

O DIGITAL É COISA PARA MENIN@S: ARTE MULTIMÉDIA, *INTERNET*, EDUCAÇÃO E IGUALDADE DE GÉNERO

Teresa Veiga Furtado¹

Género, Tecnologias Digitais e Desigualdades

Na contemporaneidade, os indivíduos encontram-se inseridos num contexto marcadamente digitalizado, no qual a engenharia, a tecnologia e os algoritmos matemáticos associados à inteligência artificial, bem como as plataformas de trabalho, de comércio eletrónico e de acesso ao conhecimento, são cada vez mais mediadas por dispositivos digitais. Estes dispositivos desempenham um papel central na organização da vida quotidiana, estendendo-se da esfera micro à macro, do domínio privado e doméstico ao espaço público e profissional. A transformação digital mantém-se em desenvolvimento contínuo, tendo a pandemia de covid-19 e as subsequentes medidas de confinamento introduzido novos padrões de interação social e contribuído para uma aceleração significativa deste processo.

As formas emergentes de agir, de existir, de viver e de experienciar não são neutras em relação às desigualdades sociais, particularmente no que respeita às desigualdades de género. O masculino continua a ser associado a profissões socialmente valorizadas e a níveis remuneratórios mais elevados, enquanto a precariedade laboral se mantém predominantemente ligada ao feminino. Neste contexto, torna-se fundamental problematizar a exclusão das mulheres dos domínios digitais e analisar de que modo as estruturas sociais, económicas e culturais contribuem para a perpetuação desta discriminação.

¹ A Professora Associada c/ agregação do Departamento de Artes Visuais e Design da Escola de Artes e Investigadora Integrada do Centro de História da Arte e Investigação Artística da Universidade de Évora (CHAIA/UÉ) e do Laboratório Associado para a Investigação e Inovação em Património, Artes, Sustentabilidade e Território (IN2PAST). Email: tvf@uevora.pt / Web: home.uevora.pt/~tvf.

No campo da educação artística, é igualmente essencial promover o recurso à tecnologia como meio para que a população jovem construa narrativas próprias, desenvolva intervenções críticas sobre o discurso dominante e elabore representações alternativas capazes de desafiar estereótipos e questionar estruturas ideológicas discriminatórias.

A origem da criação da *Internet* data de 1969, quando foi gerada uma rede de comunicação entre computadores, designada por Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET), para fins governamentais militares do Departamento de Defesa dos EUA (Wikipedia contributors, 2024). A mesma origem militar tem a televisão, câmaras de vídeo, rádio e satélites. No final da década de 1980, a referida rede começou a expandir-se no meio académico, na sequência do desenvolvimento, por Tim Berners-Lee (Reino Unido, 1955), de um projeto de comunicação baseado em hipertexto, designado *World Wide Web*. Este sistema, acessível através de *modems*, operava com base em protocolos que viriam a ser designados como HTML (*HyperText Markup Language*), permitindo a partilha estruturada, acessível e eficiente de conhecimento entre utilizadores (Greene, 2004, p. 10).

Contudo, convém notar que nas sociedades cada vez mais polarizadas dos nossos dias, onde a intolerância e a desigualdade se agravam por meio de radicalismos extremistas, populismos e potências *neoliberais* absolutas, cerca de um quarto da população mundial continua sem acesso à Internet, aproximadamente 2,2 mil milhões de pessoas, de acordo com o mais recente relatório *Facts and Figures 2025* da International Telecommunication Union (ITU). A exclusão digital mantém-se particularmente acentuada em países de baixos rendimentos e em contextos rurais, apesar do crescimento global do acesso às tecnologias digitais (ITU, 2025).

No que respeita ao acesso à Internet pelas mulheres, à escala global, estima-se que 77% dos homens utilizem a *Internet*, em contraste com 71% das mulheres. Embora, desde 2019, se tenha verificado um aumento próximo dos 45% no número de utilizadores de ambos os sexos, persiste uma assimetria significativa, traduzida no facto de, em 2025, cerca de 280 milhões de homens a mais do que mulheres terem acesso e utilizarem a *Internet* em todo o mundo (ITU, 2025). O índice de paridade de género, entendido como o rácio entre a percentagem de mulheres utilizadoras e a percentagem de homens utilizadores, apresenta assim um valor de 0,92, situando-se abaixo do intervalo considerado paritário, definido entre 0,98 e 1,02 (ITU, 2025).

