


## Reseña/Review (Benítez-Eyzaguirre, Lucía, “Sexismo digital. Los riesgos de las tecnologías digitales para los derechos de las mujeres”, Comunicación, Social Ediciones y Publicaciones, ISBN: 978-84-10176-05-8, 180 págs., 2025)

Juan Antonio Roa Domínguez  
Universidad de Cádiz (España) 

<https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.103658>



### Radiografía del patriarcado digital

*Sexismo digital. Los riesgos de las tecnologías digitales para los derechos de las mujeres* es una obra colectiva de marcado carácter crítico y transformador que analiza cómo las tecnologías digitales, lejos de ser neutras, están profundamente marcadas por estructuras patriarcales que reproducen y amplifican las desigualdades de género. Editado por Lucía Benítez-Eyzaguirre, el libro está estructurado en cinco capítulos, cada uno de ellos elaborado por expertas de diferentes disciplinas que, desde una perspectiva feminista, abordan temas como los sesgos en la inteligencia artificial, la representación femenina en los videojuegos, la maternidad digitalizada, la voz femenina en los asistentes virtuales y el impacto de los algoritmos desde una óptica de género. Esta obra se convierte así en una herramienta esencial para visibilizar y combatir el sexismo en el entorno digital, aportando tanto reflexión teórica como propuestas prácticas. A lo largo de sus páginas, se desgranar con rigor los mecanismos mediante los cuales el sistema tecnológico perpetúa desigualdades que afectan de manera negativa a las mujeres. De esta forma, la obra enfatiza

la necesidad urgente de repensar el diseño, uso y desarrollo de la tecnología desde parámetros inclusivos y éticos.

El primer capítulo, firmado por Marta Regina Cano, se centra en la discriminación algorítmica propiciada por los populares sistemas de inteligencia artificial (IA), que han logrado obtener el estatus de oráculos digitales siendo capaces de guiar nuestros trabajos, experiencias y vivencias en un extenso mar algorítmico. Con esta aportación se destaca que el sistema binario del *software* contiene más sombras que luces: su néctar de conocimiento, los datos con los que los modelos son entrenados para generar sus respuestas, se ven limitados ante una realidad concreta que se repite en ella y se generaliza en sus *outputs*: la ‘androcéntrica’. Los sistemas de IA funcionan como herramientas amplificadoras de las desigualdades sociales, afectando especialmente a las mujeres, colectivo pobremente reflejado en los bancos de datos de los sistemas. Desagregar los datos por sexo y que estos sean representativos del conjunto de la población, así como asegurar que los modelos sean transparentes en su comunicación con la ciudadanía y certifiquen un compromiso de uso ético, son los ingredientes para crear sistemas de IA justos, equitativos, confiables y útiles para la sociedad civil.

Desde el sector de los videojuegos y el mundo deportivo, Paloma Sanz Marcos y Guadalupe Meléndez González-Haba sitúan su análisis identitario a través de un estudio de caso que combina ambos elementos: *TrueSurf*, el videojuego oficial de la *World Surf League and Surfline*, que cuenta con más de cinco millones de descargas en Play Store. El ecosistema *gamer*, fuertemente marcado por un ambiente masculinizado y alienado con la retórica neoliberal (Chess y Shaw, 2015), es también un entorno donde las personas jugadoras no solo interactúan, sino que construyen sus subjetividades, se relacionan y agencian de las narrativas que ofrece el juego. En este contexto, *TrueSurf*, que simula la práctica del surf mediante el control de un avatar, ofrece una representación limitada y estereotipada de las figuras

