



La vida de niños, niñas y adolescentes en el mundo virtual

Riesgos y oportunidades de la *Generación smartphone* en el ecosistema digital



Riesgos y oportunidades de la *Generación smartphone* en el ecosistema digital. La vida de niños, niñas y adolescentes en el mundo virtual

© Educo mayo 2022

Producción: Gonzalo de Castro

Maquetación: Elena Martí

Se permite la reproducción total o parcial de esta obra por medio o procedimiento siempre que se mencione la fuente y se haga sin fines comerciales.

Para más información sobre los temas tratados en este documento, póngase en contacto con: educ@educ.org

Contenido

Introducción	5
1. Seguridad digital: el ecosistema de relaciones con el mundo político y la toma de decisiones	10
1.1. La información falsa y la desinformación	11
1.2. Las <i>Big Tech</i> y el procesamiento de datos de niños y niñas	12
1.3. El diseño de productos y servicios digitales	13
1.4. La exclusión social de niños y niñas: la representación social de la infancia usuaria de Internet	14
2. Seguridad digital: los universos de las relaciones sociales	15
2.1. Discurso de odio en las redes sociales	18
2.2. La Igualdad de género en el entorno digital	20
2.3. La brecha digital educativa	21
2.4. La violencia entre iguales	22
2.5. La violencia sexual en el entorno digital	24
2.6. Los <i>Challenges</i> (retos virales en las redes sociales)	25
2.7. El anonimato en las redes sociales	26
3. Seguridad digital: la relación con la propia persona	27
3.1. Publicidad y contenidos nocivos	29
3.2. La adicción digital y los juegos de azar	31
3.3. Suicidio y autolesiones	32
3.4. Trastornos alimentarios	33
Conclusiones	35
Referencias bibliográficas	36



Introducción



Nacieron al ritmo vertiginoso y de los grandes augurios del ecosistema digital al inicio del siglo XXI. La conjunción de humanos, ordenadores e Internet permitió abrir las puertas a otro mundo (o a otra dimensión), y cambió para siempre la noción de lo que entendemos por *imposible*. «Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia», decía el escritor británico de ciencia ficción Arthur C. Clarke. La tecnología nos sigue sorprendiendo, pero algo profundo está cambiando en quienes habitan este ecosistema digital, cuya población nativa son los niños, niñas y adolescentes.

La *Generación Smartphone* en particular, compuesta por quienes nacieron a partir del año 1995, es la primera que vive en la hiperconectividad de los teléfonos móviles, al menos desde su adolescencia. Pero la generación de nativos

y nativas del siglo XXI; es decir, los niños, niñas y adolescentes del mundo actual, se han criado con tabletas, Internet, móviles y aplicaciones en línea. «¿Antes no había Internet? ¿La tableta es un invento nuevo? ¿Cómo vivías sin *Whatsapp*?», se preguntaban niños y niñas, según Educo (2019)¹, a modo de rastreo arqueológico de la vida humana antes de su nacimiento. El impacto tecnológico y digital ha sido tan grande que les resulta imposible imaginar una vida sin esos implementos.

«Las redes sociales son las calles para los chavales; están allí», decía hace cinco años un educador de calle de Andoain (Guipúzcoa). Después de los años de pandemia, puede que las redes sociales hayan desbordado el asfalto y las aceras. En la actualidad ocupamos con ellas espacios y tiempos de la esfera privada, familiar, y junto a todo el ecosistema digital, constituyen el espacio y el tiempo en que desarrollamos las relaciones sociales. Este ecosistema ha generado grandes **oportunidades** y también grandes **riesgos**, y más allá de lo íntimamente conectados que unos y otros puedan estar, demuestran el poder transformador de este ecosistema en la vida del ser humano y su entorno.

Este informe de Educo explora los cambios y las continuidades en los riesgos y las oportunidades con relación a la seguridad digital en niños, niñas y adolescentes, y lo hace desde dos miradas complementarias. La primera mirada se apoya en el estudio «La Seguridad digital en la infancia y

¹ Educo (2019). [La generación Smartphone, sus características](#). Blog de Educo, Cuaderno de Valores.

// Algo profundo está cambiando en quienes habitan este ecosistema digital

la adolescencia: los entornos digitales», llevado a cabo por el sociólogo Kepa Paul Larrañaga (2022), Investigador en la Universidad Complutense de Madrid para el Centro de Internet Segura - España (SIC-Spain) en el marco de un proyecto de acción social de Educo. Se extraen de ese trabajo los ámbitos actuales de preocupación y necesidad de acción política y social relacionados con los riesgos o el aprovechamiento de oportunidades del ecosistema digital para la seguridad y mejora del bienestar y los derechos de la infancia.

