

Aplicaciones desde y para las mujeres

Florencia Goldsman*



Entender los códigos de programación, mover los hilos y modificar aquellos engranajes que parecen invisibles adaptándolos a nuestras necesidades. De esto se trata, básicamente, programar y crear nuestras propias aplicaciones. Necesitamos apropiarnos del lenguaje técnico y construir herramientas que respondan a nuestras necesidades.

Por eso muchos de los **hackatones de mujeres** — actividades en las que se invita a todas las interesadas en el desarrollo de tecnologías y herramientas de fácil acceso y disponibilidad a organizarse en equipos para desarrollar un prototipo tecnológico que ayude a resolver una problemática en particular.

En esta nota compartimos dos casos de aplicaciones que nos muestran de qué manera la tecnología se construye desde nosotras y para nosotras. **Prevención, apoyo y protección** son algunos de los valores que emergen repetidamente en la creación de estos servicios. La creatividad y el acceso a la información como prioridades y a la mano de las usuarias.

Educación sexual desde el móvil

HappyPlaytime es una aplicación de una mascota colorida y saltarina que tiene fines educativos y de entretenimiento. Sin embargo, este programita nunca pudo salir a la luz en su versión para celulares. ¿Por qué? Porque el personaje principal es una vulva que pide que jueguen con ella. En el centro de la escena, la masturbación femenina en un lenguaje lúdico y didáctico.

Con el objetivo de que las personas aprendan técnicas y hechos acerca de jugar con este órgano diseñado para el placer femenino, una diseñadora gráfica estadounidense se dedicó a simplificar un tema que es tabú y que se ha complejizado históricamente alejando a las mujeres del contacto con su propio cuerpo. Esta emprendedora inventó un juego sobre un tema que evidentemente sigue siendo problemático para muchas personas, pero mucho más para quienes tienen la gran responsabilidad de decidir sobre los servicios que ofrecen dispositivos tecnológicos de nuestro día a día.

Tina Gong, creadora de HappyPlaytime, explica desde Nueva York que el rechazo a la aplicación presentada para ser descargada entre las miles de opciones que brinda Apple para sus iPhones se debió oficialmente a un considerado “contenido pornográfico” en su propuesta. Es interesante en este caso revisar qué es lo que se considera “pornográfico” y cuál fue la contradicción existente para que la autora la inscribiera bajo la categoría de “juegos educativos”.

Gong relata: “la primera vez que lo inscribí, había presentado este juego para usuarios/as de 13 años en adelante. Después del primer rechazo, a causa de las razones esgrimidas antes, alteré la inscripción a 17 años en adelante, que es la restricción más elevada que una app puede tener. Hay un montón de apps para adultos en la tienda de aplicaciones, y así es como ellas consiguen pasar. Pero nosotras fuimos rechazadas otra vez”.

Después de haber probado el juego—que sí se puede usar desde su sitio en internet—confirmamos: no hay una sola instancia o imagen en el juego que pueda ser considerada “pornográfica”. Ningún punto de comparación que se pueda establecer entre una imagen saltarina y de color rosa con las bacanales de carne, siliconas y fluidos que ofrece sin descanso la industria pornográfica mainstream tal como se la conoce. “Toda nuestra gráfica se orienta a hacer de la masturbación algo tan inocente como realmente es”, amplía la diseñadora.

Cuando Gong pidió a la empresa multinacional mayores detalles, la única respuesta obtenida se refería al “concepto” del juego como un punto clave. Apple no quería seguir adelante y entonces la aplicación nunca vio la luz de los celulares. Pero entonces ¿cómo se juega y qué capacidades implica? Las usuarias usan la pantalla táctil del celular para interactuar con el personaje de la vulva—¿el objetivo? conseguir que la animación llegue a un clímax y luego que tenga un orgasmo.

Para poder entender la justificación del rechazo a HappyPlaytime, Gong desgrana: “tengo la sensación de que esto cambió la forma en que el juego fue diseñado, quitando del núcleo central el hecho de ser una aplicación en la que puedes jugar literalmente con el personaje, invertir emocionalmente en su bienestar, y que por eso sería aprobada. Ellos mencionaron que el concepto era objetable. Siento que ellos no se referían a la masturbación femenina, sino a este aspecto del juego”.

Sin embargo, Gong no interpretó el rechazo como una batalla perdida: “como diseñadora estoy siempre buscando formas de romper los modelos tradicionales de hacer las cosas; por eso creo que me hace obstinada acerca de mantener el sistema del juego en su lugar. No quiero crear un sitio o artículo, porque hay demasiados recursos geniales que ya existen; voy a dedicarme a trabajar con expertos/as para crear una nueva forma de digerir la información. Aplicaciones como éstas crean más receptividad y hacen el costado educacional más atrayente e interesante”.

Para poder reconfigurar el juego y hacerlo disponible en la web, la autora comparte que tuvo que reconstruir el juego entero. “Originalmente nativo en código iOS, he gastado miles de dólares para desarrollarlo en javascript”. Sobre las reconsideraciones que las empresas ponen a los creadores destaca “mi suposición es que Apple debe haber entendido el propósito educacional, que fue construido con una misión, pero quiere forzarme a eliminar todas las características que hacen este juego lo que es. Y no puedo aceptarlo”.

HappyPlaytime se concibió como un juego acerca de la identidad. Para la creadora es una apuesta de acercamiento a la intersección entre el yo y la sexualidad, “¡pero este concepto de una misma tiene tantas facetas!”, reflexiona. Cuando Gong termina el día en el estudio de diseño en que trabaja, sigue dando vueltas al concepto: “actualmente estoy planeando y armando algunas otras ideas de la creación de experiencias que traerán más conocimiento sobre nosotras mismas y la conciencia acerca de lo que estamos destinadas a ser”.

