

# ¿Son humanas las tecnologías? Hacia una fundamentación de género ético-responsable de la utilización masiva de redes sociales

Ana M. González Ramos\*

## Resumen

El uso masivo de las tecnologías, especialmente, referido a la participación en las redes sociales y las aplicaciones móviles parecen abocados a proporcionarnos una extensión de humanidad que las herramientas digitales no tienen realmente. Las tecnologías de la información y la comunicación suponen retos y amenazas para la población, especialmente por el uso masivo que la población hace de ellas sin una reflexión consciente ni responsable. Sus desarrollos avanzados aportan numerosas utilidades y funciones recreativas que se han convertido en un instrumento familiar y cotidiano. Las tecnologías parecen haber adquirido un estatus humano, pero la diferencia entre una y otra es la responsabilidad ética de la que carece la primera. Las estructuras de género y desigualdades siguen manteniéndose siempre que no haya un esfuerzo consciente y decidido por eliminarla, así pues, es habitual detectar en la actividad online violencias de género, clase, raza, etc. Por tanto, urge que las humanidades digitales aborden la dimensión de género desde un enfoque de interseccionalidad con la finalidad de recabar información y configurar relaciones sociales más igualitarias y menos discriminadoras en las redes sociales. La propuesta es crear espacios seguros (es decir, recursos para que la población pueda medir el impacto, tenga la capacidad crítica para identificar vulnerabilidades de seguridad, situaciones de discriminación, etc.) y sea capaz de responder (*response-ability*) adoptando patrones de conducta seguras tanto para sí mismas como para otras personas.

## Palabras clave

Tecnología digital; género; interseccionalidad.

Recepción original: 30 de octubre de 2019

Acceptación: 06 de marzo de 2020

Publicación: 30 de juny de 2020

## El desafío de las nuevas tecnologías para las humanidades digitales

La primera pregunta que pretende responder este trabajo se refiere a la legitimidad y el papel de las humanidades digitales en la sociedad del conocimiento, ello se refiere tanto al diseño de las tecnologías digitales, su funcionalidad y uso, así como de las relaciones sociales que se establecen en el espacio virtual. Desde una visión historiográfica parece que las tecnologías son centrales, tanto que las diversas fases de desarrollo de la humanidad se identifican con alguna innovación tecnología que caracteriza esa época y sociedad. Así, en la prehistoria hablamos de la edad del bronce, durante la historia reciente de industrialización, y en la época contemporánea como la era atómica, espacial o digital. El hecho de que las tecnologías cualifiquen a nuestras sociedades parece que se sitúa por encima de la sociedad y se alejaría de los aspectos humanos. Las tecnologías suelen ser

---

(\*) Profesora de la Universidad Autónoma de Barcelona. Doctora por la Universidad de Cádiz, Departamento de Estadística e Investigación Operativa, y licenciada en Sociología por la Universidad de Granada. Especialista en temas de ciencia, tecnología y sociedad, estudios de internet y relaciones de género, carreras profesionales, y movilidad internacional de personas cualificadas. Dirección electrónica: AnaMaria.Gonzalez.Ramos@uab.cat

consideradas, tanto en la esfera del conocimiento científico como del conocimiento popular, como si fuera un elemento independiente de las sociedades, o anteriores a ellas. Muy al contrario, las tecnologías son el producto de la actividad de las personas, y nunca debe olvidarse que ni son neutras ni externas a nuestra ideología ni a su funcionalidad y simbolismo (Bijker, Hughes y Pinch, 1987; Akrick, 2006; Cooke y Leydesdorff, 2006). El objetivo por el contrario es que tecnología y sociedad evolucionen de manera ordenada y acorde a las necesidades de las personas. En concreto, respecto a las tecnologías de la información y la comunicación se pretende eliminar las divisiones digitales (*digital divide*) de acceso, de incorporación, y la que en la actualidad es denominada algorítmica para referirse al *big data*. Para minimizar estas desigualdades se han previsto diversas acciones y, en la actualidad, requiere generar espacios de seguridad y confianza, de igualdad y respeto a las diferencias (González Ramos, 2017).