O fórum intergovernamental anual da Comissão Económica das Nações Unidas para a Europa (CENUE) tem como finalidade monitorizar os progressos alcançados e promover a partilha de conhecimento, de boas práticas e de soluções de política pública destinadas a apoiar a implementação da Agenda 2030, em alinhamento com as prioridades regionais. De acordo com esta comissão da Organização das Nações Unidas (ONU), a igualdade de género e o empoderamento das mulheres, particularmente no domínio económico, continuam a constituir um desafio global em numerosos países, em grande medida devido à persistência da exclusão digital de género no acesso e na utilização das tecnologias da informação e da comunicação por mulheres e raparigas. A insuficiência de acesso a recursos tecnológicos, os baixos níveis de literacia digital e a permanência de estereótipos e preconceitos de género limitam significativamente a capacidade das mulheres para beneficiar do potencial das ferramentas digitais e dos processos de inovação tecnológica (CENUE, 2025).

Estas condições estruturais contribuem para a exclusão das mulheres de posições de poder no ecossistema digital, limitando a sua participação enquanto produtoras de conhecimento, agentes económicos e beneficiárias dos lucros gerados pela economia digital.

Herstories na Tecnologia: de Ada Lovelace ao Ciberfeminismo e ao Tecnofeminismo

É essencial o empoderamento das mulheres no âmbito das tecnologias digitais e a ocupação da *Internet*, um lugar segundo a tradição considerado masculino, por meio da educação e transmissão de modelos de pensamento, que não repitam os clichés, as normas e as hierarquias sociais tradicionais patriarcais que diminuem as mulheres e as excluem da participação ativa na construção social. É fundamental integrarem-se imagens e modelos femininos de emancipação e empoderamento nos conteúdos, narrativas e livros pedagógicos. As narrativas são uma das formas mais eficientes de veicular novos paradigmas que coloquem as mulheres, como, por exemplo, as cientistas Ada Lovelace (RU, 1815-1852) e Marie Curie (Polónia, 1867-1934), no centro da história, promovendo a perceção, por parte das raparigas, de que a construção do mundo é, em igual medida à dos rapazes, também da sua responsabilidade.

Nos tempos atuais, continua a verificar-se uma exclusão sistemática das mulheres da narrativa histórica da tecnologia, sendo paradigmático o caso de Ada Lovelace. Lovelace foi fundamental para o desenvolvimento inicial da programação informática e contribuiu de forma decisiva para a revolução digital da década de 1990, tendo sido reconhecida como a primeira programadora da história. No entanto, apesar de o primeiro algoritmo ter sido concebido com base no pensamento matemático de uma mulher, as mulheres permanecem, ainda hoje, sub-representadas em todas as áreas do digital.

Diversas mulheres desempenharam papéis essenciais na evolução da tecnologia digital. Entre elas, Grace Hopper (EUA, 1906-1992) destacou-se pelo desenvolvimento do primeiro compilador e da linguagem COBOL; Katherine Johnson (EUA, 1918-2020) efetuou cálculos determinantes para missões espaciais da NASA; Radia Perlman (EUA, 1951-) criou o algoritmo *Spanning Tree*, peça fundamental para a *Internet* (Evans, 2018, pp. 30, 78, 129). No domínio artístico, Lynn Hershman Leeson (EUA, 1941-) explorou a interseção entre tecnologia, identidade e género, constituindo fonte de inspiração para o ciberfeminismo. Estes exemplos evidenciam a participação decisiva das mulheres na construção da infraestrutura tecnológica e na configuração da cultura digital contemporânea.

Desde o final da década de 1970, que a transmissão de experiências pessoais, o debate e a consciencialização político-social foram promovidos por grupos de artistas feministas. Com a chegada da *Internet*, estas práticas, previamente desenvolvidas nos novos *media* como o vídeo, foram transpostas para o campo da arte digital, «criando a sala de estar global, onde enfermeiras e professoras de igual modo podiam ser hackers» (Connor, Dean & Espenschied, 2019, p. 32).

As artistas feministas foram pioneiras na utilização das ferramentas das tecnologias dos *media online* e na adoção de práticas artísticas que incorporavam o corpo feminino na tecnocultura patriarcal. Um exemplo notável é a artista Lynn Hershman Leeson, cuja obra *CyberRoberta* (1995-1998) consistiu na instalação de *webcams* nos olhos de uma boneca, transformando-a em ciborgue e conferindo a um corpo feminino a

capacidade de observar o ambiente circundante, invertendo a posição habitual de vigilância a que os corpos das mulheres estão frequentemente sujeitos.