En cuanto a la segunda mirada, se han explorado algunas preocupaciones surgidas por los cambios en el contexto político y social basados en el modo de construir ese ecosistema digital, así como su influencia en tres ámbitos relacionales de niños, niñas y adolescentes. El primero de ellos concierne a las relaciones con la política y al espacio de toma de decisiones. La capacidad de la infancia y la adolescencia de ser agentes de transformación de sus vidas y del entorno se ve impulsada o restringida por factores que tienen que ver con este ámbito. El segundo ámbito son las relaciones sociales en el mundo digital. El tercero es el que concierne a la relación con la propia persona, en una época de hiperconexión donde se ansía el recurso más valioso: **la atención**.

Los 33 años luz de la Convención sobre los Derechos del Niño

La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) de 1989 ha supuesto un avance sustancial en la consagración de los derechos de la infancia y la adolescencia, pero aun siendo una norma jurídica global reciente, el contraste con el ritmo vertiginoso que ha impuesto el avance tecnológico y digital en pocos años da cuenta de su edad. En la Convención, precisamente, no aparece la palabra *digital*. Y la palabra *tecnología* sí lo hace, pero específicamente relacionada con su promoción en temas de salud y tratamiento de enfermedades. La fuerza de la CDN, además, reside en las Observaciones Generales promulgadas por el Comité del Niño de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), que en el caso de la O. G. número 25 de 2021 (OG25) ya se adentra en el terreno de los derechos de niños y niñas con relación al entorno digital.

«Cuando estás triste, Internet puede ayudarte a ver cosas que te alegran» o «me gustaría conocer mejor lo que ocurre realmente con mis datos», son dos de las frases que aparecen en la OG25 a raíz de la inclusión en el proceso de la reflexión de niños y niñas. La OG25 aporta valor sustancial a debates y da cabida a temas nuevos y emergentes del nuevo ecosistema digital como el *cyberbulling* o ciberacoso, el derecho a la rectificación, oposición o supresión; el discurso de odio, el *doxing*, el *grooming*, el *sexpredding*, el *sexting*, la usurpación o el robo de identidad en Internet.

Como vemos, toda una cuestión social aparece en torno al mundo digital y a los derechos de la infancia y la adolescencia, de la cual emergen riesgos y oportunidades que se entrelazan y muestran su complejidad al tratar de disociarlos. Como señala la investigadora en comunicación,

mass media e infancia Sonia Livingstone (Livingston et al, 2011), la investigación de la red EU Kids Online ha evidenciado que **las oportunidades y los riesgos en línea van de la mano**: cuanto más usan Internet niños, niñas y adolescentes, más se benefician de sus oportunidades, más competencias adquieren y a más riesgos se exponen. Aun así, a primera vista las oportunidades aparecen con más claridad, permitiendo como nunca en la historia la generación de vías de aprendizaje, comunicación, entretenimiento, creatividad, autoexpresión y participación cívica; tanto si la utilizan en casa como en la escuela o en cualquier otro lugar (Livingstone, 2009).

La educación en el ecosistema digital

La **creación y la posibilidad de compartir contenidos** es una de las oportunidades fundamentales que ofrece hoy Internet, y un elemento muy importante dentro de los procesos de alfabetización digital. Hay innumerables historias y ejemplos de cómo los niños y las niñas de todo el mundo están aprovechando las oportunidades que tienen para aprender y divertirse en línea y forjar su propio camino hacia la edad adulta.

La idea de que **la conectividad digital pudiera transformar la educación** atrajo el interés mundial e hizo que aumentaran las posibilidades educativas a medida que las organizaciones dedicadas al desarrollo, los productores de programas informáticos y de dispositivos comerciales y las instituciones educativas desarrollaban, ponían a prueba y trataban de ofrecer nuevos productos y servicios digitales en el sector educativo. Así lo manifiesta el informe de UNICEF (2017) sobre el Estado Mundial de la Infancia 2017, centrado en el tema de la infancia en el mundo digital. El informe explica que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ya están ampliando el acceso

a contenidos educativos de alta calidad, en los que se incluyen libros de texto, material de video e instrucción remota, a un coste mucho más inferior que en el pasado. Las TIC pueden aumentar potencialmente la motivación de los aprendientes al hacer que el proceso sea más divertido y tenga más relación con sus vidas. Además, tienen el potencial de crear oportunidades para el aprendizaje personalizado, de contribuir a que los aprendientes avancen a su propio ritmo y de ayudar a educadores con recursos limitados a proporcionar a los aprendientes mejores oportunidades de aprendizaje.

