

# Estructuras que rodean al “usuario” en el compromiso con los usuarios: Compromisos de diseño contra la violencia de género

**Cómo citar este artículo:** Fiadeiro, R., Stevens, J., & Bichard, J-A. (2023). Estructuras que rodean al “usuario” en el compromiso con los usuarios: Compromisos de diseño contra la violencia de género. *Diseña*, (22), Article.2. <https://doi.org/10.7764/disena.22.Article.2>

DISEÑA | 22

Enero 2023

ISSN 0718-8447 (impreso)

2452-4298 (electrónico)

COPYRIGHT: CC BY-SA 4.0 CL

Artículo de investigación original

Recepción

06 abril 2022

Aceptación

14 diciembre 2022

Original English Version here

**Rute Fiadeiro**

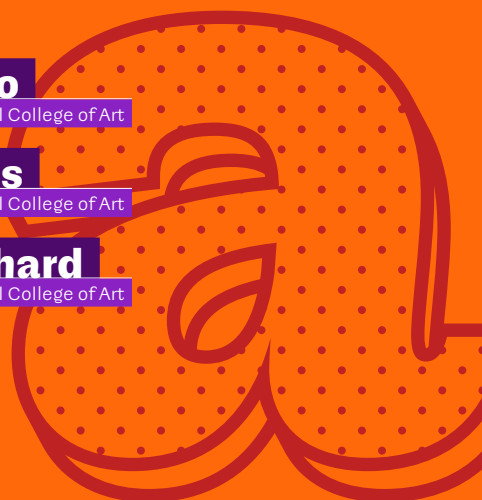
Royal College of Art

**John Stevens**

Royal College of Art

**Jo-Anne Bichard**

Royal College of Art



La participación comprometida de los usuarios es un proceso social dinámico que se ve influido por quiénes participan y cómo lo hacen. Aquí sostenemos que los diseñadores deben tener en cuenta las condiciones estructurales de la vida de los usuarios, ya que estas pueden tener implicaciones relacionadas con la seguridad, la responsabilidad y la política. Para comprender mejor estas consideraciones, revisamos el estado del arte en el ámbito de la configuración y la participación de los usuarios desde el punto de vista estructural de la violencia de género. Proponemos tres dimensiones que podrían ayudar a los diseñadores a profundizar su compromiso en este ámbito, a saber: la construcción del usuario, el compromiso con el contexto y el posicionamiento de los diseñadores. Combinamos estas dimensiones para generar un marco con el cual revisar y comparar, a modo de ejemplos, ciertos resultados de diseño para la prevención de la violencia de género. Este artículo sugiere reflexiones y preguntas que los diseñadores deben tener en cuenta para pensar de forma más estructural sobre el diseño y la violencia de género, así como sobre otros contextos en los que intervienen personas en situación de vulnerabilidad.

#### Palabras clave

Usuario

Compromiso

Estructuras sociales

Violencia de género

Diseño inclusivo

**Rute Fiadeiro**—Ph.D. (c), Escuela de Diseño, Royal College of Art. Licenciada en Ingeniería de Diseño de Productos con Práctica Profesional por la Universidad Brunel de Londres y Máster de Investigación (*Design Pathway*) por el Royal College of Art. En su doctorado investiga cómo los diseñadores se relacionan con los usuarios en contextos de violencia en la pareja. Sus intereses de investigación incluyen la participación de las personas en temas sociales complejos como la privacidad, el género, la violencia, el feminismo y el humanitarismo. Es coautora de "Reframing the Narrative of Privacy through System-thinking Design" (con L. Ferrarello, R. Mazzon y A. Cavallaro; en *DRS2022 Proceedings*).


**John Stevens**—Ph.D. en Diseño y Estrategia, Cambridge University. Es licenciada en Biología Molecular por el King's College y M.Des. en IDE por el Royal College of Art y el Imperial College. Se incorporó al Royal College of Art en 2013, con el lanzamiento del Global Innovation Design MA/M.Sc., donde actualmente es tutor senior. Investiga la aplicación del diseño (productos, interacciones y sistemas) a la innovación social, transcultural y humanitaria. Entre sus publicaciones más recientes figuran "Learning Remotely Through Diversity and Social Awareness. Engaging with Challenges in Design Education" (con L. Ferrarello, R. Fiadeiro, A. Hall, F. Galdon, P. Anderson, C. Grinyery y C. Lee; en *DRS LEARNxDESIGN 2021 Proceedings*) y "What (and How) to Teach Designers About Humanitarian Innovation?" (*Proceedings of the 21st International Conference on Engineering and Product Design Education*).

**Jo-Anne Bichard**—M.Sc. en Comunicación Científica, Imperial College. Licenciada en Antropología Social por el Goldsmiths College. Es profesora de Diseño Accesible en el Centro Helen Hamlyn de Diseño del Royal College of Art. Como antropóloga del diseño cuya investigación implica la colaboración multidisciplinar e interdisciplinar y el compromiso participativo en el proceso de diseño inclusivo, coordinó y llevó a cabo la investigación sobre "El diseño inclusivo de los aseos públicos en los centros urbanos", en la que se examinó la oferta de aseos públicos en siete ciudades inglesas. Entre sus publicaciones más recientes figuran "A Mighty Inconvenience: How Covid-19 Tested a Nation's Continence" (con G. Ramster; *Built Environment*, vol. 47, n° 3) y "Creating an Inclusive Architectural Intervention as a Research Space to Explore Community Well-being" (con R. Alwani, E. Raby, J. West y J. Spencer; en *Breaking Down Barriers*, Springer, 2018).



## **Estructuras que rodean al "usuario" en el compromiso con los usuarios: Compromisos de diseño contra la violencia de género**


### **Rute Fiadeiro**

Royal College of Art  
Escuela de Diseño  
[rute.fiadeiro@network.rca.ac.uk](mailto:rute.fiadeiro@network.rca.ac.uk)  
 <https://orcid.org/0000-0004-7984-1248>

### **John Stevens**

Royal College of Art  
Escuela de Diseño  
[john.stevens@rca.ac.uk](mailto:john.stevens@rca.ac.uk)  
 <https://orcid.org/0000-0003-3077-1677>

### **Jo-Anne Bichard**

Royal College of Art  
The Helen Hamlyn Centre for Design  
[jo-anne.bichard@rca.ac.uk](mailto:jo-anne.bichard@rca.ac.uk)  
 <https://orcid.org/0000-0002-8069-6642>

---

## **INTRODUCCIÓN: LA "USUARIZACIÓN" DEL DISEÑO EN LA VIOLENCIA DE GÉNERO**

---

Diseñar sin comprender al usuario previsto de la propuesta de diseño y sin comprometerse con él ha dejado de ser la norma. Como afirmó Redström, «si antes el diseño era una cuestión de forma física y su tema era el objeto material, ahora cada vez más parece tratarse del usuario y sus experiencias» (2006, p. 123). Al diseñar en estrecha relación con los usuarios, el diseño ha centrado el proceso en el usuario (*user-centered design*). Parece ser la fórmula ideal: si los diseñadores se centran en las necesidades de las personas, los resultados de los procesos de diseño se adoptarán con éxito. Pero, como algunos han argumentado, al adoptar una ideología de diseño que configura a las personas como usuarios, los diseñadores pueden limitar la participación de ciertos grupos sociales (Oudshoorn et al., 2004), ignorar la diversidad de las interacciones de las personas (Baumer & Brubaker, 2017), despolitizar a las personas (Keshavarz, 2020), etc. Como Gonzatto y Van Amstel (2022) han subrayado, esta "usuarización" puede ser opresiva por naturaleza. En contextos en los que prevalecen mecanismos opresivos de violencia, los diseñadores pueden incluso poner a las personas en un mayor riesgo a través de su "usuarización". No en vano, Escobar (en quien nos basamos para entender nuestra disciplina) concluye que «el diseño genera así las estructuras de posibilidad de los humanos (y de otros seres de la Tierra)» (2018, p. 111) que condicionan las formas de estar en el mundo.