As suas obras inspiraram os coletivos ciberfeministas como VNS Matrix, Old Boys Network, Face Settings, subRosa, De Geuzen e Laboria Cuboniks, que adotaram estratégias semelhantes para intervir criticamente na cultura digital, visibilizar desigualdades de género e apropriar-se das tecnologias como ferramentas de produção cultural e política. O ciberfeminismo surge nos anos 1990 e desenvolveu-se enquanto movimento artístico e político ligado à cultura digital e ao ciberespaço, enfatizando a experimentação estética, a criação de identidades fluidas e múltiplas *online* pelas mulheres, e a subversão simbólica das normas patriarcais que contribuíam para a sua alienação face aos dispositivos e produtos culturais tecnológicos. As estratégias ciberfeministas assentavam no reivindicar de agência, visibilidade e poder sobre dispositivos e plataformas digitais. O ciberfeminismo reivindicou que a *Internet* se caracterizava por possibilitar relações horizontais entre as pessoas, em oposição aos poderes piramidais hierárquicos da sociedade em geral, em que poucas pessoas exercem o poder sobre muitas. É, no entanto, de lamentar que a área do digital seja ainda um local criado sobretudo pelos homens a pensar sobretudo nos seus interesses, lucros e benefícios.

Por sua vez, a partir do final da década de 1990, o tecnofeminismo insere-se nos estudos feministas de ciência, tecnologia e sociedade, propondo uma análise crítica sobre a forma como o género estrutura a tecnologia e, simultaneamente, como a tecnologia molda as relações de género, com particular atenção às condições materiais, laborais e institucionais. Esta abordagem evidencia que as desigualdades de género não se limitam às representações culturais ou simbólicas, mas estão profundamente enraizadas nos processos de conceção, utilização e implementação das tecnologias.

Segundo Judy Wajcman, socióloga e académica australiana, que analisa as áreas dos estudos de ciência e tecnologia, género, trabalho e sociedade digital, a *Internet* encontra-se profundamente marcada pelas suas origens militares, bem como pelo contexto sociotécnico predominantemente masculino no qual foi desenvolvida, em particular no seio das comunidades de *hackers*. No contexto contemporâneo, a utilização da *Internet* por corporações transnacionais, mercados financeiros, redes criminosas globais, estratégias militares e movimentos racistas internacionais tende a funcionar como um mecanismo de evasão da regulamentação social, de reforço do controlo político e de concentração do poder económico. Estas esferas continuam a ser maioritariamente dominadas por homens, verificando-se desigualdades significativas de género no acesso, na gestão e no controlo das redes eletrónicas. Acresce que, em vez de ser entendida exclusivamente como um espaço de emancipação e de livre expressão individual, a expansão da *Internet* deve também ser analisada criticamente à luz da proliferação massiva de conteúdos pornográficos, que figuram entre os mais acedidos e financeiramente rentáveis do meio digital (Wajcman, 2004, p. 4).

Enquanto o ciberfeminismo privilegia sobretudo as potencialidades criativas e performativas da *Internet*, o tecnofeminismo centra-se numa análise estruturada e política dos mecanismos sociais e tecnológicos que perpetuam estas desigualdades, defendendo a intervenção ativa das mulheres nos processos de conceitualização, produção e participação na esfera tecnológica.

Violência contra mulheres no espaço digital

Atualmente, a tecnologia não garante a todas as pessoas a possibilidade de aceder e participar plenamente na sua criação e utilização, persistindo *online* valores, paradigmas e estereótipos que reproduzem desigualdades sociais presentes no mundo *offline*, como a misoginia, a perseguição, o ódio, o assédio e o tráfico de mulheres. Para contrariar estes efeitos, torna-se urgente que as experiências das mulheres sejam consideradas numa perspetiva interseccional (Crenshaw, 1989), que procure compreender de que forma múltiplas dimensões de diferenciação e desigualdade social como o género, a raça ou etnia, a classe social, a orientação sexual, a idade, a deficiência, a nacionalidade ou a religião, se cruzam e interagem entre si, produzindo experiências específicas de privilégio ou de discriminação. Estas perspetivas devem ser divulgadas e integradas na conceção de produtos e serviços digitais, promovendo políticas inclusivas que contemplem género, identidade sexual, orientação sexual, raça, deficiência e outras dimensões de diversidade.

Na atualidade, as mulheres continuam a encontrar dificuldades em ocupar um espaço de Sujeito na *Internet*. Entre os principais obstáculos destaca-se a violência *online*, que torna os espaços digitais inseguros devido a assédio sexual, mensagens ameaçadoras e discriminação. Como consequência, muitas mulheres veem-se obrigadas a abandonar empregos, faltar a aulas ou silenciar opiniões, situação que se revela particularmente grave para mulheres não brancas, pessoas LGBTQ+ e outras minorias, reforçando desigualdades estruturais na participação digital. Por conseguinte, é fundamental que a legislação estabeleça mecanismos para penalizar os abusadores e proteger e apoiar as vítimas, garantindo a responsabilização e fomentando ambientes digitais mais seguros e equitativos.