El informe cuestiona la medida en que las tecnologías digitales cumplen esa promesa. Sin lugar a duda han ampliado el acceso a nuevas posibilidades de aprendizaje para un gran número de niños, niñas y adolescentes en todo el mundo, especialmente para quienes viven en regiones remotas. Han permitido que niños y niñas participen en el aprendizaje electrónico y accedan a una amplia gama de contenidos educativos y de aprendizaje que no estaban disponibles para generaciones anteriores de niños y niñas. Pero cuando se trata de saber si las tecnologías digitales están acelerando, ayudando o promo-

// Si una
persona logra
impermeabilizarse
eso la hace muy
superior a las demás.

viendo el aprendizaje en el aula, la discusión es más compleja. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han abierto caminos para que niños y niñas progresen, aprendan, participen y vean una mejora en su persona y en su situación. Sin embargo, estos beneficios están lejos de ser compartidos de manera equitativa, y los beneficios y oportunidades que surgen para la infancia no necesariamente son los mismos en todas partes del mundo (UNICEF, 2017). La mirada anterior sobre lo equitativo de los beneficios alude a una cuestión de mayor alcance que se aborda como una *brecha digital*, pero aún hay más asuntos que considerar para valorar los cambios sociales recientes promovidos por el ecosistema digital.

Uno de ellos (hay muchos más), se trata en la *ecología de la atención* de la que da cuenta Mayte Rius (2022). Al entrevistar al profesor de la Universitat Pompeu Fabra (UPF) Alberto García Pujadas, este señala que existe una preocupación «en la industria, en la educación y en otros ámbitos, sobre cómo la hiperconexión está consumiendo el tiempo de las personas y modificando comportamientos, (...) generando adicciones y dependencias del móvil, reduciendo nuestra capacidad de atención y concentración; así que se hace necesario aplicar una ecología de la atención, porque en esa carrera desbocada por captarla perdemos todos». Por su parte, el profesor y filósofo Francesc Torralba constata esa dificultad para mantener la atención y la concentración: «Niños, adultos ancianos, todos recibimos una avalancha de estímulos que impactan contra el neocórtex para producir una reacción o el consumo de algo, y la consecuencia es una enorme dispersión mental y emocional». De ahí que, desde hace algún tiempo —señala Torralba— se promuevan técnicas de atención

plena, de meditación o talleres para potenciar la concentración; aunque alerta que estas estrategias a menudo se plantean al servicio de la productividad, para rendir más en la empresa o en la escuela, y no son entendidas como una vía de preservación de los estímulos. Torralba llega a asegurar que, en este mundo de la hiperconexión y la distracción constante, «si una persona logra impermeabilizarse de esta avalancha de estímulos, puede centrarse y eso la hace muy superior a las demás»².

Riesgos y oportunidades: entre la seguridad y la libertad

Los niños y las niñas ven la conectividad digital como una parte enormemente positiva para sus vidas, apunta la encuesta global Educo (2021) y el informe de Unicef (2017), algo que se percibe, además, en su entusiasmo, fascinación y motivación a la hora de conectarse. Es también un reflejo del poder y del potencial que estas herramientas les ofrecen no solo para mejorar su vida cotidiana sino también para ampliar sus posibilidades de tener un futuro mejor. Es preciso apoyar este potencial en la práctica brindando conectividad a tantos niños y niñas como sea posible y dotándoles de las aptitudes necesarias para maximizar los beneficios de la vida en el mundo digital.

El alcance y la manera en que los niños y las niñas se benefician de sus experiencias digitales tienen mucho que ver con **sus puntos de partida en la vida**. Mientras que quienes disfrutan de sólidas relaciones sociales y familiares suelen usar Internet para reforzar estas relaciones —algo que les genera un mayor bienestar— los niños y las niñas que sufren de soledad, estrés, depresión o determinados problemas en el hogar pueden

2 Rius (27/03/22). *Ecología de la atención: el derecho a espacios libre de estímulos llama a la puerta*. *La Vanguardia*.

verse en la situación de que, por ejemplo, Internet agrave algunas de estas dificultades existentes. Por el contrario, los niños y las niñas que tienen dificultades en su vida pueden a veces establecer amistades y recibir el apoyo social en línea que no reciben en otras partes.

