



Conocer para resistir: Violencia de género en línea en el Perú.

- Categoría Gestión del Conocimiento

RESUMEN

La estadística señala que la mayoría de los ataques violentos en línea son realizados por desconocidos o perfiles anónimos. Pero la víctima siente miedo de hacer sus actividades normales en el día a día precisamente porque las personas que la atacan se esconden en el anonimato. Si sale a la calle, no sabe si su atacante es la persona con la que se cruza, su compañero de clases o el vecino.

El objetivo de esta buena práctica es asistir a las víctimas de violencia de género en línea (VGL) en el Perú; para ello ha desarrollado una estrategia de tres fases. La primera, de generación de conocimiento sobre VGL, denominada «Conocer para Resistir», que permitió evidenciar la existencia de grupos poblacionales más vulnerables de ser afectados por la VGL, debido a características como el género, la identidad sexual, la identidad o pertenencia a un grupo étnico, o por sus creencias. De esta manera, se verificó que los problemas de discriminación y violencia en la esfera social *offline* se replican en los espacios digitales.

La segunda etapa consistió en la difusión del estudio en distintos espacios públicos, desde julio de 2018 hasta marzo de 2019; entre ellos, el Congreso de la República y el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, lo cual contribuyó a colocar en la agenda pública la problemática de la VGL.

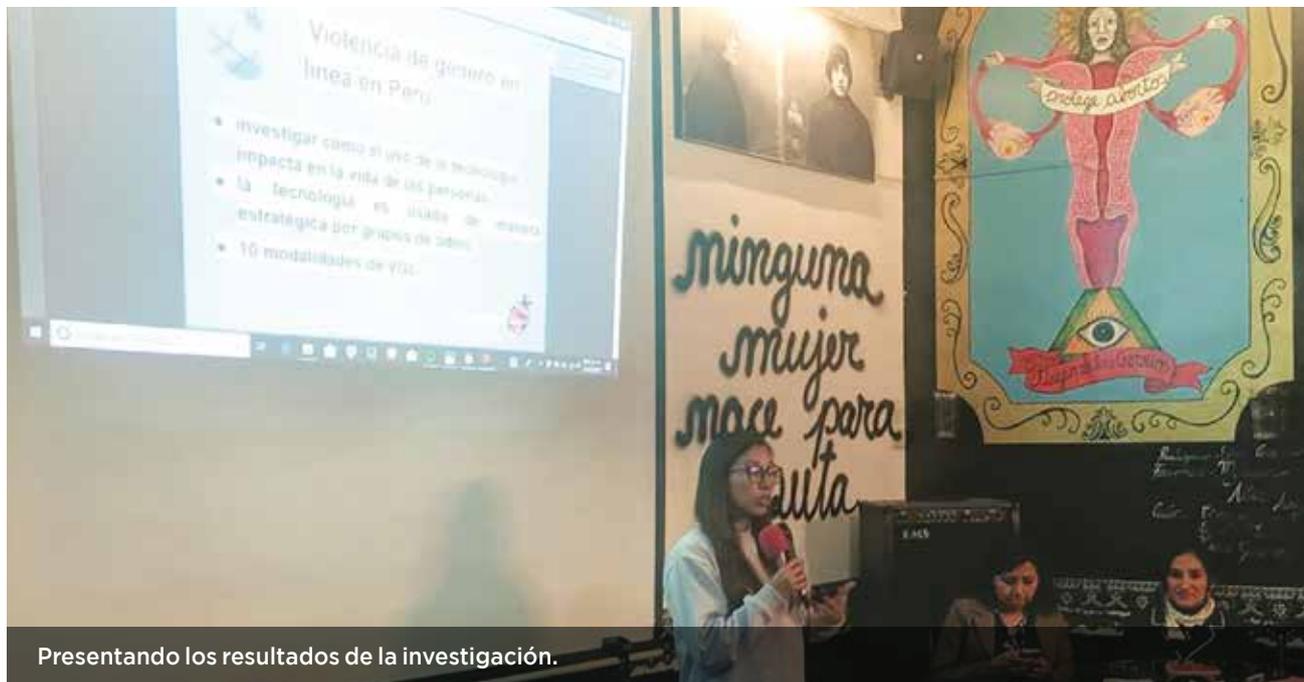
La tercera etapa consistió en el desarrollo del portal web «Tecnoresistencias», que es un centro de autodefensa digital con recursos para brindar un acompañamiento personalizado a personas afectadas por acoso virtual, distribución de imágenes íntimas sin consentimiento y chantaje sexual, a través del acceso a información y asesoría legal y técnica especializada desde enero de 2018 hasta la actualidad.

El resultado principal es haber permitido comprender y comunicar la complejidad del problema, evidenciando las diversas relaciones de poder que se negocian en las redes sociales, ubicándolo en la agenda pública. La buena práctica ha contado con la colaboración de activistas y medios de comunicación.

CONTEXTO Y PROBLEMA

Para Hiperderecho la tecnología es una herramienta que puede potenciar capacidades y debe ser de disfrute para todas las personas sin importar su género. Sin embargo, existen grandes sesgos en los criterios de acceso y usabilidad, es decir, quiénes tienen la posibilidad de conectarse a internet, así como la oportunidad y capacidades para usar la tecnología de manera libre y segura.

Al realizar la investigación se encontró que existen grupos de la población que son más vulnerables a ser afectados por la violencia de género en línea (VGL) debido a características como el género, identidad sexual, identidad o pertenencia a un grupo étnico, o sus creencias. De esta manera, se reforzó la idea de que los problemas de discriminación y violencia de estos grupos en la esfera social *offline* se replican en los espacios digitales.



Presentando los resultados de la investigación.