femeninas, ofreciendo escasas opciones de personalización que privilegian rasgos hipersexualizados y refuerzan la mirada masculina sobre el cuerpo de las mujeres. Estas representaciones, lejos de ser anecdóticas, configuran un imaginario colectivo en el que las mujeres aparecen despojadas de agencia y alejadas del carácter competitivo o técnico del deporte, reducidas a objetos decorativos más que a participantes activas. La ausencia de diversidad y de figuras femeninas complejas en estos entornos virtuales tiene un profundo impacto simbólico y social: refuerza la idea de que ciertos espacios —como el deporte, la competencia o la creación tecnológica— no están hechos para las mujeres, consolidando su exclusión tanto en el consumo como en la producción cultural. A través de entrevistas en profundidad a jugadoras, las autoras evidencian cómo esta falta de referentes no solo afecta la representación, sino que también condiciona la experiencia lúdica de las jugadoras, generando distanciamiento, desafección y desidentificación con los contenidos. Además, se denuncia la naturalización de una narrativa digital que perpetúa la hegemonía masculina, incluso cuando las cifras muestran que casi la mitad del público *gamer* son mujeres. Frente a este panorama, el capítulo plantea la necesidad de repensar el diseño de los videojuegos desde una óptica crítica y feminista, que incorpore diversidad de cuerpos, roles, estéticas y formas de interacción, y que promueva modelos de representación que no excluyan, sino que amplíen las posibilidades de pertenencia e identificación para todas las personas usuarias.

Por su parte, Salomé Sola Morales dedica el capítulo 3 a la maternidad, recorriendo las etapas de embarazo, parto y lactancia como momentos de posibles violencias digitales, siendo un terreno de disputa política y simbólica en el entorno digital contemporáneo. La simbiosis entre capitalismo y patriarcado se nutre de las herramientas digitales para crear nuevos mecanismos de control y de extracción de datos, dados a través de aplicaciones de fertilidad y embarazo, que monitorizan y comparten con terceros los datos de sus usuarias, muchos de ellos sin relación alguna con el propósito de las aplicaciones, pero con un fuerte valor económico. Aun así, en los espacios de poder se crean resistencias (Foucault, 1978), como es el caso de las comunidades de mujeres dedicadas a la lactancia que se expanden por los medios sociales. Estos grupos, encargados de funcionar como nexo de saberes colectivos sobre la maternidad, también se encargan de visibilizar y denunciar a ciberacosadores. Otro campo de resistencia lo encontramos en diferentes activistas que usan las redes sociales como medios y espacios para su ciberactivismo. Estas prescriptoras utilizan instrumentos comunicativos como el humor para hacer llegar sus mensajes y producir un cambio social en materia de violencia obstétrica, entre otros. En este ecosistema dialéctico de violencias y resistencias, la autora apuesta por una defensa del uso de tecnologías en la maternidad a través de un diseño que incorpore una ética del cuidado, centrada en la autonomía, privacidad y derechos de las mujeres.

La editora Lucía Benítez-Eyzaguirre dedica el capítulo 4 al análisis de las asistentes virtuales con voz femenina, como Siri o Alexa, explorando cómo estos artefactos tecnológicos reactivan y perpetúan

la feminización de la servidumbre en el entorno digital. Bajo una apariencia de neutralidad, estas voces son programadas para interactuar en tonos amables, complacientes y subordinados, que refuerzan estereotipos de género profundamente arraigados y sitúan a la mujer en un rol subalterno y servicial. Las asistentes digitales no solo reproducen patrones sexistas heredados del imaginario patriarcal, sino que también se convierten en blanco de insultos, vejaciones y acoso verbal por parte de los usuarios, desvelando una violencia simbólica normalizada en la interacción tecnológica cotidiana. Sin embargo, en este escenario donde la técnica se confunde con la domesticación simbólica del género, también emergen propuestas de reprogramación del género (Braidotti, 2015) que apuestan por un rediseño crítico de estas tecnologías desde parámetros inclusivos y conscientes del impacto sociocultural. La autora propone repensar estos dispositivos desde una perspectiva feminista, que no solo cuestione los estereotipos embebidos en sus diseños, sino que abogue por una experiencia usuaria emancipadora, basada en relaciones tecnológicas más equitativas y libres de violencia simbólica.