A violência *online* continua a limitar a participação plena das mulheres na esfera digital, assistindo-se a uma repetição e exacerbação pela Inteligência Artificial de estereótipos e discriminações diversas no respeitante à raça, etnia, classe e género, entre outras dimensões. De acordo com o relatório *Tipping Point: The Chilling Escalation of Violence Against Women in the Public Sphere in the Age of AI*, publicado pela UN Women, a violência *online* dirigida às mulheres na esfera pública tem registado um aumento acentuado, assumindo contornos alarmantes e produzindo efeitos que ultrapassam o espaço digital, estendendo-se à violência *offline* e à restrição da participação feminina na vida pública (UN Women, 2025). O relatório evidencia que a violência digital contra as mulheres é um flagelo global em crescimento, e os ataques anteriormente desvalorizados enquanto fenómenos meramente virtuais extravasam para o mundo físico, comprometendo a segurança, o bem-estar e a liberdade de expressão das vítimas no debate público. Acresce que o desenvolvimento e a disseminação de tecnologias baseadas em inteligência artificial têm facilitado a produção e circulação de conteúdos abusivos, tornando estes ataques mais fáceis de gerar e mais difíceis de controlar, o que intensifica os riscos enfrentados pelas mulheres em contextos de visibilidade pública. Segundo os dados apresentados, 7 em cada 10 mulheres em cargos públicos relatam ter sido alvo de violência *online*, e mais de 4 em cada 10 mulheres jornalistas, ativistas e defensoras dos direitos humanos referem ter sofrido consequências *offline* associadas ao abuso digital. Estes dados demonstram que a violência *online* contra as mulheres não só se intensificou em termos de frequência, como também produz impactos físicos, psicológicos e sociais significativos, limitando a sua participação plena e equitativa na esfera pública (UN Women, 2025).

A violência *online* contra mulheres e raparigas constitui uma extensão da desigualdade de género e da violência patriarcal no mundo real, abrangendo práticas como assédio, perseguição, discurso de ódio e partilha não consentida de imagens íntimas (European Institute for Gender Equality [EIGE], 2025). Segundo o Parlamento Europeu, aproximadamente 1 em cada 10 mulheres na União Europeia já foi vítima de violência online desde os 15 anos, evidenciando a dimensão e a gravidade do fenómeno (European Parliament, 2024). Este tipo de violência digital compromete a segurança, o bem-estar e a participação plena das mulheres na vida social e política, impondo a necessidade de respostas legislativas, políticas e educativas coordenadas em toda a União Europeia. Os relatórios destacam a importância de medidas preventivas, incluindo educação digital, moderação eficaz das plataformas *online*, promoção de masculinidades positivas e políticas inclusivas que abordem interseções de género, raça, orientação sexual e deficiência (EIGE, 2025; European Parliament, 2024).

O surgimento das tecnologias digitais, no que diz respeito aos direitos das mulheres, se por um lado, permite a criação de redes de apoio e a visibilização de abusos, como exemplificado pelo movimento #MeToo, por outro, oferece aos agressores ferramentas para difundir conteúdos nocivos em larga escala, tendência que se intensifica com o desenvolvimento da inteligência artificial. A violência digital é reconhecida como tão prejudicial quanto a violência no mundo real, exigindo respostas legislativas e não legislativas, incluindo a remoção de conteúdos que causem danos às vítimas (European Parliament, 2024).

A União Europeia tem adotado medidas concretas para enfrentar este fenómeno, nomeadamente a *Diretiva relativa ao combate à violência contra as mulheres*, a implementar até junho de 2027, que estabelece normas mínimas para criminalizar formas graves de violência cibernética e reforçar a proteção e acesso à justiça para as vítimas. Complementarmente, a *Lei dos Serviços Digitais* obriga grandes plataformas a remover conteúdos prejudiciais, incluindo imagens íntimas não consentidas, que afetam predominantemente mulheres. Os Estados-Membros combinam criminalização de crimes cibernéticos específicos com direito penal geral, incorporando por vezes uma dimensão de género explícita nas suas legislações (European Parliament, 2024).

O caso recente de uma jovem portuguesa de 16 anos, alegadamente vítima de violação em Loures, por três jovens *influencers* que gravaram e divulgaram o ato nas redes sociais, suscitou uma grande comoção nacional. O vídeo da agressão atingiu mais de 32 mil visualizações, sem que qualquer espectador tivesse informado as autoridades competentes. Este episódio não se configura como um caso isolado, mas antes como um reflexo de uma problemática estrutural, que se desenvolve sob a aparente neutralidade das tecnologias digitais (Figueiredo, 2025).