Violencia de género en línea

La violencia de género en línea (VGL), entendida por la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones como «cualquier forma de violencia basada en género que se comete o se agrava, en parte o totalmente, por el uso de tecnologías de información y comunicación», cada vez es más reconocida como un problema global. En el 2017, Amnistía Internacional realizó una encuesta que dio como resultado que una de cinco mujeres ha sido víctima de violencia o acoso en internet. Según este estudio, la violencia en línea se manifiesta de diversas maneras: las amenazas de violencia física son una de las más peligrosas. De las mujeres encuestadas que sufrieron abuso o acoso en línea, más de una cuarta parte (26%) había recibido amenazas de agresión física o sexual. De manera similar, investigaciones realizadas por la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones entre el 2012 y el 2014, que siguieron a 1,000 casos de

VGL en Bosnia y Herzegovina, Colombia, República Democrática del Congo, Kenia, México, Pakistán y Filipinas indicaron que las mujeres entre los 18 y 30 años son las más vulnerables a los ataques en espacios digitales, en particular las sobrevivientes de agresiones físicas, abusos cometidos por parejas o violaciones. En el mismo estudio, el 11% de las mujeres informaron haber sido víctimas de violencia física después de recibir un ataque en línea. Si bien el 49% de estos casos fueron denunciados a las autoridades respectivas, menos de la mitad fueron investigados.

En respuesta a estas cifras alarmantes, las instituciones de investigación y las organizaciones de la sociedad civil de todo el mundo —incluido Hiperderecho en el Perú— están investigando cómo se manifiesta la VGL en sus países, el impacto en las víctimas y las barreras legales y sociales que enfrentan para prevenir o sancionar esta forma de violencia. Estas investigaciones fueron especialmente urgentes en países como el Perú, que enfrentan altas tasas de violencia contra las mujeres y donde la penetración de las tecnologías de la información y la comunicación continúa creciendo cada año.

La violencia de género en línea en el Perú

En el Perú no existen estadísticas para comprender la magnitud del problema ni a cuántas personas afecta, con la excepción de los alcances del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) basados en su encuesta en línea, que entre febrero y diciembre de 2018 ha recopilado hasta 910 registros de acoso virtual, de los cuales el 89% proviene de mujeres entre 18 y 29 años. Se señala además que el 49% de las mujeres se enfrentan diariamente a la violencia en línea, principalmente bajo las modalidades de hostigamiento (89%), insultos (67%) y amenazas directas (57%).

Hiperderecho intentó complementar estos hallazgos mediante la realización del primer estudio cualitativo sobre la violencia en línea basada en género en el

país, para comprender mejor cómo afectaba la vida de las mujeres y las personas LGBTIQ+. Se recolectaron 200 historias de acoso en línea a través de encuestas y entrevistas en las que se identificó hasta diez modalidades diferentes de ataques mediados por tecnología, que también incluyen robo de identidad, pornografía no consentida¹, acceso no autorizado a dispositivos y difusión no autorizada de datos personales. Estos ataques se intensifican cuando los usuarios de internet son activistas, periodistas o defensores de la igualdad de género. El 33% de los encuestados fueron atacados después de expresar una opinión política en un foro público; el 32%, por asociarse con el movimiento feminista, y el 13%, por defender los derechos LGBTIQ+. Las mujeres de ascendencia étnica indígena o africana también eran particularmente vulnerables a los ataques y amenazas racistas.

Desde el punto de vista legal, en setiembre de 2018 se promulgó el decreto legislativo 1410 para proteger a la ciudadanía de cuatro nuevos delitos: el acoso, el acoso sexual, la extorsión en línea y la distribución de imágenes íntimas sin consentimiento. Junto con México, el Perú es uno de los primeros países de la región en promulgar una ley que criminaliza la violencia en línea, un precedente importante para América Latina. Sin embargo, a pesar de la creciente tasa de violencia en línea contra las mujeres y la comunidad LGBTIQ+, a la fecha solo unos pocos casos cuentan con sentencias (los que no permiten más investigaciones). En la investigación propia, los encuestados también expresaron apatía y renuencia a presentar un informe formal, porque existe la impresión de que no hay rutas claras o mecanismos de queja, ni operadores de justicia que entienden o vigilen constantemente la violencia en línea. En general, las mujeres y la comunidad LGBTIQ+ no se sienten protegidas por el Estado en lo que respecta a sus actividades en línea, y perciben que internet es un espacio donde las acciones pueden quedar impunes por inacción estatal.

¹ La «pornografía no consentida» es reconocida como un tipo de violencia de género de tipo sexual y el acto de revelar una imagen privada y sexualmente explícita a un tercero podría describirse como pornográfico, en tanto transforma una imagen privada en el entretenimiento sexual público. https://acoso.online/wp-content/uploads/2018/10/PenaVera_Submission-UN_NonConsensual-Porn-in-Latam-and-Private-Platfoms.pdf

OBJETIVOS

Objetivos de generación de conocimiento

- Investigar la VGL con enfoque de género e identificar cómo la violencia de género se está replicando en espacios digitales.
- Identificar el perfil de las víctimas y el perfil de los agresores que usan tecnología.
- Identificar cómo la VGL afecta el bienestar de la víctima.
- Identificar estrategias de denuncia y respuesta a la VGL desde el punto de vista de la víctima.

Objetivos de difusión de conocimiento

- Socializar los hallazgos y visibilizar la VGL frente a mujeres y personas LGBTQ+ y poblaciones en situación de vulnerabilidad.
- Contribuir a la discusión pública sobre VGL y fomentar una conversación abierta entre diversos actores sobre la relación entre tecnología, cuerpo y derechos.
- Hacer incidencia en política pública e informar a tomadores de decisiones sobre las dinámicas de la VGL.

Objetivos del uso de conocimiento

- Cotejar información relevante sobre cómo proceder ante casos de VGL.