La intersección entre la violencia de género (VG) y la investigación en diseño, aún un campo emergente, se ha enfocado principalmente en los resultados

del diseño a través de tecnologías digitales en los campos de las ciencias sociales (p. ej., Gendera et al., 2021), la criminología (p. ej., Segrave & Vitis, 2019) y la HCI (p. ej., Bellini & Westmarland, 2021), entre otros, centrándose en las metodologías para diseñar herramientas digitales y los resultados obtenidos. La producción de tecnologías digitales ha creado oportunidades para el activismo de datos, (p. ej., D'Ignazio et al., 2020), servicios de recuperación de traumas (Gloor & Meier, 2020), programas para agresores (Bellini & Westmarland, 2021), entre otras. Otra área de estudio en ciernes ha sido la de los mecanismos de perpetración de violencia por medio de las tecnologías. Por ejemplo, el ciberacoso (compartir fotos o vídeos íntimos sin consentimiento) y el acoso (Lopez-Neira et al., 2019; Sultana et al., 2021), en los que las tecnologías se han convertido en las propias herramientas de opresión, dando paso a lo que también se conoce como "abuso facilitado por la tecnología". Existen innumerables formas para (no) tomar en cuenta a los usuarios y sus experiencias, y para que las acciones de los diseñadores puedan prevenir o, por el contrario, crear las condiciones para que se produzcan episodios de violencia. Por lo tanto, es fundamental preguntarse a quiénes están convirtiendo los diseñadores en usuarios y cómo lo están haciendo.

En términos generales, este artículo es una revisión crítica indicativa que tiene como propósito compartir percepciones sintomáticas del estudio doctoral de la primera autora. Hemos adoptado este enfoque para ofrecer reflexiones y preguntas que podrían ser importantes para quienes se dedican al diseño relacionado con la violencia de género. Situado en el Reino Unido, el estudio doctoral explora cómo los diseñadores se comprometen con los usuarios en la prevención de la violencia por parte de la pareja íntima y el diseño de respuestas a nivel mundial. El estudio ha documentado el conocimiento práctico de los profesionales que se comprometen con los usuarios a la hora de desarrollar intervenciones contra la violencia en la pareja.

En este artículo, nos proponemos abordar el estado del arte sobre la *configuración* del usuario y el compromiso con este para cuestionar críticamente cómo las condiciones estructurales de la violencia de género se incorporan a las *estructuras de posibilidades* emergentes. Como resultado, destacamos tres dimensiones del compromiso del diseño con las estructuras de violencia de género: (1) la construcción del usuario; (2) el compromiso con el contexto; y (3) el posicionamiento del diseñador. Para ello, ofrecemos una breve revisión de literatura del estado del arte, así como ejemplos relevantes de tecnologías para proporcionar un estudio de caso tomado "de la vida real" acerca de las implicancias de las tres dimensiones sugeridas. Situados en el ámbito del diseño inclusivo, pretendemos contribuir a este campo en ciernes con una exploración de los posicionamientos de los diseñadores y la forma en que se comprometen con los usuarios en sus procesos y sus resultados. Nuestro análisis del diseño, por tanto, se centra en los diseños destinados a acabar

con la violencia de género más que en las consecuencias del diseño utilizado para la violencia. Sin embargo, creemos que este artículo puede ser valioso para diseñadores en otros contextos que impliquen a personas en situación de vulnerabilidad.

## **ANTECEDENTES TEÓRICOS**

### **Violencia de género: Pensar estructuralmente**

Según la definición de la Comisión Europea, la violencia de género (VG) es «la violencia dirigida contra una persona por razón de su sexo o la violencia que afecta de manera desproporcionada a las personas de un sexo determinado» (European Commission, s.f.). En general, violencia de género es un término paraguas que incluye actos de violencia como la violencia sexual, la violencia en la pareja y el *gaslighting*. Si la opresión se entiende como el punto de contacto entre el oprimido y el opresor, en el que se niega al oprimido su capacidad de acción (hooks, 1984, p. 5), la violencia de género es un mecanismo para imponer la opresión de género.

Entender la violencia de género como una forma estructural de violencia es reconocer que la violencia forma parte de un espectro de comportamientos socializados. Sin embargo, la sociedad suele hablar de las mujeres que *son* violadas, agredidas, etc., como si se tratara de incidentes aislados y no de un patrón de comportamientos. Un patrón que está profundamente arraigado en nuestras instituciones educativas, políticas y mediáticas (Bates, 2022). Como sostiene la feminista negra Lola Olufemi:

A nivel estructural, la violencia sexual es un hecho deliberado. No es casualidad que, en todo el mundo, la mayoría de los supervivientes de la violencia sexual sean mujeres y la mayoría de los agresores sean hombres. (...) lo que resulta peligroso es suponer que la violencia sexual se produce solo por una incapacidad para entender el consentimiento y no porque los hombres están socializados para constituirse a sí mismos y a su masculinidad a través de la dominación agresiva, entre otras muchas prácticas deshumanizadoras (2020, p. 98).

Aun así, debe reconocerse que todos los géneros pueden apoyar y perpetuar la violencia (hooks, 1984, p. 118). A un nivel interseccional, Bailey y Burkell (2021) llaman nuestra atención sobre cómo las interpretaciones de la violencia que carecen de un patrón pueden exponer aún más a las personas a ella a través de diferentes sistemas de opresión. Por ejemplo, las mujeres con discapacidad tienen el doble de probabilidades de sufrir violencia por parte de la pareja íntima que las mujeres sin discapacidad; y, sin embargo, debido a la marginación de sus experiencias, están mal preparadas para reconocer y responder a los comportamientos abusivos (Save Lives, 2017). Como tal, la ignorancia de las condiciones estructurales de la violencia de género puede conducir a «respuestas que pueden parecer “soluciones” para

aquellos estructuralmente privilegiados, pero que pueden ser inútiles o peligrosas para aquellos estructuralmente marginados» (Bailey & Burkell, 2021, p. 533). La liberación requiere entonces que solidaricemos con los estructuralmente marginados y nos convirtamos en un «movimiento para acabar con todas las formas de violencia» (hooks, 1984, p. 130), en el que «todos tenemos que romper conscientemente con el sistema» (hooks, 1984, p. 161), incluidos los diseñadores.