Aplicaciones para defensoras de derechos humanos

Desde El Salvador, William Vides y Mariana Moisa son creadores de **Matilti**, una aplicación creada en un contexto de violencia contra las mujeres exacerbado, altos índices de feminicidios, violencia sexual y “un movimiento de mujeres y feminista en pie de lucha”, según nos indican sus creadores. Con ese marco político comenzaron el proceso de preguntas acerca de cómo el poder de la denuncia ciudadana podría llegar a convertirse en una herramienta para enfrentar y contribuir a combatir la violencia contra las mujeres.

América Central es en el presente uno de los países con mayores ataques a las defensoras de derechos humanos que con gran fuerza en la región enfrentan los embates de los **proyectos empresarios neo-extractivistas**. Esta aplicación no sólo apoya a las activistas sino que redundo en una “rendición de cuentas” por parte de los organismos públicos acerca del cauce en que derivan las denuncias por violaciones a los derechos humanos.

“Teniendo en cuenta que el movimiento de mujeres está muy bien articulado y en muchos casos las asociaciones de mujeres hacen un trabajo de denuncia, atención y acompañamiento a mujeres que enfrentan violencia de cualquier tipo, se pensó que la herramienta permitiera a las defensoras de derechos humanos correr menos riesgos por un lado, pero también cuenta con la credibilidad que su trabajo territorial les ha dado”, describen desde Matilti.

El funcionamiento cuenta con un diferencial otorgado, tal vez, por las jornadas de participación con mujeres defensoras de derechos humanos en las que las propias activistas analizaron e imaginaron las características de la herramienta. “Por ejemplo, las denuncias no son únicamente enviadas a la policía o al Instituto de la Mujer; también son enviadas a una compañera defensora de derechos humanos responsable de quien envía la denuncia (se forman círculos de seguridad que notifican a otras personas cuando una compañera está en peligro)”, detalla Vides.

En este caso la aplicación cuenta con tres rasgos particulares que se interconectan y la definen: el movimiento organizado de mujeres defensoras que son las que sostienen la herramienta dándole uso y denunciando e informando, la aplicación implica acuerdos alcanzados de la colectiva feminista con las instituciones de gobierno y, por último, el mecanismo tecnológico pensado específicamente para el uso de teléfono celular (y aún no tanto los teléfonos inteligentes) expandido en el país.

“Cada envío requiere una palabra clave; es necesaria dicha palabra porque en nuestro país no todas las personas tienen acceso a un teléfono inteligente ni a internet; es una herramienta para ser usada en zonas rurales y para personas con escasos conocimientos en el uso de teléfonos”. El circuito de las denuncias sigue una vía predefinida: se hacen directamente al Ministerio de Salud, al Instituto Salvadoreño para el Desarrollo de la Mujer, la Policía Nacional Civil, la Procuraduría para la Defensa de los Derechos Humanos y a otras instituciones encargadas de dar asistencia a mujeres en casos de violencia y cualquier otro tipo de agresión o denuncia”, señalan los Matilteros.

Cuando llegan las denuncias se registran y por medio de la herramienta se les da seguimiento a la eficacia y efectividad de las instituciones (esa información no se comparte al público, sólo es de acceso a las defensoras registradas en Matilti, para el análisis de las zonas más conflictivas y el cálculo de tiempo de respuesta de las instituciones). Si la denuncia no es solucionada el alerta queda activada y todas las denuncias se cierran hasta que la persona denunciante lo indica mediante un mensaje de cerrar. La aplicación tiene capacidad para ingresar a sitios gubernamentales y llenar los formularios de denuncias y conectar a otros sistemas que soporten la arquitectura tecnológica del mismo.

Aplica tu imaginación

Aplicativos que te ayudan a dar seguimiento al período menstrual como **Love Cycles**, así como **juegos** pensados para desacralizar temáticas que no deberían seguir siendo “prohibidas” y que aprecian nuestros cuerpos desde perspectivas nuevas sin la carga pesada de la moral y las buenas costumbres.

Así como el código se abre y nos permite crear, con él también resurge la resistencia a la liberación de nuestros imaginarios y los resabios de censura. Los límites que se imponen desde los espacios fuera de línea reaparecen en internet o en los dispositivos que queremos explorar en su máximo potencial para desafiarnos a superarlos.

Recursos relacionados

- Proteger el derecho a la libertad de expresión: estrategias de sobrevivientes de violencia contra la mujer relacionada con la tecnología
- Lo virtual es real: intentos de establecer un marco legal ante la violencia relacionada con la tecnología en un universo descentralizado
- El mapeo como estrategia para develar la violencia contra las mujeres en línea
- El primer hackatón femenino se llena de tecnología e innovación
- Sulá Batsú organiza primer hackathon femenino de Costa Rica
- Intermediarias de internet y violencia contra las mujeres en línea
- Investigación “Basta de violencia contra las mujeres”: Síntesis de casos de los informes de países
- Violencia contra las mujeres en línea: ¿qué medidas deberían tomar los intermediarios?

* Florencia es licenciada en comunicación social de la Universidad de Buenos Aires, periodista, ciberactivista, viajera y danzarina. Tiene su propio blog de viajes en miviajefueradeleje.tumblr.com y tuitea desde @petaloso.

Fuente: GenderIT.org ♀ 10 de diciembre de 2014 ♀ www.genderit.org/es/node/4230/