- Formar alianzas con colectivos y organizaciones de sociedad civil que defienden los derechos de mujeres y personas LGBTQ+, que puedan necesitar la información que levantamos.
- Influir en la política pública y mejorar los procesos de recepción de denuncias y prevención de VGL.
- Desarrollar las capacidades en el uso seguro de la tecnología por mujeres y personas LGBTQ+.

POBLACIÓN BENEFICIARIA

- En primer lugar, las mujeres o personas que desafían la heteronormatividad en todas sus diversidades. Esto incluye mujeres de origen indígena o afro, personas LGBTQ+, activistas feministas y defensoras de los derechos humanos y la igualdad de género. Según el estudio, al ser los grupos más vulnerables necesitan más el acceso a recursos e información para defenderse.
- En segundo lugar, los tomadores de decisiones en el sector público. Resulta fundamental que reconozcan e identifiquen la situación de violencia en línea como algo importante, intensificando las estrategias de prevención y atención.
- Finalmente, el público en general, que busca entender o profundizar su entendimiento sobre la violencia de género.

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

El desarrollo del proyecto ha pasado por tres procesos en los que se administraron recursos materiales e intelectuales; participaron activamente actores involucrados con el tema y se desarrollaron distintos enfoques. Cada uno de estos procesos se detalla a continuación.

Proceso de generación del conocimiento

Para iniciar la investigación, en el proceso de levantamiento de información se usó métodos cuantitativos y cualitativos para recoger información sobre VGL desde la perspectiva de quienes la han experimentado de primera mano.

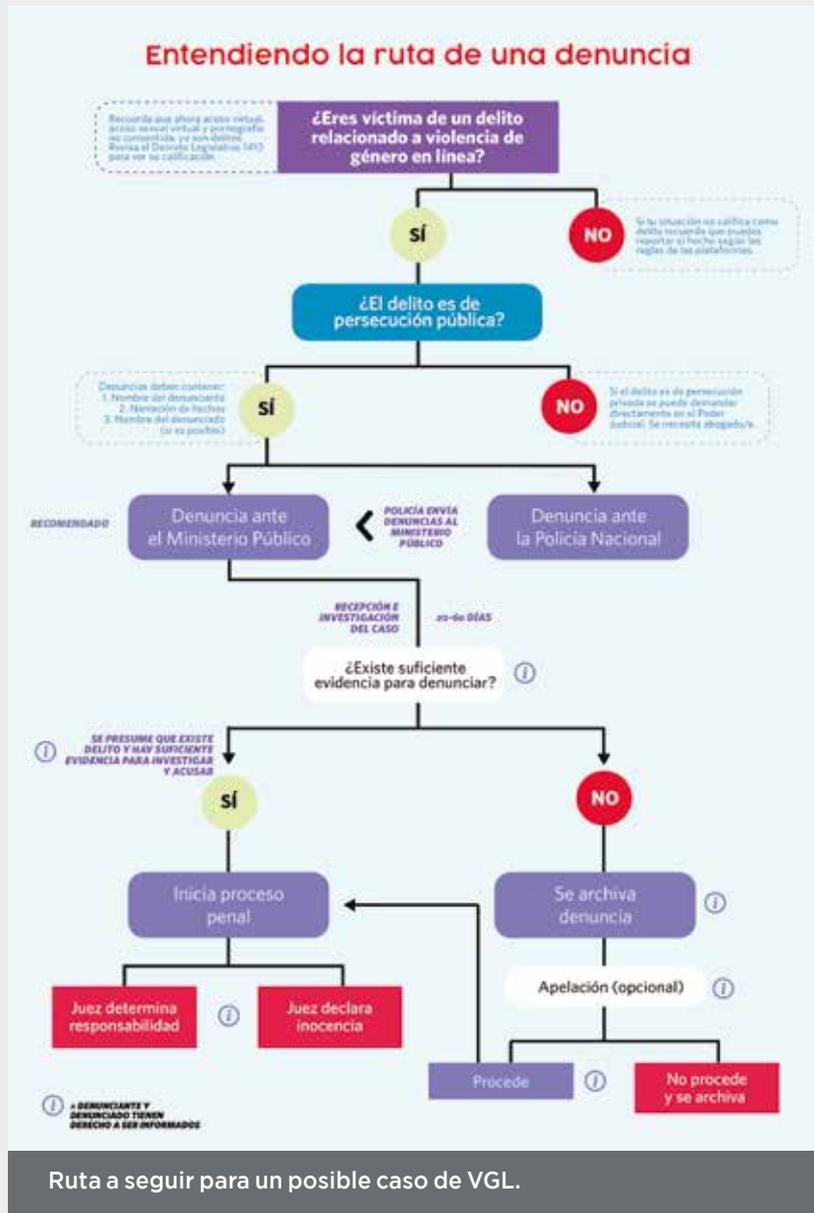
Fueron dos los instrumentos metodológicos empleados. El primero, una encuesta estructurada de 26 preguntas, que fue anónima, pública y estuvo abierta por tres meses. Para su difusión se recurrió a promociones pagadas en redes sociales dirigidas a un público mayormente femenino, entre los 18 y 35 años, con formación universitaria, que vivan en las ciudades de Lima, Trujillo, Chiclayo, Iquitos, Arequipa o Cajamarca; con intereses en género, derechos de las mujeres, LGBTIQ+, igualdad de género, afición por la tecnología, e involucradas en todo tipo de activismo, especialmente el feminismo. La razón de esta medida fue ampliar la muestra más allá de la capital, Lima, y llegar a otros departamentos del Perú. Con la encuesta se buscó recoger información cuantitativa sobre la frecuencia y características de los ataques virtuales, conocimiento sobre modalidades de denuncia y estrategias de defensa de personas que activamente publican contenido relacionado a género. Las participantes podían escoger más de una opción en sus respuestas, para recoger información sobre la diversidad de factores,

manifestaciones y consecuencias de este tipo de violencia y cómo estas existen simultáneamente.