La violencia de género requiere una respuesta colectiva. En *Fix the System, Not the Women*, Bates (2022) sugiere enfoques interconectados: se podría formar a los profesores para que comprendan mejor cómo abordar el acoso sexual en las aulas, se podría capacitar a los agentes de policía para que estén informados sobre los traumas, entre otras acciones. Estas sugerencias revelan las posibilidades que tienen los diseñadores de "diseñar para", las que van más allá de los usuarios que experimentan/perpetúan la violencia. Dado eso, y como se ha señalado anteriormente, las ideologías de diseño que tienden a moldear a las personas para convertirlas en usuarios pueden ser opresivas por naturaleza. Por lo tanto, debemos examinar las implicaciones del diseño que actúa en este ámbito y cómo se sitúa en contextos sociales más amplios. Al reflexionar estructuralmente sobre la violencia de género, podemos empezar a cuestionar el estado del diseño en este contexto. Tal comprensión exige una reflexión más profunda sobre cómo se socializan los comportamientos en nuestra sociedad, incluidas las ideologías y los procesos de los diseñadores.

### **Tres dimensiones del compromiso de los diseñadores en contextos de violencia de género**

A continuación, haremos un breve repaso del estado del arte sobre la "configuración de usuario" (p. ej., Woolgar, 1990), el compromiso y el posicionamiento de los diseñadores. Luego, los contextualizaremos en el marco de la violencia de género para destacar las implicancias que estas teorías pueden tener en este ámbito. El objetivo es desarrollar un marco teórico que nos permita cuestionar críticamente qué *estructuras de posibilidades* están surgiendo y pueden surgir del compromiso del diseño en contextos de violencia de género.

A menudo se considera que el usuario es la representación de la persona que tiene una relación con el diseño: «debe haber algo que podamos "utilizar" para convertirnos en "usuarios"» (Redström, 2006, p. 129). El uso se convierte así en aquello que los diseñadores estudian para entender para qué diseñar (p. ej., las necesidades y deseos concretos de las personas) (Baumer & Brubaker, 2017). Sin embargo, una persona no equivale necesariamente a un usuario. Más bien, la persona se convierte en usuario a través de la mediación activa del espacio diseñado (Vindenes & Wasson, 2021). Para que la persona participe en el resultado

diseñado, debe encajar en lo que los diseñadores han concebido como el "usuario ideal" (Bardzell, 2010). Los que quedan fuera de los límites son excluidos. Existe, por tanto, una doble dimensión del usuario: el usuario imaginado o construido por el diseñador y el usuario "real" que interactuará con el resultado. Inevitablemente, existen diferencias entre ambos, y estas pueden reforzar implícitamente las estructuras opresivas que recaen en los usuarios "reales". Por ejemplo, en los aseos públicos masculinos y femeninos, la construcción de los usuarios como dos sexos separados afecta a las identidades de las personas *queer* y trans (Canli & Martins, 2016; Criado Perez, 2019, pp. 47-52). Los diseñadores pueden utilizar una representación implícita de sí mismos (metodologías-yo), proyectando sus perspectivas en los usuarios (Costanza-Chock, 2020; Oudshoorn et al., 2004). Como tal, la fuente de opresión aquí no es el diseño en sí, sino más bien el grupo social que está detrás de la tecnología, incluidos los diseñadores (Gonzatto & van Amstel, 2022).

Para paliar esta situación, se ha intentado aumentar la inclusión de los usuarios en el proceso de diseño mediante métodos de diseño participativo, enfoques cualitativos y *workshops* (Spiel et al., 2020). El objetivo es que la gente participe como si fuera el usuario del diseño, el "representante del usuario" (Muller et al., 2001), a través de métodos y herramientas que permitan provocar mejores comprensiones de sus experiencias vividas en el contexto. En este caso, el compromiso no es estático, sino más bien un proceso social dinámico en el que influye quién participa y cómo lo hace, y se experimenta en un estado híbrido entre el dominio del usuario y el del diseñador (Zhang & Zurlo, 2020). A menudo, son los diseñadores los que participan en el dominio de las personas y no al revés. En este sentido, estos enfoques han sido criticados por las dinámicas de poder que producen y por los procesos extractivos que pretenden ser inclusivos, cuando en realidad benefician principalmente a los diseñadores y las organizaciones (Costanza-Chock, 2020).

En contextos de trauma y comunidades altamente marginadas, «la configuración y la naturaleza temporal del *workshop* de diseño tal y como se ha concebido puede dejar a los participantes sin una resolución real de cuestiones profundamente importantes y puede, en el peor de los casos, resultar intrusiva o perjudicial para ciertas comunidades» (Harrington et al., 2019, p. 3). En los contextos de violencia de género y otros que implican la existencia de traumas, que se pida a las personas que relaten experiencias personales a través de métodos de diseño —como mapas del viaje del usuario y recuerdos sensibles— podría reactivar el trauma. Los diseñadores, que rara vez están formados para tratar estas cuestiones, corren el riesgo de poner a las personas en una situación de revelación del trauma sin ningún medio de recuperación (Hirsch, 2020). Por lo tanto, para contrarrestar esta situación se necesitan prácticas informadas acerca de los traumas (ver Dietkus, 2022). Además, también debemos pensar estructuralmente cómo los usuarios entienden sus experiencias y cómo eso, a su vez, puede influir en los resultados que surgen