Las humanidades no solo deben explicar cuáles son las relaciones que esconde el uso de las tecnologías en el conjunto de la sociedad y entre los ciudadanos, sino que deben adelantarse a su utilización, reflexionando sobre los impactos deseables y no deseables que provocan, detallando los efectos perseguidos y evidentes y también los ocultos o indirectos (*side effects*). En cierto modo, esta visión ha sido adoptada por algunas ramas de las ciencias tecnológicas y de ingenierías, allí donde se establece como principio primordial el diseño centrado en el usuario. Aunque el nivel más simple de la aplicación de ese principio solo significa que se ha de preguntar a la potencial población y se la ha de involucrar en su diseño. Así que en este trabajo se aboga por un nivel mucho más complejo y un papel mucho más activo de racionalización y reflexión crítica, que contribuya a mejorar el uso, más igualitario y menos discriminativo, de las redes sociales, y que debe ser liderado por las humanidades digitales. Como dice Felicity Colman (2018), parafraseando a Lyotard (1979), el papel de las ciencias sociales y humanas debe cumplir tres funciones fundamentales ligadas a las esferas social, ética y educativa, las cuales colectivamente dan origen a la «soberanía del conocimiento».

Muchos aspectos han sido ya identificados como amenazas generadas por las tecnologías de la información y la comunicación o alrededor de la actividad humana en entornos virtuales. Estos problemas han sido identificados con numerosas situaciones de riesgo para la ciudadanía, pero aquí quiero destacar dos grandes líneas de trabajo (puesto que bajo estas categorías pueden tratarse otros tantos temas señalados de manera específica): el derecho/intromisión en la privacidad y las ciberviolencias (Levmore y Nussbaum, 2010). Estas dos dimensiones simbolizan vulnerabilidades que uno mismo u otras personas pueden producir consciente o inconscientemente mediante acciones que realiza o de las que es objeto.

Siguiendo a Trinidad Donoso y Ángeles Rebollo (2018), en los entornos virtuales, y especialmente entre los jóvenes, la facilidad de acceso y la sensación de impunidad produce una mayor exposición o posibilidad de riesgo. La actividad en las redes sociales pone al descubierto nuestra privacidad; abrimos una ventana a aspectos de nuestra vida que normalmente quedarían en la intimidad. Pero, además, cuando estos rasgos de la intimidad son objeto/utilizadas de manera nociva, la amenaza a nuestra persona se ve agravada puesto que el nivel de difusión es indeterminado, mucho mayor que si se utilizara los métodos tradicionales, y duradero a lo largo del tiempo. Por último, como han demostrado Pacetta y colaboradoras (2019) sobre el *porn revenge* (es decir, la difusión no consentida de imágenes íntimas a través de internet) la normativa y acción penal se ha

desarrollado muy débilmente, más aún a la vista de la rápida y sofisticada evolución de las tecnologías digitales. Por lo que los usuarios, últimos responsables de su propia identidad ya sea física o virtual, se encuentran desamparados ante la acción de empresas o personas.

La actividad digital en entornos virtuales traspasa la esfera de la privacidad, incluso la fomenta puesto que el mecanismo de regulación de la comunicación se basa en la reputación social. Dicha recompensa se logra tras la exposición y búsqueda de *likes*, comentarios, y repetición de los mensajes por parte de otros usuarios. La motivación tras la participación online es generar una identidad afín a sus pares, de ahí que se produzcan conductas poco recomendables como, por ejemplo, el intercambio de fotos de contenido sexual o videos con retos tan absurdos como peligrosos como el ahogamiento o las peleas. En cuanto a las violencias en entornos virtuales, estas no son nuevas sino el medio en el cual se producen. Proviene de la organización patriarcal de la sociedad, que refleja una sociedad sexualizada, donde las mujeres son objetivizadas. Sin embargo, estas violencias se cometen en el nuevo entorno, un escenario donde las mujeres vuelven a ser victimizadas por conductas sexualizadas de los hombres o, mejor dicho, de aquellos hombres que asumen patrones culturales generizados.