El segundo instrumento metodológico fue el uso de guías semiestructuradas para realizar entrevistas a personas que hayan vivido algún tipo de VGL. Se recabaron los testimonios de 20 personas que incluyen a activistas feministas, defensoras de los derechos humanos, estudiantes y periodistas, quienes compartieron sus impresiones, percepciones y comportamientos frente a la violencia en línea. Se usó muestreo en cadena para escoger a las personas entrevistadas y las preguntas fueron formuladas con base en literatura previa sobre el tema. No se plantearon restricciones sobre el género o sexo de la persona entrevistada y por un tema logístico las entrevistas se realizaron principalmente en Lima Metropolitana. El objetivo fue crear un espacio para tener conversaciones más amplias y complejas sobre cómo la violencia en línea afecta la calidad de vida de las víctimas.

Usando estos instrumentos, se recogieron 201 experiencias (181 encuestas y 20 entrevistas) de las cuales 193 son válidas (20 entrevistas y 173 encuestas). Los resultados reflejan la experiencia de jóvenes adultas entre 18 y 25 años (54%) y entre los 26 y 45 años (40%) y, en menor medida, público mayor a 45 (4%) y menor a 18 (2%). Se trata de una población mayoritariamente femenina: 86% de las personas que respondieron la encuesta se identificaron como mujeres, 9% como hombres y

Entendiendo la ruta de una denuncia



1% como género neutro; provienen de 18 ciudades, principalmente de Lima (83%), Arequipa (3%) y Chiclayo (3%). Los hallazgos son relevantes para la misma demográfica.

El procesamiento de la información fue realizado de manera colaborativa por todo el equipo de Hiperderecho. El paso a paso involucró revisar las respuestas de la encuesta y las transcripciones de las entrevistas, de manera sistemática. Se identificaron patrones recurrentes en las experiencias y se codificaron los datos sobre la base de temas y subtemas, con el apoyo del software de análisis de datos cualitativos Dedoose. Para los datos cuantitativos, las estadísticas fueron generadas por la herramienta de encuestas Google Forms. Para las respuestas abiertas generadas en la encuesta, se identificaron atributos comunes de las respuestas y se procesaron los porcentajes usando hojas de cálculo en Microsoft Excel.

La información se analizó desde un enfoque de género con lo cual, a diferencia de otras investigaciones, no solo se estudió la violencia contra la mujer sino también la violencia contra la comunidad LGBTIQ+. Al considerar la interseccionalidad, se evidencia cómo la VGL se intensifica cuando el género intersecta con otras identidades, como la raza, el nivel socioeconómico, la sexualidad, la etnia, el idioma, entre otras, y a su vez con el acceso diferenciado a

la tecnología. Estas miradas buscan contextualizar a la violencia en línea dentro de un legado histórico de relaciones de poder desiguales en la sociedad peruana y visibilizar de qué manera se mantiene viva esta herencia mediante nuevos mecanismos de difusión de la información y la comunicación. Finalmente, el enfoque de capacidades y derechos humanos permitió analizar a la VGL como una barrera que impide el pleno goce de los derechos humanos y el desarrollo personal de los individuos. Adoptar este enfoque, además, afirma la capacidad de respuesta al abuso, alejando la idea de que la recipiente de violencia es solamente una víctima y reafirmando su existencia como agente con la capacidad de defenderse.

Proceso de difusión del conocimiento

La difusión de los hallazgos de la investigación tuvo dos etapas.

La primera fue la elaboración de los productos de difusión. Esta tarea incluyó, en primer lugar, el desarrollo de la identidad gráfica del proyecto. Una diseñadora gráfica creó una identidad gráfica para el informe y el proyecto de «Tecnoresistencias». La propuesta de diseño consistió en crear personajes andróginos y femeninos que tengan actitud de resistencia ante la violencia y que sean quienes comunican la información en diferentes plataformas. Se incluyó esta identidad gráfica en

el informe físico y digital; ambos productos fueron preparados para la difusión *offline* y *online*. Además del informe, se elaboró una serie de artículos basados en el informe mismo para una difusión progresiva por medio de las redes sociales.

La segunda etapa consistió en definir las estrategias de difusión. La difusión del informe se realizaría por medios de comunicación tradicionales, como prensa escrita y radioemisoras nacionales; difusión digital, en medios independientes digitales, redes sociales, y publicación de artículos en revistas y blogs; finalmente por medio de presentaciones presenciales a nivel comunitario, estatal y regional para llegar así a diferentes actores. En cada presentación siempre se alcanzaron los respectivos contactos para atender a las víctimas de algún tipo de VGL.

Proceso para maximizar el uso del conocimiento

Por último, se diseñaron tres estrategias para maximizar el uso del conocimiento generado en la investigación. La primera fue crear el portal web «Tecnorendencias» como un lugar estático donde la información pueda ser almacenada, adaptada, difundida y, por sobre todo, utilizada. El informe se publicó en dicho portal; además, se organizó el portal mismo en función de los hallazgos más relevantes para nuestro público objetivo. Por ejemplo, se asignó un lugar prioritario a los tipos de

violencia más comunes y al marco legal, de manera que las personas que visiten «Tecnorendencias» puedan acceder a esta información sin tener que acceder al informe; asimismo, se decidió usar un lenguaje específico y concreto, evitando todo tipo de tecnicismos.

Para la segunda estrategia se establecieron tres ejes de acción dentro del proyecto «Tecnorendencias»: la resistencia legal, la resistencia digital y la resistencia comunitaria. Por ejemplo, se puede informar a las ciudadanas sobre la ruta de denuncia y mejorar el acceso a la justicia de víctimas de VGL (resistencia legal). También se puede usar para mejorar los hábitos de privacidad y seguridad digital de mujeres y personas LGBTQ+, y para motivarlas a autogestionar su defensa en contra de la violencia (resistencia digital). Y, finalmente, se puede emplear para demostrar el costo emocional de la violencia y proveer acompañamiento emocional y psicológico a quienes viven la VGL (resistencia comunitaria). Se aborda cada eje mediante recursos informativos y programas de acompañamiento.