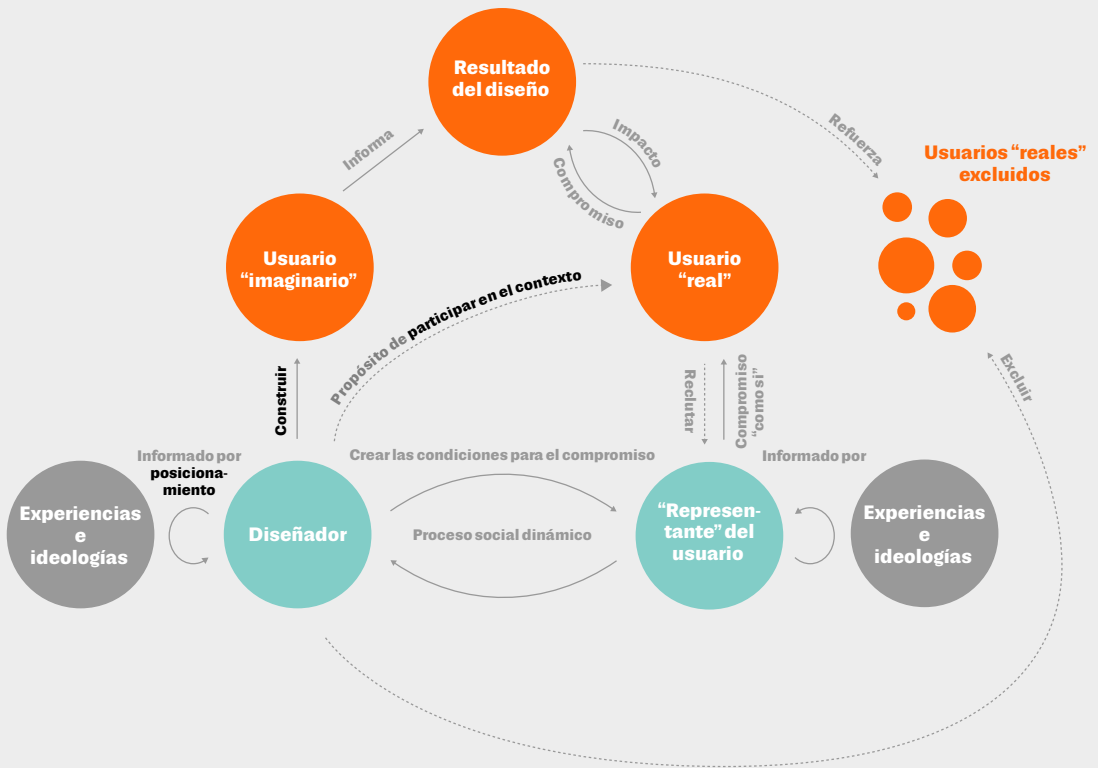
de los compromisos. Por ejemplo, en una encuesta reciente de ONU Mujeres Reino Unido que pretendía comprender la prevalencia y la denuncia del acoso sexual en los espacios públicos de dicho territorio, el 55 por ciento respondió lo siguiente: «No pensé que el incidente fuera lo suficientemente grave como para denunciarlo» (UN Women UK, 2021). Cabría esperar entonces que en el entorno de un *workshop* los representantes de los usuarios pudieran atenuar sus experiencias. Los diseñadores deberían tenerlo en cuenta a la hora de orientar su trabajo.

Al explorar más a fondo el posicionamiento de los diseñadores en relación con los compromisos, cuestionaremos al propio diseñador. El trabajo de Suchman sobre la "responsabilidad situada" pedía a los diseñadores que comprendieran que «nuestra visión del mundo es una visión procedente de algún lugar» (2002, p. 96). Suchman se basa en el trabajo de Haraway (1988) sobre los conocimientos situados; esto es, en el planteamiento que sostiene que nacemos de las posiciones que ocupamos en nuestras sociedades y que estas posiciones, a su vez, configuran las formas en que reivindicamos el conocimiento. Este punto de vista no puede separar al diseñador del contexto, haciendo que el diseñador se vuelva responsable de las ideas y experiencias que trae al sistema de diseño (Suchman, 2002). En este caso, el diseñador debe responsabilizarse de las ideologías perjudiciales que pueda tener sobre la violencia de género (p. ej., concebirla como "incidentes aislados"), pero también debe ser consciente de cómo los sistemas de diseño pueden afectar a sus propias experiencias, por ejemplo, el trabajo emocional que implica investigar en entornos sensibles (Strohmayr et al., 2020).

Cuando una de cada tres mujeres en el mundo ha sufrido violencia física y/o sexual a lo largo de su vida (World Health Organization, 2021), es probable que una diseñadora haya vivido experiencias y traumas. A su vez, esto puede influir en su forma de entender los contextos, lo que podría utilizarse para justificar las decisiones de diseño (Oudshoorn et al., 2004), y/o poner a la diseñadora en situación de volver a sufrir traumas. Incluso quienes no hayan vivido experiencias de este tipo pueden exponerse al riesgo de sufrir trauma vicario (Bellini, 2021, p. 217). Por lo tanto, la responsabilidad de los diseñadores en contextos de violencia de género puede influir en la forma en que se lleva a cabo el compromiso no solo con los usuarios, sino también con ellos mismos.

En esta breve reseña, nos hemos centrado en los compromisos interpersonales entre el posicionamiento de los diseñadores y el usuario, y en cómo estos pueden construirse sobre las condiciones estructurales de la violencia de género (Figura 1). Agid destacó este aspecto como un importante campo de investigación: «cómo se establecen las relaciones a través de las cuales se produce el diseño en estos contextos complejos y cómo esto, a su vez, da forma a los intereses, las condiciones y las posibilidades imaginadas o esperadas para el diseño» (2016, p. 82). Estamos seguras de que surgen muchas más relaciones en estos contextos complejos, pero





**Figura 4:** Exploración del sistema que subyace a la configuración y el compromiso del usuario. Diagrama exploratorio inicial que visualiza la base teórica de la literatura mencionada en el texto. Muestra la dinámica del diseñador y el usuario, las condiciones que influyen en el compromiso y las posibilidades que crea. Fuente: Elaborado por Rute Fiadeiro.

esperamos que, al ampliar brevemente algunas, podamos destacar la importancia de considerar e investigar las relaciones dinámicas que surgen de estos compromisos. Así, proponemos tres dimensiones que podrían ayudar a los diseñadores a profundizar en el proceso de autorreflexión crítica en estos contextos:

1. *Construcción del usuario.* La doble dimensión entre el usuario socialmente construido por el diseñador y el usuario "real" que interactúa con el producto.
2. *Compromiso en el contexto.* ¿Qué condiciones se dan? ¿Quién participa y cómo? ¿Cómo afecta la condición estructural de la violencia de género a dichos compromisos?
3. *El posicionamiento del diseñador.* ¿De qué ideologías procede y se produce el diseño? ¿De qué manera es responsable el diseñador ante el contexto y ante sí mismo?

Explorar a fondo estas dinámicas en este contexto va más allá del alcance de este artículo; sin embargo, destacamos consideraciones importantes para que los diseñadores profundicen en este planteamiento y construyan una comprensión de lo que significa diseñar, comprometerse y ser un diseñador.

---

## UN ESTUDIO SOBRE LOS USUARIOS EN LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO

---

### Convertir los cuerpos sexuados en usuarios vigilados

Al explorar al usuario, primero recurriremos a los estudios que han analizado críticamente las relaciones entre las ideologías de la violencia sexual y las tecnologías nacidas de las interacciones entre diseñadores, organizaciones y dispositivos. Aunque realizar entrevistas nos ayudaría a entender la intención de los diseñadores (Bivens & Hasinoff, 2018) y su proceso, esperamos que estas ideas provenientes de estas investigaciones puedan ayudar a los diseñadores a entender qué resultados surgen si (no) se tienen en cuenta los intereses, las condiciones o las posibilidades imaginadas que se mencionaron antes.

Bivens y Hasinoff (2018; también Eisenhut et al., 2020; Maxwell et al., 2020; White & McMillan, 2020) evaluaron las tecnologías existentes para la violencia sexual y revelaron cómo las ideologías sobre los usuarios y el contexto estaban incorporadas en ellas. White y McMillan (2020) descubrieron que estas tecnologías adoptaban la forma de (1) dispositivos corpóreos (p. ej., ropa interior antiviolación); (2) dispositivos de comunicación (p. ej., aplicaciones para monitorizar los viajes); (3) dispositivos híbridos corpóreos/de comunicación (p. ej., *wearables* que, cuando se activan, alertan a las personas), cuyo objetivo más común era monitorizar, alertar y hacer sonar alarmas, todo lo cual pretendía prevenir la violencia sexual. Además, Bivens y Hasinoff (2018), en su análisis de las aplicaciones para teléfonos móviles, también descubrieron que el 87 por ciento tenía un enfoque centrado en la víctima y, por lo general, se dirigía a las mujeres.