Sonia Livingstone (2014), por su parte, apunta al hecho de que redes sociales proporciona a los jóvenes una oportunidad de crecimiento e independencia. Durante su actividad en las redes sociales y la utilización de app en los dispositivos móviles se asume riesgos y se cruza fronteras relacionadas con la naturaleza abierta, sin restricciones de los contenidos y del intercambio de información producidos en Internet. Puesto que una y otra, oportunidad y amenaza, están intrínsecamente unidas, debe establecerse un marco de comportamiento, una ética consensuada, que genere confianza y espacios de seguridad para las personas más vulnerables quienes también participan en las redes sociales. El diseño de las tecnologías suele guiarse por las necesidades del mercado, las tendencias expresadas por los potenciales consumidores y las propias motivaciones de las personas que las crean e innovan. Las humanidades digitales cumplen una función esencial en el análisis de los patrones culturales, las relaciones que se establecen en el espacio virtual, los mecanismos por los que se refuerzan, se generan nuevos patrones o se eliminan conductas discriminatorias. Las humanidades digitales deben erigirse como una herramienta para crear mecanismos de regulación de los entornos virtuales y de las relaciones interpersonales en dicho espacio. Para mí, se analiza la cultura digital, y sus resultados se ponen al servicio de las personas desde un criterio ético y humanístico; el avance en líneas de investigación de las humanidades digitales contribuye a analizar y proponer medidas para el buen uso de las redes sociales y de las aplicaciones informáticas.

En resumen, las humanidades digitales son un instrumento esencial para investigar tanto a las personas usuarias y sus prácticas como el diseño y uso de las tecnologías, o las normativas legales y morales que regulan la utilización de esas herramientas. En estas tres esferas las humanidades digitales tienen un fructífero campo de investigación. Un avance de la sociedad del conocimiento, y sus instrumentos, respetuoso y ético desde una perspectiva de género interseccional, que es el gran reto que asume esta disciplina científica. Las humanidades digitales tienen las herramientas y disponen del enfoque adecuado para pensar cómo deben producirse relaciones sociales seguras para las personas más vulnerables en un espacio de seguridad.

## Código ético desde una perspectiva de género interseccional

Como definen Donoso y Rebollo (2018) las violencias de género son aquellas actitudes o comportamientos que se ejercen sobre las mujeres por el simple hecho de serlo. Algunos colectivos o grupos de personas, como las mujeres, los menores, las personas con identidades de género o preferencias sexuales no normativas, etc. pueden mostrar perfiles más vulnerables; motivo por el cual son objeto de ataques por parte de otras personas usuarias. Escudadas tras el anonimato y la lejanía física, algunas personas hacen escarnio público de las personas situadas en una posición de desigualdad social, o porque lo utilizan para un beneficio privado o porque están motivadas por la animadversión hacia un grupo social. Es por eso que en las redes sociales todas las personas están más o menos expuestas a algún tipo de violencias y a abusos de privacidad, porque de una manera u otra, todas las personas formamos parte de un grupo que puede ser objeto de violencia y victimizado.