A violência contra as mulheres na *Internet* tem como base as assimetrias de poder entre os sexos e reproduz os padrões de dominação patriarcal fora do espaço digital. Entre os principais difusores e consumidores desta violência encontram-se jovens utilizadores de videojogos na *Internet*, predominantemente desenvolvidos por homens. Apesar do aumento da participação feminina na indústria dos videojogos, que introduz novas perspetivas e valores mais igualitários, a representação hipersexualizada das mulheres em muitos videojogos continua a transmitir mensagens sobre papéis sociais ideais, caracterizados por subalternidade e passividade das mulheres, e a normalizar a violência contra elas. O relatório de 2023 do Geena Davis Institute on Gender in Media, intitulado *Changing the Narrative: Why Representation in Video Games Matters*, salienta que as

representações fortemente estereotipadas, onde homens e mulheres desempenham papéis tradicionalmente associados à masculinidade hiperagressiva ou à feminilidade sexualizada, podem influenciar crenças sobre papéis de género e contribuir para a reprodução de estereótipos entre adolescentes e jovens jogadores. A análise também aponta para a escassa representação de identidades raciais, LGBTQIA+, de pessoas com deficiência e personagens mais velhas, sublinhando a necessidade de uma inclusão mais abrangente em toda a indústria de videojogos (Geena Davis Institute on Gender in Media, 2023). Este tipo de conteúdos molda a perceção da realidade, os valores, comportamentos e interações sociais dos jovens, contribuindo para a manutenção e incremento de condutas violentas masculinas.

A relevância da educação de mulheres e raparigas nas áreas CTEAM e de políticas laborais igualitárias

A igualdade de oportunidades implica igualmente o acesso equitativo à formação em todas as áreas do conhecimento. No contexto contemporâneo, é crescentemente reconhecida a relevância da educação e da formação nas áreas CTEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), enquanto eixo estratégico para o desenvolvimento sustentável e o crescimento económico das sociedades globais atuais. As artes mobilizam competências de criatividade e imaginação que estimulam o pensamento e a ação críticos, criativos e inovadores, aspetos fundamentais nos empregos do futuro. O objetivo do CTEAM é fomentar uma aprendizagem interdisciplinar que combine a criatividade artística com competências técnicas e científicas, reconhecendo a relação existente entre engenharia e criatividade. Esta interseção interdisciplinar deve ser introduzida desde os primeiros anos do pré-escolar, mantendo-se ao longo de toda a escolaridade, contribuindo assim para desconstruir o peso simbólico da masculinidade tradicionalmente associado à engenharia e promovendo a atração de mais raparigas para esta área.

É essencial que as políticas públicas invistam na formação CTEAM que contribuem para que as mulheres e ocupem os empregos da área do digital, e participem e sejam responsáveis pela conceptualização e construção das sociedades de hoje e de amanhã. Com esta orientação, os rendimentos e a ocupação de lugares de destaque e de poder poderão atingir níveis mais equitativos entre homens e mulheres.

Embora os dados recentes revelem que as raparigas têm vindo a terminar cada vez mais o ensino secundário com médias superiores às dos rapazes e, por tal razão, se encontrem mais bem posicionadas para uma escolha de cursos que possuem uma maior taxa de empregabilidade e, em princípio, dão acesso a trabalhos mais bem pagos, os factos mostram, na realidade, o oposto.

Segundo os dados oficiais da Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (DGEEC) relativos ao ano letivo 2023/2024, a participação feminina nas áreas tecnológicas do ensino superior em Portugal permanece significativamente inferior à masculina. Do total de 448 235 estudantes universitários, 243 103 eram mulheres, representando mais de metade da população inscrita, isto é, aproximadamente 54,3% da população estudantil. Contudo, nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), apenas 2 936 das 16 036 matrículas correspondiam a mulheres, enquanto 13 100 eram homens. Na grande área de Engenharia, Indústrias Transformadoras e Construção, dos 89 057 inscritos, apenas 24 757 eram mulheres, contrastando com 64 300 homens (DGEEC, 2024). Estes dados evidenciam que as desigualdades de género persistem de forma

expressiva nas áreas tecnológicas e de engenharia, refletindo uma participação feminina ainda substancialmente menor.

Ao mesmo tempo, muitas mulheres na indústria tecnológica são subvalorizadas e mal pagas em comparação com colegas masculinos, existindo ainda muitas diferenças salariais e barreiras estruturais no setor de tecnologia. Em Portugal, em 2024, 59 600 mulheres trabalhavam na área das tecnologias de informação e comunicação (TIC), o que representa 22,7% do setor, mas ganhavam 20% menos que os homens (Lusa, 2025). Investigações jornalísticas, nomeadamente as desenvolvidas pelo Pulitzer Center e pelo The Intercept, analisam as condições laborais associadas a atividades como a moderação de conteúdos e o treino de sistemas de inteligência artificial, frequentemente realizadas para mercados como o brasileiro. Estes trabalhos, apesar de serem centrais para o funcionamento de algoritmos e plataformas digitais, são geralmente mal remunerados e precários, afetando de forma desproporcionada as mulheres e outros grupos socialmente vulnerabilizados no contexto do trabalho digital (Dias & Schurig, 2024).