Según los estudios, aunque muchos puedan pensar que estos diseños empoderan a las mujeres para caminar por los espacios públicos, lo que hacen es todo lo contrario. Revelan que estas tecnologías refuerzan los mitos comunes sobre la violación y las nociones de "riesgo del extraño", normalizando una cultura de violencia sexual al hacer recaer en las mujeres la labor emocional de prevenirla mediante la vigilancia personal, la reducción del riesgo y la intervención. Estas tecnologías ignoran cómo las personas de color son criminalizadas de forma desproporcionada por defenderse. En el caso de las que exigen suscripciones de pago, estas tecnologías mercantilizan la seguridad de las mujeres, donde solo pueden "defenderse" quienes se lo pueden permitir. Estas posiciones tecnológicas niegan la evidencia empírica que señala que la mayoría de los actos violentos contra las mujeres son perpetrados por alguien que ellas conocen en el ámbito familiar.

En consecuencia, estos dispositivos de vigilancia podrían convertirse en herramientas para el abuso por parte de la pareja y la familia, con lo cual se estarían diseñando en el mundo más formas para que los cuerpos de las mujeres sean constantemente vigilados y disciplinados (Bivens & Hasinoff, 2018; Eisenhut et al., 2020; Maxwell et al., 2020; White & McMillan, 2020). Desde la perspectiva

del diseñador, sugieren que las acciones individuales sean consideradas como la solución más práctica que puede ofrecer el diseño (Bivens & Hasinoff, 2018). White y McMillian descubrieron igualmente que el material de *marketing* que acompañaba a estos productos revelaba la imagen que tenían de sí mismos los diseñadores, ya que algunos afirmaban estar "salvando vidas", "empoderando a las mujeres" y "resolviendo un problema social". Así pues, esto refleja las opiniones implícitas que tienen los diseñadores sobre las mujeres y la violencia.

### **¿Quién es realmente el usuario?**

Lo que podemos ver en estos estudios es cómo, a través de la "usuarización" de los cuerpos de las mujeres, estas pasan a ser vigiladas. Al *construir a la usuaria* como una mujer peatón individualizada y vulnerable, las experiencias de violencia sexual se imaginan como diversos incidentes aislados. Esto tiene consecuencias sociopolíticas, ya que niega que la violencia sexual es en realidad un patrón de violencia (Bates, 2022) que se refuerza en toda la sociedad, la comunidad, las relaciones y los individuos, y no se produce debido a la falta de comunicación segura y de herramientas de vigilancia. Los diseñadores parecen estar tratando de *comprometerse con el contexto*, impulsados por la intención de solucionar las preocupaciones inmediatas del asunto (*posicionamiento*): que las mujeres no se sienten seguras caminando por la calle (*construcción*). Es comprensible que, al adoptar métodos habituales de participación en el diseño (como los mapas del viaje del usuario y las entrevistas con mujeres), los diseñadores lleguen a una solución que se asemeje mucho a la que ya adoptan las mujeres hoy —es decir, enviar mensajes de texto a sus parejas/amigos sobre su recorrido (Manne, 2021)— en lugar de encontrar la causa de fondo, que las propias mujeres podrían no estar preparadas para comprender.

A cambio, estas tecnologías pueden convertirse en herramientas políticas para los gobiernos. En el Reino Unido, después de que Everard fuera violada y asesinada por un ex agente de policía en marzo de 2021, la entonces ministra británica del Interior, Priti Patel, respaldó una propuesta de servicio de seguridad para controlar los trayectos (Badshah, 2021). El gobierno eludía sus responsabilidades y esperaba que el diseño actuara en su lugar, al tiempo que hacía recaer aún más en las mujeres la *carga* de protegerse a sí mismas. Bates especuló: «a diferencia de la aplicación de rastreo que no haría nada por proteger a las víctimas en el momento en que fueran atacadas, un plan similar que rastrearía los movimientos de los hombres previamente condenados por, digamos, acoso o maltrato doméstico en serie podría, de hecho, evitar la muerte de mujeres en el futuro» (2022, p. 147). En este caso, los hombres se convertirían en los usuarios. Sin embargo, dado que solo el 1,6 por ciento de los casos de violación acaban en acusación o citación en el Reino Unido (Barr & Topping, 2021), la solución seguiría sin prevenir la violencia.

Estos relatos cuestionan quién debe ser el usuario en el diseño. Si los diseñadores afirman que los usuarios son aquellos que tienen una relación con el diseño que recoge las necesidades y deseos del usuario, entonces aquí los gobiernos y los hombres son los usuarios. Por no hablar de las personas que utilizan estos dispositivos como herramientas para el abuso. Bellini sugiere que «debemos tener siempre presente a quién hacemos responsable de la violencia de otros, así como la forma en que asignamos responsabilidades en torno a la retribución y la prevención para las generaciones actuales y futuras» (2021, p. 223). Sobre esta base, pedimos a los diseñadores que reconozcan la carga y el riesgo de asumir el papel de usuario "representativo" o usuario "real", y que no asuman que las víctimas-sobrevivientes deben cargar con esa responsabilidad. La pregunta subyacente es: ¿deben los diseñadores diseñar para las víctimas supervivientes o para los agresores? Pero ¿tienen que ser opuestos? Al involucrarse en las estructuras sociales que rodean a los usuarios, los diseñadores podrían comprender mejor: (1) cómo se socializa la violencia; (2) cómo las necesidades provienen de un patrón y qué perpetúa ese patrón; (3) las necesidades de quién canaliza realmente el diseño.

Si la violencia sexual se caracteriza como causada por el comportamiento de las mujeres, (p. ej., "las mujeres son violadas en las calles porque caminan solas"), entonces los resultados diseñados serán limitados y reforzantes. Por el contrario, al replantear la violencia sexual como un comportamiento que se impone a través de nuestra estructura social mediante masculinidades agresivas socializadas (Olufemi, 2020), se prevén resultados completamente diferentes. Por lo tanto, la *construcción del usuario* necesita una reconstrucción del *posicionamiento del diseñador* a través de su *compromiso con el contexto*.

### **Compromisos estructurales**

Ahora bien, ¿por dónde debemos empezar a la hora de diseñar estructuralmente? Para comenzar a responder a esta pregunta, extraeremos las características clave de los programas actuales basados en evidencia para prevenir la violencia contra las mujeres elaborados por Prevention Collaborative, un grupo de profesionales e investigadores que conectan el conocimiento preventivo local y global sobre la violencia contra las mujeres (Prevention Collaborative, 2021). La Figura 2 representa cómo se sitúan estos programas en el modelo socioecológico. Las iniciativas incluyen programas de parejas para promover relaciones sanas y campañas en los medios de comunicación para promover nuevos comportamientos y normas. Como estos programas no proceden de un proceso centrado en el diseño y, por lo tanto, no vienen cargados de configuraciones de diseño del "usuario", nos referiremos a quienes interactúan con ellos como "personas". Señalamos igualmente que esto podría ser un punto débil de nuestro estudio.

