. Serie Foros 2 (pp. 11-65). Conexión, Fondo de Emancipación, La Paz, Bolivia. Recuperado de https://www.bivica.org/files/feminismos_bolivia.pdf
74. Vaca Trigo, I. y Valenzuela, M. E. (2022). *Digitalización de las mujeres en América Latina y el Caribe: acción urgente para una recuperación transformadora y con igualdad*. Documentos de Proyectos (LC/TS.2022/79), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/332d0a20-bdcf-4173-88df-50aa636e2992/content>
75. Vechionni, S. P. (2021). Estereotipos de género en el procedimiento de asilo. Reflexiones y desafíos desde la colonialidad de género. En del Álamo Gómez, N. y Picado Valverde, E. (Coord.), *Políticas públicas en defensa de la inclusión, la diversidad y el género III. Migraciones y Derechos Humanos* (pp. 343-354). Ediciones Universidad Salamanca. Recuperado de <https://eusal.es/index.php/eusal/catalog/view/978-84-1311-467-5/5556/6271-1>

76. Vergés Bosch, N. (2013). *Teorías Feministas de la Tecnología: Evolución y principales debates*. Grupo COPOLIS, Departamento de Sociología y Análisis de las Organizaciones, Universitat de Barcelona. Recuperado de <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/45624/1/Teor%C3%ADas%20Feministas%20de%20la%20Tecnolog%C3%ADa.pdf>
77. Yang, E. (Dir.). (2021). *Ama y construye la memoria*. [Libro de arte interactivo]. AMA Y NO OLVIDA, Museo de la Memoria contra la Impunidad. Facebook: Ama y No Olvida; Twitter: @museomemoria_ni; Instagram: @museomemoria_ni. <http://www.museodelamemorianicaragua.org/>
78. Yang, E. (2022). *Collectivizing Justice: transmedia memory practices, participatory witnessing, and feminist space building in Nicaragua*. University of Southern California ProQuest Dissertation & Theses. Recuperado de <https://www.proquest.com/openview/0d8d7fe2370f8c08ea1351d9b-4ca8ed6/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