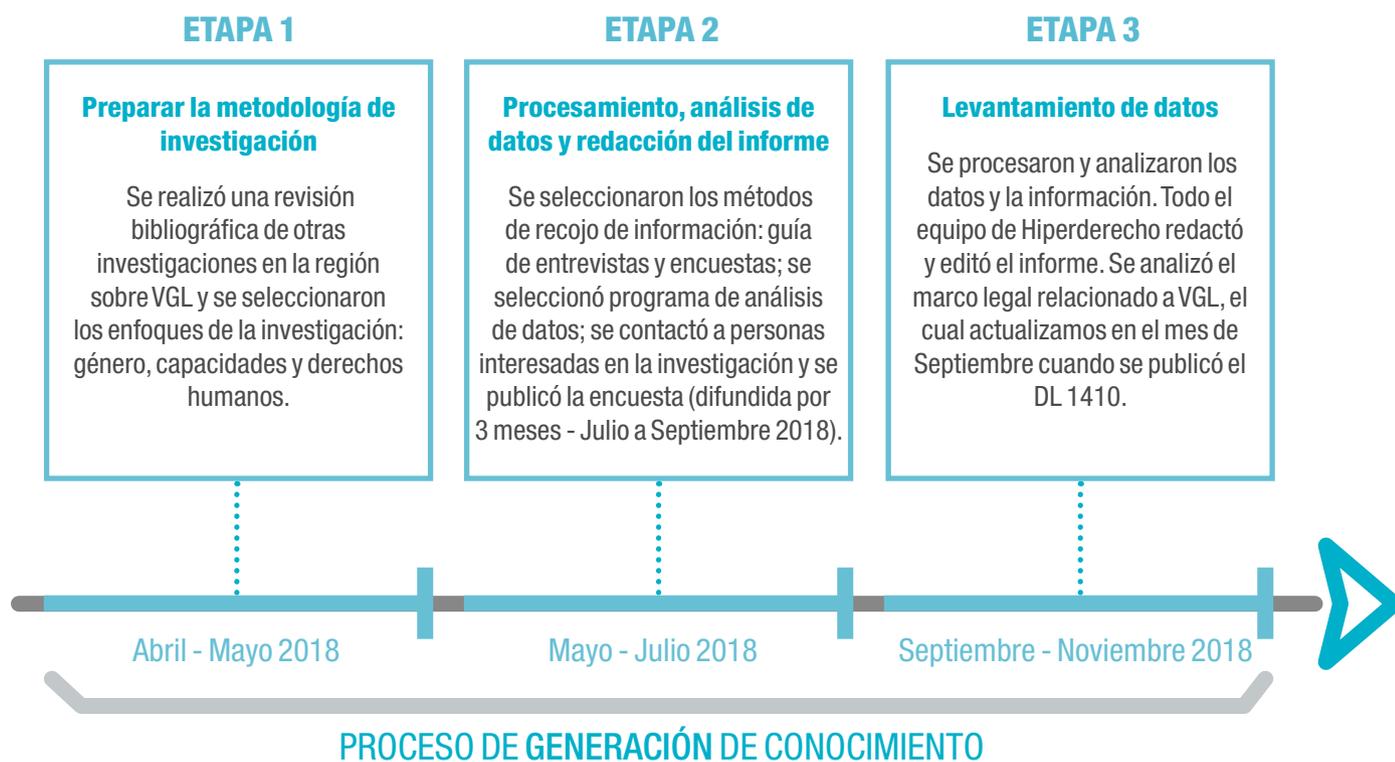
En tercer lugar, se trazó una estrategia para afianzar alianzas con organizaciones de la sociedad civil y colectivos activistas, a quienes se les ofrece información y acompañamiento de manera más personalizada. Esta estrategia incluye el acercamiento a colectivos para presentar el proyecto, la comunicación a través de mensajería instantánea con activistas que tengan preguntas,

y la difusión de información por medio de los canales que estos grupos usan.

Línea de tiempo

En la investigación participaron las áreas de investigación, incidencia, activismo y

tecnológica de Hiperderecho. La investigación fue liderada por Denisse Albornoz, la directora de Investigación, y asistida por Marieliv Flores, la directora de Activismo de Hiperderecho. Según las necesidades de cada etapa, se incorporaron las otras áreas. La buena práctica es un proceso que se grafica a continuación.



ETAPA 1

Preparar productos de difusión

- Se desarrolló la identidad gráfica de *Tecnorestancias* y *Conocer para Resistir* junto a la diseñadora gráfica (Julio 2018 - Octubre 2018).
- Se realizó la diagramación del informe en su versión para impresión y versión digital.
- Se imprimieron 200 ejemplares de la investigación.
- Se dividió el informe en una serie de artículos para publicación en el 2019.

ETAPA 2

Difusión de productos

Difusión en medios tradicionales:

- Se enviaron notas de prensa con los resultados a medios de comunicación.
- Se enviaron cartas a congresistas y ministros del gobierno, adjuntamos la investigación.

Difusión en medios sociovirtuales:

- Se desarrolló una campaña en Facebook, Twitter e Instagram con el objetivo de que conocieran el material que se encuentra en la plataforma.

Difusión en presentaciones presenciales:

- Se realizaron presentaciones comunitarias, formales e internacionales.