## Factores de riesgo a distintos niveles

### Comunidad

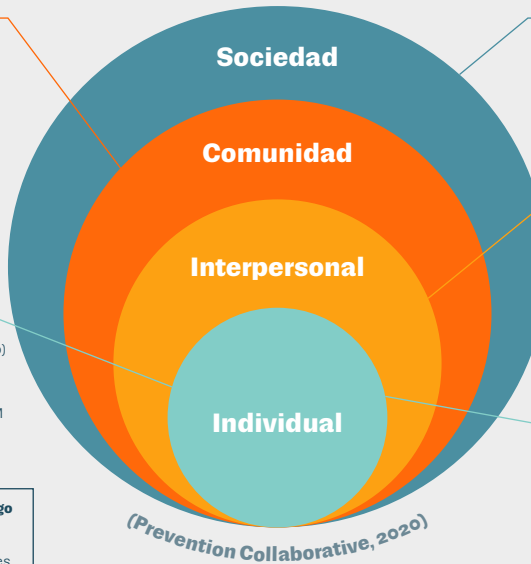
- ▶ Normas rígidas en torno a los roles y comportamientos masculinos y femeninos esperados
- ▶ Normas que aprueban o permiten la autoridad masculina sobre las mujeres y los niños
- ▶ Normas que vinculan el honor de los hombres al comportamiento de las mujeres
- ▶ Normas de aceptación de la violencia contra las mujeres
- ▶ Normas de intimidación familiar
- ▶ Falta de sanción social/legal de la violencia contra las mujeres
- ▶ Pobreza local + desempleo

### Mujer individual

- (Riesgo de sufrir violencia)**
- ▶ Edad (las mujeres jóvenes corren mayor riesgo)
  - ▶ Depresión
  - ▶ Violencia en la infancia
  - ▶ Ser testigo de violencia en la infancia
  - ▶ Actitudes de aceptación de la violencia y VCM
  - ▶ Discapacidad
  - ▶ Escaso apoyo social

### Factores que aumentan o disminuyen el riesgo en función del contexto

- ▶ Empleo femenino / generación de ingresos
- ▶ Propiedad de activos por parte de las mujeres
- ▶ Acceso de las mujeres al crédito



### Sociedad

- ▶ Leyes / políticas discriminatorias
- ▶ Otras formas de discriminación (p. ej., racial, religiosa)
- ▶ Orientación cultural colectivista
- ▶ Conflicto armado
- ▶ Inestabilidad política
- ▶ Fuerzas macroeconómicas corrosivas

### Interpersonal

- ▶ Predominio masculino en la toma de decisiones
- ▶ La violencia se considera una forma adecuada de disciplina
- ▶ Poca capacidad de comunicación
- ▶ Alta conflictividad en las relaciones
- ▶ Falta de confianza / intimidación emocional
- ▶ Asociación con compañeros violentos y antisociales
- ▶ Aislamiento social

### Hombre individual

- (Riesgo de cometer actos violentos)**
- ▶ Edad (los hombres jóvenes corren mayor riesgo)
  - ▶ Depresión
  - ▶ Violencia en la infancia
  - ▶ Ser testigo de violencia en la infancia
  - ▶ Actitudes de aceptación de la violencia y VCM
  - ▶ Actitudes desiguales en materia de género
  - ▶ Bajo nivel educativo
  - ▶ Disfunción psicológica
  - ▶ Consumo nocivo de alcohol o sustancias

## Programación de la prevención a través del modelo socioecológico

(Prevention Collaborative, 2024)



**Edutenimiento**



**Abordar el consumo nocivo de sustancias**



**Abordar la mala salud mental**



**Movilización comunitaria**



**Programas para padres**



**Programas para parejas**



**Transferencias económicas**



**Empoderamiento económico y social**

**Figura 2:** Programas de prevención de la violencia en la pareja y la violencia contra las mujeres y los niños en el modelo socioecológico, y factores de riesgo en los distintos niveles. El diagrama desarrollado por Prevention Collaborative muestra que los factores de riesgo pueden aumentar o

disminuir las posibilidades de violencia en los diferentes niveles, desde el individuo hasta la sociedad, y cómo han desarrollado programas de prevención en respuesta a estos riesgos. Fuente: Prevention Collaborative, 2020, 2024.

Estos programas se centran en un *compromiso* más profundo con *el contexto* al tener características clave, como hacer que la gente reflexione críticamente sobre sus estructuras sociales, aumentar el debate en torno al problema social, promover comportamientos positivos, desarrollar conocimientos y habilidades, y aumentar la concienciación. La mayoría de estos programas incluían sesiones participativas intensivas con facilitadores entrenados, algo poco habitual en la práctica del diseño. Pero, en esencia, estos programas pedían a la gente que se relacionara entre sí, con los facilitadores o consigo misma, con el objetivo de cambiar comportamientos, mientras las aplicaciones de seguridad comentadas anteriormente obligan al usuario a autovigilarse de forma aislada.

Como tales, al invertir en el potencial de las personas, *construyen a las personas que interactúan con su diseño* como agentes capaces de cambiar sus propias situaciones. Por ejemplo, se ha demostrado que los programas que proporcionan transferencias de efectivo a los hogares aumentan la seguridad económica y el bienestar emocional, reduciendo algunas formas de violencia en la pareja. Quizás, la pregunta que nos queda tras observar estos programas es: ¿qué no puede hacer el diseño? Como es evidente, si los diseñadores adoptaran un *posicionamiento* similar de comprensión del usuario en relación con comportamientos que siguen patrones y están profundamente arraigados en nuestras estructuras (Figura 2), podría surgir un enfoque diferente. Por último, nos gustaría señalar que, aunque nos hemos centrado en el trabajo preventivo, no queremos reducir los servicios de respuesta que son fundamentales para cualquier trabajo en materia de violencia de género. Por ejemplo, Chayn aplica prácticas centradas en el trauma (Naidoo, 2021) para ayudar a los supervivientes a superar el trauma mediante cursos de autorreflexión.

Al seguir los relatos sobre "quién es realmente el usuario" y los programas basados en evidencia que nacen fuera de los espacios de "usuarización", podemos preguntarnos si la palabra "usuario" sigue siendo aplicable en el contexto de la violencia de género. Las palabras que empleamos pueden influir en la dinámica entre diseñador y usuario y, por tanto, en la forma en que los diseñadores se comprometen y entienden su posicionamiento. Del mismo modo, esta cuestión se ha planteado en contextos humanitarios; la palabra equivalente a usuarios, "beneficiarios", se ha utilizado para justificar el extractivismo y la "otredad" (Hendrix-Jenkins, 2021). En diseño, Baumer y Brubaker (2017) desarrollaron el concepto de "posusuarismo" como forma de representar posiciones de sujeto que se sitúan fuera del usuario clásico.