De acordo com o Boletim Estatístico 2025 da Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género (2025), que apresenta indicadores detalhados sobre desigualdades de género em diversas dimensões sociais, a entrada de um maior número de mulheres em setores tradicionalmente masculinizados não assegura, por si só, a redução das desigualdades salariais. Mesmo em áreas CTEAM onde se verifica um aumento da participação feminina, a disparidade remuneratória baseada no género pode, paradoxalmente, acentuar-se. No setor das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), por exemplo, o ligeiro crescimento da presença feminina tem sido acompanhado por um aumento do diferencial salarial. Tal fenómeno decorre, em grande medida, do facto de as mulheres serem mais frequentemente recrutadas para funções menos valorizadas e com menor reconhecimento económico, enquanto os homens tendem a concentrar-se em posições estratégicas e mais bem remuneradas (CIG, 2025).

Por outro lado, a presença feminina nas cadeias de produção tecnológica concentra-se maioritariamente nos níveis mais baixos, caracterizados pela execução de tarefas repetitivas e altamente fragmentadas, mediadas por sistemas técnicos e algorítmicos. Em contraste, a participação das mulheres permanece residual nos níveis de decisão e liderança das indústrias digitais, nomeadamente entre cargos de direção executiva, engenharia informática e investigação científica, isto é, entre aqueles que detêm o poder de conceber, orientar e regular o desenvolvimento tecnológico. De acordo com a Women in Tech Network (2025), as mulheres representam cerca de 25-30% da força de trabalho global na área de tecnologia, mas ocupam menos de 20% dos cargos de liderança. As disparidades regionais e educacionais persistem, contribuindo para uma desigualdade de género agravada pelas diferenças salariais e pelos desafios de retenção. A diversidade impulsiona a inovação, mas o progresso é lento, com a paridade prevista para daqui a 20-30 anos (Women in Tech Network, 2025).

Esta assimetria demonstra que a tecnologia não constitui um campo neutro, mas antes um espaço atravessado por relações de poder que reproduzem e amplificam desigualdades sociais e de género.

Lab 02 Não é Coisa de Menin@: desconstrução de estereótipos de género através da arte multimédia

No âmbito do combate à desigualdade de género, foi desenvolvido o laboratório de arte multimédia *Lab 02 Não é Coisa de Menin@*, envolvendo estudantes da Escola de Artes da Universidade de Évora (DAVD/EA/UÉ), no contexto da Unidade Curricular (UC) de Multimédia III, da Licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia, lecionada pela autora, assim como o Coletivo Digitálias, coordenado pela autora e constituído por si, pela equipa técnica da Associação Ser Mulher (ASM), Évora, e pelas mulheres e crianças residentes na Casa de Abrigo da ASM.



Figura 1 – Animações realizadas por estudantes do DAVD/EA/UÉ no «LAB 008 NÃO É COISA DE MENIN@», no âmbito da UC de Multimédia III, 2023-2025, CHAIA/UÉ <https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab02animacoesdavid.html>.

Os resultados do laboratório encontram-se disponíveis no URL: www.cabazdigital.uevora.pt/lab02.html na plataforma digital *Cabaz Digital: laboratórios multimédia pela igualdade de género*. Este laboratório insere-se no projeto de investigação artística mais amplo, do CHAIA/UÉ, designado de *Género na Arte*, disponível na plataforma digital (Furtado, 2024). Os trabalhos desenvolvidos pelo Coletivo Digitálias foram posteriormente expostos no Espaço Atrium do Centro de Arte e Cultura da Fundação Eugénio de Almeida, entre novembro de 2024 e fevereiro de 2025, tendo a exposição sido divulgada na página web da instituição: www.fea.pt/cultura/exposicoes/detalhes/digitalias.

As narrativas sociais continuam a reproduzir uma divisão binária do mundo, como se evidencia, por exemplo, na segmentação de brinquedos dirigidos a rapazes, que oferecem uma ampla diversidade de modelos e referências capazes de estimular a imaginação e a projeção de múltiplas trajetórias de vida. Muitas destas representações encontram-se associadas à tecnologia, destacando a relevância da manipulação de

máquinas e a realização de simulações e experimentações como competências consideradas determinantes para o futuro dos rapazes. Por contraste, os modelos dirigidos às raparigas revelam-se pouco diversificados e fortemente ancorados em estereótipos persistentes, promovendo a reprodução de papéis profissionais conservadores, em que o cuidado com os outros é muitas vezes apresentado como a principal ou única alternativa socialmente valorizada para as mulheres, bem como a reificação e exploração sexual dos seus corpos.



Figura 2 – Coletivo Digitálias. Animações realizadas pelo coletivo Digitálias no «LAB 008 NÃO É COISA DE MENIN@», 2023-2025, CHAIA/UÉ <https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab02animacoesasm.html>.