Un ejemplo de ello son las numerosas mujeres informáticas que hasta la fecha han denunciado discriminaciones por razón de género tanto en sus lugares de trabajo como en los entornos virtuales (González Ramos y Rojas-Rajs, 2016). En 2017, se canceló el evento «Gaming Ladies» en Barcelona por presiones machistas a las organizadoras. En Estados Unidos, varios grupos se han organizado tanto para informar de los actos de violencia machista como para difundir las diversas maneras en que los patrones culturales patriarcales determinan nuestro lenguaje y papel en las redes sociales. Así, por ejemplo, Taylor Swift (2016) denuncia las microagresiones habituales en la manera de comunicarse en los foros especializados y entre compañeros de profesión, utilizando el concepto de *Brogrammer* que ilustra la cultura machista de los programadores donde todos son *bro* y *guys* en vez de colegas, profesionales. Este lenguaje pone de manifiesto la mayoritaria composición masculina del sector, pero da por sentada el hecho de que las mujeres integrantes han de reconocerse con esos adjetivos que las excluye. Además, que aquellas otras personas diferentes (a hombres, blancos, heterosexuales) se convierten en características que pueden ser utilizadas para la discriminación y el insulto, «no seas nenaza», «es tan sencillo que lo haría hasta mi abuela», «no seas maricón» (insultos repetidos fuera de los espacios virtuales pero que en estos espacios además se dicen de manera genérica a veces incluso sin conocer la identidad física de la otra persona).

Las imágenes son incluso más poderosas que las palabras en los entornos virtuales. Así se han producido numerosos casos (algunos conocidos y otros no tanto) relacionados con la difusión de contenidos que representan un ataque a la imagen, o la persona, de mujeres o menores. Así, podemos poner como ejemplo, la difusión de imágenes y los datos personales de la mujer agredida por un conjunto de hombres denominado «la manada» en octubre de 2018, infracción cometida tras la sentencia condenatoria de la Audiencia de Navarra el 26 de abril de 2019. En otros casos, personas en proceso de divorcio o contenciosos laborales aprovecharon la voracidad de las redes para dañar la imagen de las personas más vulnerables. Otros casos tienen como objeto los menores que, por desconocimiento o exceso de confianza, comparten imágenes suyas o de familiares con otros usuarios. En el mes de abril de este mismo (2019), la policía avisaba a los padres de la aparición de un centenar de vídeos de contenido sexual en las redes con menores de edad sin su conocimiento, distribuidos por propia voluntad por parte de los menores que desconocen el alcance de la acción o también animados por pedófilos que les conven-

cían con diversas argucias. Sirvan estos ejemplos para poner de manifiesto que las conductas impropias y de violencia contra mujeres, menores y otros grupos vulnerables en las redes sociales se producen tanto por una actitud criminal como por una falta de conciencia del impacto de las acciones emprendidas en los entornos virtuales.

Una de las amenazas más importantes está relacionada con actividades delictivas o potencial criminalidad contra las mujeres como resultado del escenario que proporcionan Internet, porque como dice Julia Meszaros (2018) los entornos virtuales son escaparates ideales para exhibir a las mujeres como objeto de consumo. Actividades ilícitas que incluso sin constituir un crimen rozan esta frontera legal, y que se utilizan aprovechando que las redes accesibles a todos y es un medio muy efectivo para «vender una mercancía». Las mujeres y los menores son objeto de tráfico, abusos sexuales, entre otras categorías, junto a otras actividades indudablemente delictivas en lo que se denomina la Internet profunda (*deep web*). El modelo patriarcal sitúa a las mujeres como ciudadanas de segunda, cuyos cuerpos pueden ser adquiridos como si fuesen artículos de mercado en la web profunda, o expuestas en la web pública como mujeres disponibles para el mercado matrimonial y sexual. En relación a la interseccionalidad, el origen, clase, nivel educativo y edad se suman a las condiciones de vulnerabilidad que pueden presentar las personas victimizadas en estos entornos.