¿Pide intrínsecamente a los diseñadores la palabra "usuario" que se fijen en los individuos? ¿Quedaría mejor "ciudadanos", término que nos pediría pensar en las interacciones interpersonales entre las personas y con el Estado? Como argumentaron Gonzatto y van Amstel, «sustituir simplemente "usuario" por "persona" (...) manteniendo las mismas relaciones de producción puede incluso intensificar

la opresión al encubrir el usarismo» (2022, p. 770). Dichos autores señalaron que esto podría contrarrestarse reivindicando a los usuarios como categoría política (Gonzatto & van Amstel, 2022). Por ejemplo, en el caso de la violencia contra las mujeres, esto podría significar «posicionar a las mujeres como agentes autónomas que no invitan a la violación y, al hacerlo, exponer las lógicas sociales y culturales que mantienen los “mitos de la violación” y las actitudes que culpan a las víctimas» (Loney-Howes, 2020, p. 118).

### **SEGUIR AVANZANDO**

Somos optimistas respecto de la capacidad del diseño para intervenir estructuralmente en la violencia de género si se tienen en cuenta las consideraciones antes mencionadas. Sugerimos a los diseñadores que ya trabajan en este ámbito o que están comenzando a hacerlo que se familiaricen con los conceptos y la bibliografía a los que hemos hecho referencia en este artículo, para que sirvan de base a sus *posicionamientos de diseño*. A cambio, esto podría influir en la forma en que los diseñadores *construyen a los usuarios y se comprometen con el contexto*. Estas tres dimensiones pueden proporcionar un lugar de autorreflexión para los diseñadores. Como se ha comentado brevemente, hay muchas iniciativas en marcha en este campo buscando trabajar estructuralmente. Los diseñadores deben tratar de asociarse con las organizaciones cuando sea necesario (sin dejar de reconocer las limitaciones de financiación y tiempo a las que suelen estar sometidas las ONG), y deben cuestionarse críticamente cuál es su papel (Agid, 2016). Sin embargo, vemos que todavía hay una brecha en el desarrollo de una comprensión más profunda de lo que está en juego y las condiciones de los diseñadores que trabajan en esta área; concretamente, lo que el diseño puede hacer y lo que no puede. Para ello, el estudio doctoral en el que se basa este artículo se centrará en el conocimiento basado en la práctica de los diseñadores en el ámbito de la violencia en la pareja, explorando quién está detrás de los diseños, cómo se están implementando/cambiando las prácticas de diseño y qué aspecto tiene el compromiso en estos contextos. Esperamos que el resultado pueda ofrecer un marco de diseño para la violencia por parte de la pareja íntima que los futuros diseñadores puedan utilizar para cambiar sus perspectivas y pensar estructuralmente antes de involucrarse en el contexto. **D**

### **FUENTES DE FINANCIAMIENTO**

La información proporcionada en este artículo está financiada por el London Arts & Humanities Partnership (LAHP) AH/L503873/1.

### **AGRADECIMIENTOS**

Quisiéramos agradecer a los editores de este número por sus sugerencias y a los revisores anónimos, cuyos comentarios han reforzado no solo este artículo, sino también el estudio doctoral en curso.

## REFERENCIAS

- AGID, S. (2016). "...It's your project, but it's not necessarily your work..." Infrastructuring, Situatedness, and Designing Relational Practice. *Proceedings of the 14th Participatory Design Conference: Full Papers-Volume 1*, 81–90. <https://doi.org/10.1145/2940299.2940317>
- BADSHAH, N. (2021, 8 de octubre). New 888 Service to Protect Women 'Wins Priti Patel's Support.' *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2021/oct/09/new-888-service-to-protect-women-wins-patels-support>
- BAILEY, J., & BURKELL, J. (2021). Tech-facilitated Violence: Thinking Structurally and Intersectionally. *Journal of Gender-Based Violence*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.1332/239868021X16286662118554>
- BARDZELL, S. (2010). Feminist HCI: Taking Stock and Outlining an Agenda for Design. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1301–1310. <https://doi.org/10.1145/1753326.1753521>
- BARR, C., & TOPPING, A. (2021, 23 de mayo). Fewer than One in 60 Rape Cases Lead to Charge in England and Wales. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/society/2021/may/23/fewer-than-one-in-60-cases-lead-to-charge-in-england-and-wales>
- BATES, L. (2022). *Fix the System, Not the Women*. Simon and Schuster.
- BAUMER, E. P. S., & BRUBAKER, J. R. (2017). Post-userism. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 6291–6303. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025740>
- BELLINI, R. (2021). *Mechanisms of Moral Responsibility: Designing and Deploying Digital Technologies with Perpetrators of Domestic Violence* [Disertación doctoral, Newcastle University]. <http://theses.ncl.ac.uk/jspui/handle/10443/5486>
- BELLINI, R., & WESTMARLAND, N. (2021). A Problem Solved is a Problem Created: The Opportunities and Challenges Associated with an Online Domestic Violence Perpetrator Programme. *Journal of Gender-Based Violence*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.1332/239868021X16171870951258>
- BIVENS, R., & HASINOFF, A. A. (2018). Rape: Is there an App for That? An Empirical Analysis of the Features of Anti-rape Apps. *Information, Communication & Society*, 21(8), Article 8. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1309444>
- CANLI, E., & MARTINS, L. P. DE O. (2016). Design and Intersectionality. *Intersectional Perspectives on Design, Politics and Power* (School of Arts and Communication, Malmö University).
- COSTANZA-CHOCK, S. (2020). *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. MIT Press.
- CRIBADO PEREZ, C. (2019). *Invisible Women: Exposing Data Bias in a World Designed for Men*. Random House.
- DIETKUS, R. (2022). The Call for Trauma-Informed Design Research and Practice. *Design Management Review*, 33(2), 26–31. <https://doi.org/10.1111/drev.12295>
- D'IGNAZIO, C., VAL, H. S., FUMEGA, S., SURESH, H., & CRUXÊN, I. (2020). Femicide & Machine Learning: Detecting Gender-based Violence to Strengthen Civil Sector Activism. *MD4SG'20*, 12.
- EISENHUT, K., SAUERBORN, E., GARCÍA-MORENO, C., & WILD, V. (2020). Mobile Applications Addressing Violence Against Women: A Systematic Review. *BMJ Global Health*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.1136/bmjgh-2019-001954>
- ESCOBAR, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.



