

Índice

PRÓLOGO	7
CAPÍTULO PRIMERO. La primera y la segunda brecha digital, <i>Cecilia Castaño</i>	15
1. La importancia de la división digital	16
2. La primera y la segunda brecha digital	22
3. La magnitud de las diferencias de género en relación con la división digital	29
4. Las diferencias de género y la <i>digital literacy</i>	32
5. El círculo vicioso de la discriminación de género y la segunda brecha digital	40
6. Conclusiones	49
Bibliografía	51
CAPÍTULO 2. La brecha digital de género: acceso, uso y habilidades, <i>Cecilia Castaño, Juan Martín y Susana Vázquez</i>	55
1. Introducción: la sociedad de la información y la brecha digital de género en perspectiva europea	55
2. Breves precisiones metodológicas	60
3. La SI en España: radiografía desde la perspectiva de género	62

3.1. Elementos «previos»: infraestructura tecnológica y utilización del ordenador	63
3.2. Internet en España: crecimiento cuantitativo de los usuarios/as y de la brecha digital de género ..	74
3.3. Los usos de Internet: hacia una interpretación cualitativa de la e-incorporación	94
3.4. Mujeres de nacionalidad no española y las TIC ...	123
4. Conclusiones	127
Bibliografía	129
Anexo metodológico	130

CAPÍTULO 3. Sistema de Indicadores de Género y TIC (SIGTIC): hacia la descripción de la e-inclusión, *Juan Martín*

1. Introducción	133
2. Metodología	135
3. Hacia la descripción de la e-inclusión	139
3.1. E-experiencia	139
3.2. Info-habilidades y e-habilidades	140
3.3. E-intensidad	143
3.4. Los usos de Internet: e-comunicación, e-información/ocio y e-administración	145
3.5. E-comercio	149
4. Conclusiones	151
Bibliografía	153

CAPÍTULO 4. La diversidad de las mujeres ante Internet, *Susana Vázquez y Sara Añino*

1. Introducción	155
2. Metodología	156
3. Perfiles de mujeres usuarias de TIC	158
3.1. Estudiantes universitarias	158
3.2. Profesoras de secundaria	159
3.3. Teletrabajadoras	160
3.4. Emprendedoras y empresarias	161
3.5. Ingenieras e informáticas	162
4. Actitudes y opiniones de las mujeres usuarias respecto a las nuevas tecnologías	162
5. Grado de satisfacción y dependencia de las tecnologías	166

6. Riesgos e inconvenientes relacionados con las TIC	168
7. La brecha digital de género: ¿una cuestión de oportunidades?	170
8. Impacto de las TIC y tendencias de cambio	173
8.1. ¿Facilitan las TIC la conciliación de la vida familiar y profesional? Autonomía personal, disponibilidad y usos del tiempo	173
8.2. El teletrabajo	176
8.3. Las TIC y el empoderamiento de las mujeres ...	179
9. Conclusiones	181
Bibliografía	184
CAPÍTULO 5. El discurso de las mujeres líderes, <i>Susana Vázquez</i>	185
1. Introducción	185
2. Aspectos metodológicos	188
3. El perfil de las directivas	190
4. Las apariencias y la realidad	196
4.1. Las barreras personales o autoimpuestas	197
4.2. Las barreras familiares: la corresponsabilidad para la conciliación	200
4.3. Las barreras organizativas	204
5. La legislación a favor de la igualdad de género: ¿son las empresas tecnológicas un referente de igualdad? ...	210
6. Conclusiones	214
Bibliografía	216
CAPÍTULO 6. La segunda brecha digital: educación e investigación, <i>Milagros Sainz y Ana González</i>	221
1. Introducción	221
2. La elección de estudios en la educación secundaria	222
2.1. La participación femenina en los estudios de secundaria	223
2.2. Factores que podrían explicar la escasa propensión de las chicas a matricularse en estudios relacionados con la tecnología	225
3. Implicaciones sobre la futura trayectoria académica y profesional de las mujeres	238
4. Representación femenina en los estudios superiores	241

5. Situación de las mujeres en las etapas iniciales de formación para la investigación	247
6. La presencia femenina en el ámbito de la investigación en ciencia y tecnología	253
7. Conclusiones	258
Bibliografía	260
CAPÍTULO 7. Claves no sexistas para el desarrollo de <i>software</i> , M. ^a <i>Angustias Bertomeu</i>	267
1. Introducción	267
2. Razones del crecimiento de los videojuegos	270
3. La violencia extrema en los videojuegos	273
3.1. Las situaciones de juego planteadas	274
3.2. Los objetivos de los juegos	275
3.3. Las estrategias de los videojuegos	275
3.4. Los recursos que se ofrecen al jugador para mejorar su nivel	278
3.5. Análisis de los perfiles masculinos	278
3.6. Análisis de los perfiles femeninos	279
4. Lara Croft, el nuevo modelo	282
5. La violencia contra las mujeres en los videojuegos ..	284
6. Marco normativo	286
7. Conclusiones	288
Bibliografía	291
CAPÍTULO 8. Las políticas de sociedad de la información en igualdad y para la igualdad, M. ^a <i>Ángeles Sallé</i>	295
1. Introducción	295
2. El contexto europeo: género y sociedad de la información en la UE	297
2.1. Los orígenes de la Estrategia de Lisboa y la iniciativa e-Europe	297
2.2. La revisión de la Estrategia de Lisboa	301
2.3. La estrategia «i2010: la sociedad de la información y los medios de comunicación al servicio del crecimiento y el empleo»	302
2.4. La hoja de ruta para la igualdad 2006-2010	305

3. Las políticas de sociedad de la información y género en España	307
3.1. Los antecedentes: INFO XXI y España.es	307
3.2. La nueva estrategia: Plan Avanza	308
3.3. El Plan y la Ley de Igualdad	312
4. El contexto autonómico: igualdad y sociedad de la información en las Comunidades Autónomas	314
4.1. La incorporación de la igualdad en los planes estratégicos de sociedad de la información en el ámbito regional	314
4.2. La sociedad de la información en las políticas de igualdad de las Comunidades Autónomas ...	321
5. Conclusiones y recomendaciones	329
Bibliografía	338
CONCLUSIONES Y PROPUESTAS	343