Similar análisis debe aplicarse a las consecuencias de la utilización de aplicaciones informáticas. No solo su diseño sino también el propósito de su utilización debe ser examinadas con cuidado. Algunos ejemplos penales muestran que algunas herramientas (apps) desarrolladas con una finalidad de ayuda y respeto a las personas, como el control parental de la actividad en las redes sociales de los menores o la geolocalización ubicado en los dispositivos electrónicos, pueden ser utilizados con propósitos muy diferentes al propósito inicial. Así, puede mencionarse el caso de la instagramer, Karina Vetrano en 2016, asesinada tras haber sido localizada mediante su perfil geolocalizado en la citada red social. O también puede mencionarse otro caso diferente referido a las apps de control parental que representan una utilización paradójica de la app. Por un lado, todas las personas incluidas los padres deben respetar el derecho a la intimidad de la infancia, pero en 2017 un juez absolvió a una madre acusada de espiar a su hija ya que se alegó el derecho a la protección de los menores por parte de los progenitores. La madre había utilizado la aplicación para descubrir si su hija estaba siendo objeto de *bullying* y no con una intencionalidad de espionaje.

En todos estos casos revelados, pareciera que tecnologías son utilizadas por los usuarios como un medio neutro que vehiculiza contenidos sin importar las consecuencias individuales o sociales de las personas. Pero del mismo modo que las tecnologías no son humanas, tampoco carecen de vínculos con las personas, a través del cual se practican acciones de discriminación y producen efectos duraderos y extensivos. Desde la intencionalidad a la mala praxis, la desinformación y la inconsciencia o el descuido, la actividad realizada y las relaciones experimentadas en las redes sociales requieren el establecimiento de un código ético. Ello constituye el foco central de este apartado que se expone a continuación y que consiste en los siguientes principios básicos:

- Respeto al prójimo y consideración atenta de las consecuencias de la exhibición de imágenes o de opiniones contrarias u ofensivas hacia otras personas en las redes;

considerando la difusión de la información a una audiencia indeterminada, la permanencia de la información en el tiempo y la descontextualización de la información dentro del marco de referencia donde se ha dicho o exhibido en primer lugar.

- Examen crítico de patrones lingüísticos y de asignación de roles de los diversos colectivos e identidades de género diferentes a los normativos, con el propósito de cambiar aquellos que sean ofensivos y/o discriminatorios.
- Responsabilidad respecto a la actividad propia y de los diversos usuarios con los que entramos en contacto en los espacios virtuales. Ello conlleva, en primer lugar, la obligación de informarse y seguir las normas de buenas prácticas dictaminadas por agentes de seguridad y profesionales expertos en seguridad en las redes. En segundo lugar, tratar con respeto a las personas y llevar a cabo acciones de manera consciente y responsable; como, por ejemplo, a la hora de difundir imágenes o palabras que puedan ocasionar un daño a otras personas. En tercer lugar, y aunque parezca obvio comprometerse a no llevar a cabo acciones delictivas por intereses económico, de venganza, activismo o diversión; y a denunciar todas aquellas acciones sospechosas especialmente cuando involucran a personas vulnerables socialmente.

## Conclusiones

En el presente artículo hemos examinado el papel de las humanidades digitales en el escenario creado por la participación masiva de jóvenes y adultos en las redes sociales y a través de aplicaciones digitales. Como pregunta retórica planteo si las tecnologías son humanas o cuál es el grado de responsabilidad que tienen en el transcurso vital de las personas. Puesto que el uso de estas tecnologías supone nuevas oportunidades y amenazas, sostengo que las humanidades digitales tienen un papel fundamental en la investigación y en la propuesta de soluciones en el seno de los entornos virtuales.

A lo largo del texto se ha mostrado diversas situaciones y ejemplos extraídos de la realidad, que demuestran este reto de la contemporaneidad. También se ha señalado que las tecnologías ni son neutrales ni pueden seguir percibiéndose como un instrumento de vehiculación de contenidos sin ningún impacto en las personas o en los grupos de personas a los que se refiere. Las estructuras de género y de desigualdad presentes en la sociedad son reproducidas en los espacios virtuales, a veces conscientemente y a veces de manera no deseada.