- EUROPEAN COMMISSION. (s.f.). *What is Gender-based Violence?* Recuperado el 22 de agosto de 2022, de [https://ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/gender-equality/gender-based-violence/what-gender-based-violence\\_en](https://ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/gender-equality/gender-based-violence/what-gender-based-violence_en)
- GENDERA, S., VALENTINE, K., & BRECKENRIDGE, J. (2021). The Significance of Technology as both a Resource in Enhancing Safety, and a Means of Perpetrating Violence: The Implications for Policy and Practice. *Journal of Gender-Based Violence*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.1332/239868021X16255656776492>
- GLOOR, D., & MEIER, H. (2020). Does Online Counselling Provide Better Access to Victim Services? Insights and Reflections from a Swiss Pilot Evaluation. *Journal of Gender-Based Violence*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.1332/239868020X15794803790621>
- GONZATTO, R. F., & VAN AMSTEL, F. M. C. (2022). User Oppression in Human-Computer Interaction: A Dialectical-existential Perspective. *Aslib Journal of Information Management*, 74(5), 758-781. <https://doi.org/10.1108/AJIM-08-2021-0233>
- HARAWAY, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599.
- HARRINGTON, C., ERETE, S., & PIPER, A. M. (2019). Deconstructing Community-Based Collaborative Design: Towards More Equitable Participatory Design Engagements. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3, Article cscw. <https://doi.org/10.1145/3359318>
- HENDRIX-JENKINS, A. (2021, 21 de abril). Maslow's Hierarchy of Needs and... Supremacy, Neo-Colonialism, and International Development. *CDA Collaborative*. <https://www.cdacollaborative.org/blog/maslows-hierarchy-of-needs-and-supremacy-neo-colonialism-and-international-development/>
- HIRSCH, T. (2020). Practicing Without a License: Design Research as Psychotherapy. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-11. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376750>
- HOOKS, BELL. (1984). *Feminist Theory from Margin to Center*. South End Press.
- KESHAVARZ, M. (2020). Violent Compassions: Humanitarian Design and the Politics of Borders. *Design Issues*, 36(4), Article 4. [https://doi.org/10.1162/desi\\_a\\_00611](https://doi.org/10.1162/desi_a_00611)
- LONEY-HOWES, R. (2020). *Online Anti-rape Activism: Exploring the Politics of the Personal in the Age of Digital Media*. Emerald. <https://doi.org/10.1108/978-1-83867-439-720201007>
- LOPEZ-NEIRA, I., PATEL, T., PARKIN, S., DANEZIS, G., & TANCZER, L. (2019). 'Internet of Things': How Abuse is Getting Smarter. *Safe - The Domestic Abuse Quarterly*, 63, 22-26. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3350615>
- MANNE, K. (2021, 17 de marzo). What Sarah Everard's Murder Illuminates—And Might Obscure. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2021/03/what-sarah-everards-murder-illuminatesand-might-obscure/618302/>
- MAXWELL, L., SANDERS, A., SKUES, J., & WISE, L. (2020). A Content Analysis of Personal Safety Apps: Are They Keeping Us Safe or Making Us More Vulnerable? *Violence Against Women*, 26(2), Article 2. <https://doi.org/10.1177/1077801219832124>
- MULLER, M., MILLEN, D., & STROHECKER, C. (2001). What Makes a Representative User Representative? A Participatory Poster. *CHI '01 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 101-102. <https://doi.org/10.1145/634067.634129>

- NAIDOO, N. A. (2021, 17 de agosto). *Practitioners Test the Orbits v.1 Model for Trauma-informed Research and Tech Design*. Medium. <https://medium.com/orbiting/practitioners-test-the-orbits-v-1-model-for-trauma-informed-research-and-tech-design-cb7f1e3ca8ae>
- OLUFEMI, L. (2020). *Feminism, Interrupted: Disrupting Power*. Pluto Press.
- ODSHOORN, N., ROMMES, E., & STIENSTRA, M. (2004). Configuring the User as Everybody: Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies. *Science, Technology, & Human Values*, 29(1), Article 1. <https://doi.org/10.1177/0162243903259190>
- PREVENTION COLLABORATIVE. (2020). *Brief 2: Understanding the Causes of Violence Against Women*. <https://prevention-collaborative.org/wp-content/uploads/2022/05/Prevention-Essentials-Brief-2.pdf>
- PREVENTION COLLABORATIVE. (2021). *Brief 3: Evidence-based Programmes to Prevent Violence Against Women*. <https://prevention-collaborative.org/wp-content/uploads/2022/03/Prevention-Essentials-Brief-3.pdf>
- REDSTRÖM, J. (2006). Towards User Design? On the Shift from Object to User as the Subject of Design. *Design Studies*, 27(2), 123–139. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2005.06.001>
- SAVE LIVES. (2017). *Disabled Survivors Too: Disabled People and Domestic Abuse* [Spotlight Report]. [https://safelives.org.uk/sites/default/files/resources/Disabled\\_Survivors\\_Too\\_Report.pdf](https://safelives.org.uk/sites/default/files/resources/Disabled_Survivors_Too_Report.pdf)
- SEGRAVE, M. T., & VITIS, L. (Eds.). (2019). *Gender, Technology and Violence*. Routledge.
- SPIEL, K., GERLING, K., BENNETT, C. L., BRULÉ, E., WILLIAMS, R. M., RODE, J., & MANKOFF, J. (2020). Nothing About Us Without Us: Investigating the Role of Critical Disability Studies in HCI. *Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–8. <https://doi.org/10.1145/3334480.3375150>
- STROHMAYER, A., MEISSNER, J. L., WILSON, A., CHARLTON, S., & MCINTYRE, L. (2020). "We Come Together as One... And Hope for Solidarity to Live on": On Designing Technologies for Activism and the Commemoration of Lost Lives. *Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 87–100. <https://doi.org/10.1145/3357236.3395452>
- SUCHMAN, L. (2002). Located Accountabilities in Technology Production. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(2), Article 7.
- SULTANA, S., DEB, M., BHATTACHARJEE, A., HASAN, S., ALAM, S. M. R., CHAKRABORTY, T., ROY, P., AHMED, S. F., MOITRA, A., AMIN, M. A., ISLAM, A. K. M. N., & AHMED, S. I. (2021). 'Unmochon': A Tool to Combat Online Sexual Harassment over Facebook Messenger. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–18. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445154>
- UN WOMEN UK. (2021). *Prevalence and Reporting of Sexual Harassment in UK Public Spaces*. UN Women. [https://www.unwomenuk.org/site/wp-content/uploads/2021/03/APPG-UN-Women-Sexual-Harassment-Report\\_Updated.pdf](https://www.unwomenuk.org/site/wp-content/uploads/2021/03/APPG-UN-Women-Sexual-Harassment-Report_Updated.pdf)
- VINDENES, J., & WASSON, B. (2021). A Postphenomenological Framework for Studying User Experience of Immersive Virtual Reality. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 656423. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.656423>
- WHITE, D., & MCMILLAN, L. (2020). Innovating the Problem Away? A Critical Study of Anti-Rape Technologies. *Violence Against Women*, 26(10), Article 10. <https://doi.org/10.1177/1077801219856115>

- WOOLGAR, S. (1990). Configuring the User: The Case of Usability Trials. *Sociological Review*, 38(1), Article 1. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1990.tb03349.x>
- WORLD HEALTH ORGANIZATION. (2021, marzo). *Violence Against Women*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>
- ZHANG, Z., & ZURLO, F. (2020). Positioning Participant Engagement in Participatory Design. En C. Stephanidis, A. Marcus, E. Rosenzweig, P.-L. P. Rau, A. Moallem, & M. Rauterberg (Eds.), *HCI International 2020—Late Breaking Papers: User Experience Design and Case Studies* (Vol. 12423, pp. 367–379). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-60114-0\\_25](https://doi.org/10.1007/978-3-030-60114-0_25)