Os estereótipos e papéis de género amplamente difundidos na sociedade contribuem para que muitas raparigas, desde a idade pré-escolar até ao ensino superior, se percecionem como menos competentes do que os rapazes para prosseguir carreiras nas áreas da engenharia e das ciências, tradicionalmente associadas à autoridade e ao estatuto social. Embora seja essencial garantir às mulheres e raparigas o acesso a competências digitais e tecnológicas, esta medida revela-se insuficiente sem uma transformação estrutural das desigualdades sistémicas de género, que continuam a subalternizar o feminino em relação ao masculino. Neste contexto, a educação assume um papel central na desconstrução de estereótipos e na promoção de uma participação equitativa nos domínios CTEAM.



Figura 3 – Coletivo Digitálias. Instalação no Espaço Atrium da Fundação Eugénio de Almeida, 05-11-2024 a 16-02-2025, CHAIA/UÉ
<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab02instalacaofea.html>.

Durante os laboratórios cocriativos, enfatizou-se a função comunicativa da arte multimédia enquanto ferramenta de expressão e transformação social, explorando a sua interseção com a tecnologia digital e com temáticas de cidadania, sustentabilidade e igualdade de género. O objetivo principal consistiu em promover práticas artísticas cocriativas capazes de tornar visível o guião simbólico invisível da violência de género, permitindo a sua análise crítica e subversão. Este enfoque valorizou a perceção da realidade mediada pelos estudantes e pelo olhar de mulheres e crianças sobreviventes de violência doméstica, contrapondo-se à perspectiva patriarcal dominante e amplamente disseminada nos meios digitais. Só a partir deste reposicionamento será possível enfrentar e desarticular as múltiplas formas de estereótipos e violência presentes nos dispositivos de género, que estruturam os regimes neoliberais de matriz patriarcal.

Por conseguinte, revela-se imperativo reconsiderar e questionar os paradigmas culturalmente incorporados que estruturam dicotomias de género, associando-se o primeiro termo ao masculino e o segundo ao feminino, tais como heroísmo/vileza, normalidade/anormalidade, coragem/cobardia, visibilidade/invisibilidade ou fala/silenciamento — oposições culturais internalizadas ao longo de milénios. Os heróis contemporâneos são frequentemente construídos a partir de valores como valentia, determinação e força física, enraizados num imaginário de masculinidade considerado excecional face à pessoa comum.

As posições tradicionalmente associadas ao masculino nas narrativas que estruturam o nosso imaginário coletivo, como explorador, desbravador ou construtor, exemplificadas pelo arquétipo de Ulisses, que age, luta e conquista, contrastam com os papéis socialmente prescritos ao feminino, historicamente limitando as mulheres à clausura e às funções de esposa e mãe, representadas pelo arquétipo de Penélope. Esta configuração social e cultural revela-se cada vez mais insustentável. Assim, impõe-se promover a visibilidade

das mulheres enquanto sujeitos plenos, merecedores de reconhecimento e admiração, capazes de desenvolver o seu potencial máximo independentemente do género, da etnia, da classe social, da raça ou de outros constrangimentos sociais.

É fundamental sensibilizar jovens para conceções estereotipadas e prejudiciais de género, uma vez que estas constituem elementos estruturantes na formação da sua personalidade, na origem das desigualdades sistémicas entre mulheres e homens e na perpetuação da violência de género, particularmente contra mulheres e meninas, bem como na desvalorização do que é socialmente associado ao feminino. Estes estereótipos manifestam-se de forma persistente em múltiplos domínios, incluindo as diferenças salariais entre homens e mulheres, as barreiras de acesso feminino a cargos de topo, as dificuldades na conciliação da vida familiar e profissional, em particular no que se refere às tarefas domésticas e aos cuidados familiares, bem como na falta de reconhecimento, oportunidades e visibilidade das contribuições das mulheres nos âmbitos social, científico, artístico, cultural e político.

Por último, importa sublinhar a relevância de desenvolver conhecimento, modelos e metodologias que explorem a arte multimédia enquanto ferramenta de prevenção e combate à desigualdade de género no domínio digital. Esta produção deve incluir materiais pedagógicos disponibilizados em plataformas online, concebidos de forma a poderem ser utilizados por diferentes instituições, públicas e privadas, com o objetivo de promover a capacitação de mulheres e meninas nas áreas CTEAM. A disseminação destes recursos contribui para a construção de práticas educativas inclusivas, fortalecendo competências digitais e a participação equitativa das mulheres nos contextos tecnológicos e artísticos contemporâneos.