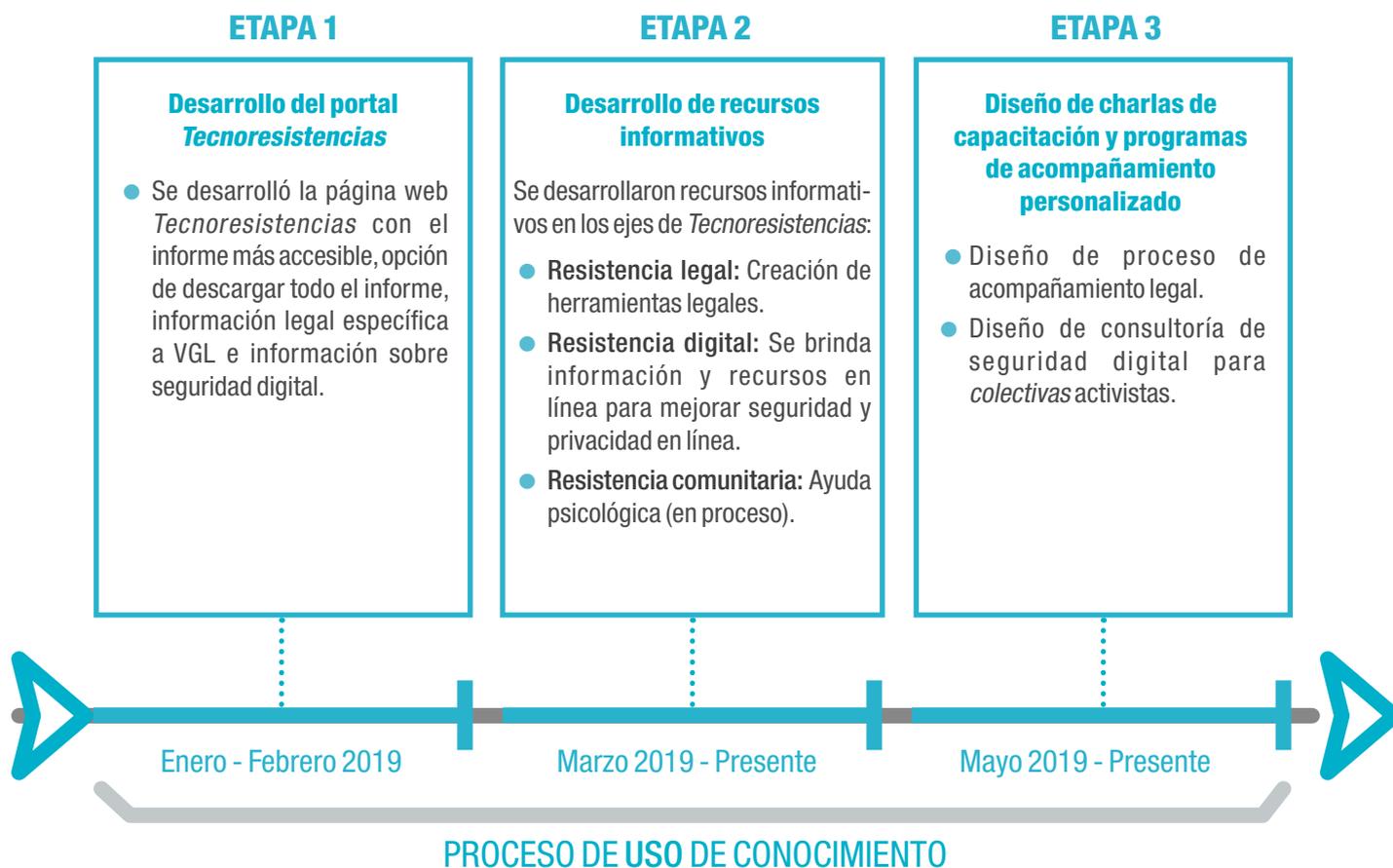
Actores intervinientes

● Representantes de *colectivas*² feministas

Aporte a la buena práctica: A través de

su participación en entrevistas se pudo recopilar datos sobre víctimas de VGL y reconocer formas de violencia más comunes.

2 Algunas organizaciones feministas han decidido nombrarse colectivas y no colectivos porque están integradas únicamente por mujeres; además, como reivindicación del lenguaje inclusivo.



● **Activistas indígenas**

Aporte a la buena práctica: A través de su participación en entrevistas se pudo recopilar datos sobre víctimas de VGL y reconocer formas de violencia más comunes.

● **Activistas afrodescendientes**

Aporte a la buena práctica: A través de su participación en entrevistas se pudo recopilar datos sobre víctimas de VGL y reconocer formas de violencia más comunes.

- **Abogado externo**

Aporte a la buena práctica: Explicación de la diferencia entre el antiguo y nuevo código procesal penal.

- **Diseñadora gráfica**

Aporte a la buena práctica: Creación de línea gráfica para la plataforma.

- **Medios de comunicación**

Aporte a la buena práctica: Difusión del trabajo realizado.

- **Organizaciones (Fundación Euroidiomas, El Puente-Centro de innovación, Municipalidad de Miraflores, Alianza Francesa)**

Aporte a la buena práctica: Apoyo para la presentación y difusión del proyecto.

- **Colectivas y activistas**

Aporte a la buena práctica: Participaron de la presentación oficial del informe y comparten los hallazgos en sus plataformas.

- **Tomadores de decisiones**

Aporte a la buena práctica: Reuniones para la presentación de los resultados.

- **Organizaciones internacionales**

Aporte a la buena práctica: Invitación a diversas presentaciones.