A consecuencia de ello, se propone un código ético desde una perspectiva de género interseccional focalizado en el respeto, el examen crítico y la responsabilidad tanto sobre sí mismos como hacia las otras personas. En definitiva, reclamamos para las humanidades digitales un rol destacado en el diseño y control de las herramientas y de la actividad en los entornos virtuales con la finalidad de crear espacios seguros para las personas y, para ellas, recursos suficientes (cognitivos, pedagógicos, éticos) para que sean capaces de responder con responsabilidad (*response-ability*). De este modo, seremos capaces de superar las brechas de acceso y de inclusión y también la división de participación consciente, informada y educada. La población tendrá competencias para hacer un uso responsable y respetuosa de las herramientas digitales para su propio beneficio y ventaja.

## Referencias

- Akrich, M. (2006) «La description des objets techniques». En *Sociologie de la traduction: Textes fondateurs* M. Akrich, Michel Callon y Bruno Latour. Paris, Presses de l'École des Mines de Paris.
- Bijker, W.E., Hughes, T. P., y Pinch, T.J. (Eds.). (1987) *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*. Cambridge, MIT Press.
- Colman, F. (2018) *Ethics of Coding: A Report on the Algorithmic Condition* [EoC]. H2020-EU.2.1.1. Brussels: European Commission. [https://cordis.europa.eu/project/rcn/207025\\_en.html](https://cordis.europa.eu/project/rcn/207025_en.html).
- Cooke, P., y Leydesdorff, L. (2006) «Regional development in the knowledge-based economy: The construction of advantage». *The journal of technology Transfer*, 31, pp. 5–15.
- Donoso, T. y Rebollo, A. (Coord.) (2018) *Violencias de género en entornos virtuales*. Barcelona, Ediciones Octaedro.
- González Ramos, A. M. y Rojas-Rajs, T. (2016) «Inclusion of Gender Perspective in Design and IT Environments». En *Proceedings of the XVII International Conference on Human Computer Interaction (Interacción '16)*, Lourdes Moreno, Ernesto Jesús de la Rubia Cuestas, Víctor Manuel Ruiz Penichet, and Francisco J. García-Peñalvo (Eds.). ACM, New York, NY, USA, Article 47, 243. <https://doi.org/10.1145/2998626.2998633>
- González Ramos, A. M. (2017) «¿Nos permiten las tecnologías de la información y comunicación avanzar en la igualdad entre mujeres y hombres?» *Lecciones, Portal de comunicación InComUAB*. <http://www.portalcomunicacion.com/lecciones.asp?aut=112>
- Levmore, S., y Nussbaum, M. (2010) *The Offensive Internet. Privacy, Speech, and Reputation*. Cambridge, Harvard University Press.
- Livingstone, S. (2014) «Developing social media literacy: how children learn to interpret risky opportunities on social network sites». *Communications: The European Journal of Communication Research*, 39, 3, pp. 283-303.
- Meszaros, J. (2018) «Race, space, and agency in the international introduction industry: how American men perceive women's agency in Colombia, Ukraine and the Philippines». *Gender, Place & Culture*, 25, 2, pp. 268-287.
- Pacetta Ruiz, J., Giorgetti Valente, M., y Neris, N. (2019) «Between the perpetrator and the victim: the role of Internet intermediaries on violations against women». *Sociología y Tecnociencia*, 9, 1, pp. 9-27.
- Taylor Swift (2016) *Ways Men In Tech Are Unintentionally Sexist*. Disponible en <https://goo.gl/MbngQB> [Acceso 2 May 2019].