El último capítulo, escrito por Rut Delgado Bancalero, enfatiza cómo los algoritmos no solo recogen, sino que también estructuran desigualdades, actuando como dispositivos de poder que operan bajo la apariencia de neutralidad matemática. La cultura *brogrammer*, caracterizada por la exaltación de valores masculinos como la competitividad, el control y la eficiencia, desplazó progresivamente a las mujeres del ámbito del desarrollo de *software*, especialmente cuando este comenzó a adquirir relevancia económica y estratégica. Este giro histórico derivó en un ecosistema tecnológico profundamente androcéntrico, que prioriza lógicas de extracción de datos, rendimiento y productividad por encima de criterios de justicia social o diversidad, tal como advierte Shoshana Zuboff (2020) en su análisis del capitalismo de vigilancia. En este contexto, los sistemas algorítmicos, lejos de ofrecer soluciones neutras, incorporan y amplifican los sesgos estructurales de género presentes en los datos de entrenamiento, los equipos de desarrollo y las dinámicas de implementación. Delgado Bancalero señala cómo esta maquinaria digital se convierte en un vector de reproducción de desigualdades, afectando de manera directa a la vida de las mujeres a través de procesos automatizados en ámbitos clave como la contratación laboral, la educación, la seguridad o la justicia. Las decisiones que alguna vez dependieron de agentes humanos —con sus sesgos, pero también con capacidad de contextualización— pasan ahora a ser dictadas por modelos entrenados con datos sesgados, opacos en su funcionamiento y carentes de rendición de cuentas. Así, la autora reivindica una mayor presencia de mujeres y colectivos infrarrepresentados en las fases de diseño, implementación y evaluación de estos sistemas, así como marcos regulatorios claros que obliguen a la transparencia, la auditabilidad y la equidad de los procesos automatizados. En suma, el capítulo evidencia cómo los algoritmos y la IA son hoy los grandes altavoces de una visión patriarcal del mundo digital, y plantea la urgencia de subvertir esa lógica para construir tecnologías verdaderamente inclusivas, responsables y al servicio del bien común.

*Sexismo digital* es una obra imprescindible que ofrece un diagnóstico lúcido y documentado sobre cómo las tecnologías digitales perpetúan, invisibilizan y, en muchos casos, agravan las desigualdades de género. La discriminación no es un efecto colateral, sino una característica estructural del diseño, uso y gobernanza tecnológica actual, alimentada por una cultura patriarcal profundamente arraigada en los datos, los algoritmos y las interfaces que configuran nuestra vida digital. Cada capítulo contribuye, desde su especificidad, a dismantlar el sesgo de género que impregna los sistemas digitales, proporcionando no solo un análisis crítico, sino también propuestas viables para una transformación profunda del modelo tecnológico hegemónico. Lejos de quedarse en la denuncia, esta obra plantea caminos posibles hacia una tecnología más justa, inclusiva y democrática, basada en la corresponsabilidad ética y la intervención activa en todos los niveles del ecosistema digital. Desde la producción algorítmica hasta la representación simbólica, desde la experiencia usuaria hasta las políticas públicas, el libro aboga por una reconfiguración del mundo digital desde una ética feminista del cuidado, la equidad y la participación. En tiempos en los que la automatización y la inteligencia artificial avanzan sin freno, *Sexismo digital* nos recuerda que la tecnología no es neutra,

que puede ser herramienta de liberación o de opresión, y que el futuro digital dependerá, en gran parte, de nuestra capacidad para incorporar la justicia de género como criterio rector.

## Referencias

- Benítez-Eyzaguirre, Lucía (2025). *Sexismo digital. Los riesgos de las tecnologías digitales para los derechos de las mujeres*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Braidotti, Rosi (2015). Posthuman feminist theory. En Lisa Disch y Mary Hawkesworth (Eds). *The Oxford handbook of feminist theory* (pp. 673–698). Oxford University Press, <http://dx.doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199328581.013.35>
- Chess, Shira y Shaw, Adrienne (2015). A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 208-220. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- Foucault, Michel (1987). *Historia de la sexualidad (Vol. 3)*. Siglo XXI.
- Zuboff, Shoshana (2013). *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder (Estado y Sociedad)*. Paidós.