Referências

- Braidotti, R. (1997). *Cyberfeminism with a difference*. *Zones of Disturbance*, 112–120. https://disabilitystudies.nl/sites/default/files/beeld/onderwijs/cyberfeminism_with_a_difference.pdf.
- Brasão, I. (2019). *Fêmea: Uma história ilustrada das mulheres* (Ilustr. A. Biscaia). Santillana.
- Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género (2025). *Igualdade de Género em Portugal. Boletim Estatístico 2025*. https://www.cig.gov.pt/wp-content/uploads/2025/12/Boletim-2025_Versao-FINAL_site.pdf.
- Connor, M., Dean, A., & Espenschied, D. (Ed.) (2019). *The Art Happens Here: Net.art Anthology*. Rhizome.
- 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(1), 139–167.
- Dias, T., & Schurig, S. (2024, 5 de junho). *Subterranean moderators: Meta trains artificial intelligence in Brazil paying less than a dollar for fact-checking on floods, violence, and politics*. *The Intercept Brasil / Pulitzer Center*. <https://www.intercept.com.br/2024/06/05/meta-trains-artificial-intelligence-in-brazil-paying-less-than-a-dollar-for-fact-checking-on-floods-violence-and-politics/>.
- Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência. (2024). *Estatísticas da Educação 2023/2024: Ensino superior — alunos inscritos, por área de educação e formação*. https://estatisticas-educacao.dgeec.medu.pt/eef/2024/ensino_superior/alunos/inscritos.asp.
- European Institute for Gender Equality. (2025). *Combating cyber violence against women and girls: developing an EU measurement framework: methodological report*. Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2839/691124>.
- European Parliament. (2024). *Cyber violence against women in the EU* (Briefing 04-12-2024). [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2024/767146/EPRS_BRI\(2024\)767146_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2024/767146/EPRS_BRI(2024)767146_EN.pdf).
- Evans, C. L. (2018). *Broad band: The untold story of the women who made the Internet*. Penguin Random House.
- FEA — Fundação Eugénio de Almeida (2025). *Digitálias: Exposição de trabalhos do coletivo Digitálias*. <http://www.fea.pt/cultura/exposicoes/detalhes/digitalias>.
- Figueiredo, I. B. (2025, 1 de maio). *Violência de género no espaço digital: quando o silêncio coletivo também fere*. *Público*. <https://www.publico.pt/2025/05/01/opiniao/opiniao/violencia-genero-espaco-digital-silencio-coletivo-tambem-fere-2131559?utm>.
- Furtado, T.V. (2022). *Cabaz Digital: laboratórios multimédia pela igualdade de género*. CHAIA/UE. <https://www.cabazdigital.uevora.pt/index.html>.
- Furtado, T. V. (2024). *Digital Basket: Multimedia Labs for Gender Equality web art archive*. In G. Sade, A. Brown, L. Barclay, J. Seevink, A. Tyurina, & R. Wright (Eds.), *Proceedings of the 29th International Symposium on Electronic Arts (ISEA2024): Everywhen proceedings* (Vol. 1, Academic papers, pp. 764–771). Queensland University of Technology. https://eprints.qut.edu.au/256296/1/ISEA2024_Academic_Papers.pdf.
- Geena Davis Institute on Gender in Media. (2023). *Changing the narrative: Why representation in video games matters*. <https://geenadavisinstitute.org/wp-content/uploads/2024/01/2023-GDI-Gaming-Report-v2.pdf>.
- Greene, R. (2004). *Internet art*. Thames & Hudson.
- International Telecommunication Union. (2025). “Facts and figures 2025: The gender digital divide”. ITU. https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/d-ind-ict_mdd-2025-3-pdf-e.pdf.
- Lusa (2025, 24 de abril). *Quase 60 mil mulheres trabalham nas tecnologias — e ganham 20 % menos do que os homens*. *Público*. <https://www.publico.pt/2130830>.
- UN Women (2025). *Tipping point: The chilling escalation of violence against women in the public sphere in the age of AI*. United Nations Entity for Gender Equality and the Empowerment of Women.

<https://www.unwomen.org/sites/default/files/2025-12/tipping-point-the-chilling-escalation-of-violence-against-women-in-the-public-sphere-in-the-age-of-ai-en.pdf>.

- United Nations Economic Commission for Europe. (2025). *Bridging the digital gender divide for women's economic empowerment. Regional Forum*. <https://regionalforum.unece.org/events/bridging-digital-gender-divide-womens-economic-empowerment>.
- Wajcman, J. (2004). *Technofeminism*. Polity Press.
- Wikipedia contributors (2024, data da última atualização). ARPANET. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperado em 30 de dezembro de 2025, de <https://pt.wikipedia.org/wiki/ARPANET>.
- Women in Tech Network. (2025). *What do global statistics reveal about gender diversity in the tech industry?* Women in Tech Network. <https://www.womentech.net/en-pk/how-to/what-do-global-statistics-reveal-about-gender-diversity-in-tech-industry?utm>.

Índice