## *Són humanes les tecnologies? Cap a una fonamentació de gènere ètic-responsable de la utilització massiva de xarxes socials*

*Resum:* L'ús massiu de les tecnologies, especialment, referit a la participació en xarxes socials i a les aplicacions mòbils semblen dirigits a proporcionar una extensió d'humanitat que les eines digitals no tenen realment. Les TIC suposen reptes i amenaces per a la població, especialment per l'ús massiu que la població fa d'elles sense una reflexió conscient ni responsable. Els seus desenvolupaments avançats aporten nombroses utilitats i funcions recreatives que s'han convertit en un instrument familiar i quotidià. Les tecnologies semblen haver adquirit un estatut humà, però la diferència entre una i altra és la responsabilitat ètica de la qual manca la primera. Les estructures de gènere i desigualtats es reproduïxen sempre que no es faci un esforç conscient i decidit per eliminar-les, així, és habitual detectar en l'activitat social online violències de gènere, classe, raça, etc. Llavors, és urgent que les humanitats digitals abordin les dimensions de gènere des d'un enfocament d'interseccionalitat amb la finalitat de recollir informació i configurar relacions més igualitàries i menys discriminadores en les xarxes socials. La proposta és crear espais segurs i sigui capaç de respondre (*response-ability*) adoptant patrons de conducta segurs tant per si mateixes com per a altres persones.

*Paraules clau:* Tecnologia digital; gènere; interseccionalitat.

## *Les technologies sont-elles humaines ? Vers un raisonnement de genre éthique-responsable de l'utilisation massive des réseaux sociaux*

*Résumé:* Il semble que l'utilisation massive des technologies, notamment en rapport avec la participation à des réseaux sociaux et les applications mobiles, vise à offrir plus d'humanité, ce que les outils numériques n'ont pas en réalité. Les technologies de l'information et de la communication supposent des défis et des menaces pour la population, notamment à cause de l'usage massif que la population en fait sans y réfléchir de manière consciente et responsable. Leurs développements avancés apportent de nombreux avantages et des fonctions récréatives qui en ont fait un instrument familier et quotidien. Les technologies semblent avoir acquis un statut humain, mais la différence entre celles-ci et les hommes réside dans le fait que les premières n'ont pas de responsabilité éthique. Les structures de genre et les inégalités se reproduisent, tant qu'on ne fera pas un effort conscient et décidé pour les éliminer ; il est donc habituel de détecter dans l'activité sociale en ligne des violences de genre, de classe, de race, etc. Aussi est-il urgent que les sciences humaines numériques abordent les dimensions de genre du point de vue de l'intersectionnalité dans le but de collecter des informations et de configurer des relations plus égalitaires et moins discriminatoires dans les réseaux sociaux. La proposition consiste donc à créer des espaces sûrs, autrement dit des ressources, pour que la population puisse mesurer l'impact, avoir la capacité critique d'identifier des vulnérabilités de sécurité, des situations de discrimination, etc., et qu'elle soit capable de répondre (*response-ability*) en adoptant des modèles de conduite sûrs, aussi bien pour elle-même que pour d'autres personnes.

*Mots clés:* Technologie numérique, genre, intersectionnalité.

## *Are technologies human? Towards an ethical -responsible grounding of the mass use of social networks*

*Abstract:* The mass use of technologies, especially, in terms of participation in social networks and mobile apps seems oriented to providing an extension of humanity to digital tools that they do not really possess. ICT pose challenges and threats to the public, particularly, due to the sometimes unreflecting and irresponsible use that the public make of them. Their advanced development provide so many utilities and recreative functions that they have become familiar, everyday instruments. Technologies seem to have acquired humanity, but what differentiates them from humans is their lack of ethical responsibility. Gender structures and inequalities remain wherever we do not make a conscious and purposive effort to eliminate them; in online social activity one often encounters diverse situations of gender-, class- or race-related violence. Digital humanities must urgently address the dimension of gender from an intersectional approach to be able to promote greater equality in social relationships and to reduce discrimination in the social networks. The purpose is to create safe spaces (that is, resources for population who can assess the impact, adopt a critical perspective to identify security vulnerabilities, situations of discrimination, and so on) and take responsibility by adopting safety codes for themselves and for others.

*Keywords:* Digital technology; gender; intersectionality.