FACILIDADES

Generación del conocimiento

- Si bien el uso de una metodología mixta supuso una dificultad inicial, aportó un panorama amplio del problema y permitió comprometer a diferentes tipos de actores. Con los datos cuantitativos se alcanzó a los medios de comunicación, actores del sector público y actores regionales, mientras que con los datos cualitativos se logró conectar con activistas y contar las historias de mujeres que están defendiendo sus derechos en diferentes espacios. Además, se logró recoger información que complementa los datos levantados por el MIMP sobre el mismo tema mediante el portal acosovirtual.pe. Esta experiencia nos permitió aprender cuáles estrategias de generación de conocimiento son las más relevantes y necesarias en la coyuntura actual.
- Aun cuando se aspira a contar con una muestra más representativa, es preciso reconocer que el apoyo de mujeres, activistas feministas, defensores de derechos humanos y personas de la comunidad LGBTIQ+ que han enfrentado este tipo de violencia fue fundamental para realizar la investigación, generar

conciencia sobre la importancia de la violencia en línea, y crear una comunidad que analice a la tecnología con enfoque de género.

Difusión del conocimiento

- Una vez que las personas conocen de casos específicos de VGL se empiezan a interesar más y manifiestan cierta apertura con la investigación.

Uso del conocimiento

- Se contó oportunamente con recursos especializados para construir una plataforma lo más llamativa y amigable posible, además de usar las redes sociales para que otras organizaciones puedan compartir fácilmente la información. Esto permitió hacernos más conocidos en el medio.

DIFICULTADES

Generación del conocimiento

- La carencia de referentes locales para diseñar la metodología o contactos académicos con quienes realizarlo. El diseño de la metodología se realizó consultando informes producidos por la sociedad civil sobre violencia en línea en África, Asia y otros países de Latinoamérica, en los que el acercamiento al tema fue de carácter legal o cuantitativo. Los estudios a nivel regional aún no habían usado metodologías cualitativas. En Hiperderecho se consideró fundamental rescatar testimonios de personas que han vivido este tipo de violencia, por lo que se decidió usar métodos mixtos, que recojan historias sobre violencia en línea y levanten datos sobre sus principales características. Esta decisión complicó la sistematización de la información en un nivel metodológico.
-



- La ausencia de interés por el tema dificultó encontrar personas que quieran ser entrevistadas o que consideren la violencia en línea como un tema igual de importante que otras formas de violencia de género; no obstante, este prejuicio existe también en otros países donde se han realizado investigaciones similares. El muestreo en cadena llevó a que las entrevistas y encuestas sean difundidas por los actores que sí demostraron interés hacia el tema y esto generó un sesgo sobre la muestra hacia mujeres que eran activas en internet y lo usaban para hacer activismo. A pesar de las limitaciones de no contar con una muestra más amplia, este es un grupo significativo que incluye a personas que han crecido con la tecnología o que se encuentran entre los usuarios más activos de internet.

Difusión del conocimiento

- Introducir la problemática de VGL en la agenda pública es aún uno de los retos más importantes. Fue complicado que los medios de comunicación tradicionales identificaran a la VGL como una problemática relevante; muchos todavía creen que es un problema que se acaba cuando se apaga la computadora, y no logran comprender las diferentes variables relacionadas con temas estructurales como el machismo, las relaciones heteropatriarcales, de poder, etcétera.

Uso del conocimiento

- Hiperderecho es una ONG que recién ha empezado a desarrollar temas de género, por lo que no es tan conocida en el rubro de activistas y colectivos. Esto dificultó que las personas la consideren como un referente donde pueden encontrar información sobre VGL y cómo proceder ante estos casos.

- En un inicio se tuvo limitaciones para comprender en su totalidad los alcances del decreto legislativo N° 1410, situación que se fue superando gradualmente.

RESULTADOS

A la fecha seguimos observando los resultados de la investigación³. No obstante, algunos estuvieron más cercanos al objetivo de la buena práctica; entre ellos:

- Esta es la primera investigación sobre la problemática de VGL que se realiza en el Perú, con enfoques de género, interseccionalidad y capacidades. Enfoques que han permitido comprender y comunicar la complejidad del problema y las diversas relaciones de poder que se negocian en la tecnología.
- El MIMP invitó a Hiperderecho a colaborar en el desarrollo de campañas *online* en contra del acoso en línea, en la elaboración de protocolos y en el entrenamiento para proveer asistencia a víctimas de violencia en línea.
- La problemática se ha visibilizado en la agenda pública, no solo como casos aislados de acoso o pornografía no consentida, sino como VGL. «Conocer para resistir» ha sido

³ Mayor información en las siguientes referencias:

Informe de violencia en línea Conocer para resistir (Enlace a versión pdf); Pagina actual: <https://hiperderecho.org/tecnoresistencias/informe/>; Herramientas legales incluyen el marco legal para cada tipo de violencia y una ruta de atención preliminar para reportar violencia en línea; El Comercio. "Cuatro estrategias de autodefensa digital, por Denisse Albornoz": Columna sobre violencia en línea; Entrevista en Radio Nacional: <https://www.youtube.com/watch?v=bOqDXIP6zxU>; Entrevista en Ideele Radio sobre violencia de género en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=j4iD1eADyFY>

mencionada y difundida en diez medios de prensa incluyendo radioemisoras, periódicos y plataformas digitales. Cuatro de estos medios tienen alcance nacional, como Radio Nacional y el periódico El Comercio.

- Se presentó el informe en la Mesa de Trabajo promovida por el congresista Alberto de Belaunde, donde Hiperderecho mostró «Conocer para resistir» frente a congresistas, asesores congresales y representantes del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, Ministerio del Interior, Defensoría del Pueblo y Policía Nacional. A raíz de la intervención de Hiperderecho, la mesa cambió de nombre: de Mesa de Trabajo contra el Acoso Virtual a Mesa de Trabajo contra la VGL.
- A mayo de 2019, se han realizado 21 reuniones públicas de presentación del estudio. Además Hiperderecho participó en 7 encuentros regionales donde presentó el proyecto frente a representantes de más de 10 países, llegando en estas reuniones internacionales a más de 500 personas.
- La investigación ha servido para que activistas fundamenten sus reportes o denuncias, así como en crear comunidad entre las personas afectadas con este tipo de violencia, en especial por las consecuencias emocionales de la VGL.
- A raíz de los hallazgos de Hiperderecho se consiguió financiamiento para investigar la ruta de atención y denuncia para todos los tipos de violencia en línea.
- Se publicó una serie de 21 artículos en el blog de Hiperderecho y en el centro de autodefensa digital «Tecnoresistencias», que llegaron a más de 20,000 personas. Entre enero y abril de 2019 alcanzamos a 10,310 personas por medio de Facebook, a 3,600 personas por medio del blog, a 7,160 personas por medio del material audiovisual difundido en Youtube, y a 840 personas en Twitter.
- En abril de 2019 creamos programas de capacitación sobre seguridad digital para activistas y a la fecha hemos realizado dos consultorías personalizadas para colectivos activistas con el propósito de mejorar su seguridad digital.

LECCIONES APRENDIDAS

- ✓ **Involucrar a más personas en el proceso de desarrollo de la metodología.** Generar alianzas y diálogo con otros investigadores para saber cómo harían esta investigación, así como con las organizaciones que hicieron estudios similares, para saber cómo superaron algunos obstáculos.
- ✓ **Agregar capítulos específicos para personas de la diversidad sexual y mujeres indígenas y afrodescendientes.** Estos dos últimos grupos son mujeres en situación de vulnerabilidad que atraviesan otros tipos de discriminación por cuestiones étnicas, raciales y de clase. Asimismo, agregar otro capítulo sobre libertad de prensa y agresiones a periodistas.
- ✓ **Documentar el consentimiento y expectativas de participación de las personas entrevistadas.** Si bien se contó con el consentimiento oral, es necesaria la formalidad en el proceso de investigación, solicitando el consentimiento no solo para el levantamiento de información sino también para la difusión y uso de la misma, a fin de considerar un tratamiento ético de las investigaciones.
- ✓ **Desarrollar un plan de difusión comunitario.** No limitar la difusión solo a medios tradicionales: es necesario desarrollar estrategias de comunicación con aliados pensadas a largo plazo. Desde el comienzo del proceso, es importante generar alianzas con otras organizaciones civiles que trabajen temas de violencia de género o contra las mujeres. De esta manera, el proceso de incorporar a la agenda nacional la violencia digital de género comprometerá a muchos más actores.
- ✓ **Desarrollar la plataforma de manera más clara.** Se debe diseñar la plataforma de una manera que sea más accesible para las personas que quieren contactarse para recibir asesoría en torno a la VGL. La estructura es importante para poder generar un diálogo con personas interesadas en conocer nuestro trabajo.

RECOMENDACIONES

Generación del conocimiento

- ✓ ✓ Diseñar investigación de manera participativa y colaborativa e incluir a comunidades vulnerables desde el diseño de la metodología del levantamiento de datos hasta la estrategia de difusión de resultados. Esto permitirá que las preguntas que se formulen desde el inicio, generen la información que la comunidad necesita.
- ✓ ✓ Realizar encuestas presenciales además de virtuales, para evitar sesgos y llegar a poblaciones que la encuesta virtual no alcanzará. Por ejemplo, para llegar a personas que son afectadas por la VGL pero que no están presentes en redes sociales o que no hablan activamente sobre género o feminismo.
- ✓ ✓ Consultar y aprender de buenas prácticas regionales para fortalecer el trabajo local. No somos la primera organización en realizar esta investigación. Reunirse de antemano con otras organizaciones es una gran manera de incorporar lecciones aprendidas a la metodología de trabajo.

Difusión del conocimiento

- ✓ ✓ Crear campañas de difusión de manera colaborativa con colectivos u organizaciones de la sociedad civil que trabajen con comunidades relevantes y que puedan ser afectadas por esta problemática. Por ejemplo, con organizaciones que defienden derechos de las mujeres y derechos LGBTIQ+.
- ✓ ✓ Crear estrategias de difusión y uso de la información junto con las personas afectadas, para que estas puedan decidir bajo qué condiciones se dará el regreso de información para ellas.

Uso del conocimiento

- ✓ ✓ Generar a lo largo del proceso lazos de confianza y reciprocidad con colectivos u organizaciones que trabajen con comunidades de grupos vulnerables que puedan ser afectadas por la VGL, para que los resultados de la investigación puedan ser utilizados por quien más lo necesita.

INSTITUCIÓN Y PERSONA RESPONSABLE DE LA BUENA PRÁCTICA

HIPERDERECHO

Organización peruana sin fines de lucro que trabaja para promover los derechos humanos en entornos digitales desde el 2012. Asume a la tecnología como una herramienta para la libertad personal y colectiva, y trabaja para mantener las políticas públicas alineadas con ese propósito. Cuenta con un equipo de trabajo multidisciplinario, conformado por personas del área de ciencias sociales, derecho, comunicaciones y *geeks* en general. Centra su trabajo en cuatro áreas: políticas públicas e incidencia, investigación crítica, tecnologías disruptivas y activismo comunitario.

EQUIPO RESPONSABLE

- **Marieliu Flores Villalobos. Responsable de la Sistematización.**

Comunicadora para el Desarrollo por la PUCP, cuenta con Maestría en Estudios de la Mujer por la Universidad de Ottawa, Canadá. Su investigación actual se enfoca en derechos y justicia reproductiva, género y tecnología, y migración. Centra su trabajo en el análisis crítico de la relación entre biopoder e interseccionalidad. Actualmente se desempeña como Directora de Activismo en Hiperderecho, donde investiga el uso de la tecnología desde una perspectiva feminista, y desarrolla estrategias para un uso más accesible de la tecnología para grupos en situaciones de vulnerabilidad.

- **Denisse Alborno Proaño. Directora de Investigación.**
- **Miguel Morachimo Rodríguez. Director Ejecutivo.**
- **Carlos Guerrero Argote. Director de Políticas Públicas.**