En lugar de restringir a niños y niñas el uso de los medios digitales, **una mediación más atenta y solidaria de padres, madres y educadores** es más prometedora para facilitar que la infancia obtenga de la conectividad el máximo beneficio y el mínimo riesgo, como coinciden en señalar la encuesta Educo 2021 y el informe de UNICEF (2017). En ese sentido, debería prestarse una mayor atención a los contenidos y actividades de las experiencias digitales infantiles —qué hacen en línea y por qué— en lugar de remitirse estrictamente a la cantidad de tiempo que pasan frente a la pantalla, aun siendo este un indicador de interés por diversos motivos asociados a riesgos. Finalmente, la investigación y las políticas futuras deben considerar el contexto completo de la vida infantil —edad, género, personalidad, situación vital, entorno social y cultural y otros factores— a fin de comprender dónde se debe trazar la línea entre el uso saludable y el uso perjudicial de los medios digitales. Para mejorar el bienestar mental de la infancia es importante **adoptar un enfoque holístico y centrarse en otros factores cuyo impacto es mayor que el tiempo que se pasa frente a la pantalla, como, por ejemplo, el funcionamiento familiar, la dinámica social en la escuela o las condiciones socioeconómicas; al mismo tiempo que se alienta el uso moderado de la tecnología digital.**

Las oportunidades y los riesgos van más allá de esta dicotomía, desbordando las dos caras de una misma moneda en la vida humana: la *seguridad* y la *libertad*. A fin de lograr una vida satisfactoria, soportable, vivible, recuerda Zygmunt Bauman,

// **Una seguridad
sin libertad
equivaldría a
esclavitud, mientras
que la libertad
sin seguridad
desataría el caos**

son tan imprescindibles las libertades para actuar según los propios impulsos, urgencias, inclinaciones y deseos, como las restricciones impuestas en aras de la seguridad. «Una **seguridad sin libertad equivaldría a esclavitud**, mientras que la **libertad sin seguridad desataría el caos**, la desorientación perpetua y una incertidumbre que redundaría en impotencia para actuar resueltamente. Pero ambas son y permanecerán por siempre irreconciliables», sentencia Bauman (2014).

1. Seguridad digital: el ecosistema de relaciones con el mundo político y la toma de decisiones

Cuando pierdas los puntos de tu *crédito social*, habrá consecuencias reales. No podrás viajar, aunque tengas dinero para hacerlo, ni podrás acceder a ciertos trabajos o estudios. Y todo eso ocurrirá por haber cruzado cuando el semáforo estaba en rojo, por haber leído prensa contraria al régimen, o por haberte codeado con personas disidentes. Nos hemos vuelto más controlables y manipulables porque un entramado tecnológico-digital sin precedentes vigila buena parte de nuestros movimientos, incluso cada tecla o icono que pulsamos en los dispositivos conectados a Internet. Ahora bien, también es cierto que puedes ganar puntos por leer la prensa correcta o por comprar ciertos productos.

Parece un videojuego, dice el profesor de Filosofía de la Ciencia Jordi Pijem (2022). Pero no lo es. Es el ejemplo de lo sucedido en la República Popular de China en el año 2019, cuando la Oficina de Desarrollo y Reforma Nacional vetó 27 millones de vuelos de avión y 6 millones de billetes de tren de alta velocidad. Con suerte, si la ciudadanía no pierde tanto puntaje, se salvará del escarnio público de que se muestre su identidad públicamente.

Las personas nativas del siglo XXI, niños, niñas, adolescentes y jóvenes de aquí y de allá, han crecido siendo ciudadanía de lo que el sociólogo Kepa Paul Larrañaga (2022) describe como el *Ecosistema digital*. Esta realidad consta de avanzadas tecnologías de rastreo, pero abre a la vez unos espacios sociales virtuales —el ciberespacio— que nos han brindado oportunidades



antes impensables para acceder a información o bien para conectar con otras personas con fines diversos; desde movilizaciones internacionales por causas como el cambio climático o la reivindicación de derechos, hasta el asociacionismo de personas con intereses comunes (ya sean asuntos médicos, de educación, de trabajo o entretenimiento) o la participación en comunidades globales de distinta clase que expanden el abanico de las identidades.

Muchos pioneros de la revolución digital creyeron firmemente en el poder liberador de los ordenadores y de Internet, relata Jordi Pijem, quien añade que ese poder es incuestionable. «Nos abre posibilidades extraordinarias, por ejemplo, el acceso a la cultura, a la ciencia y, a veces, a informaciones que no interesan a los propietarios de los grandes medios de comunicación —señala Pijem—. Es innegable que la revolución digital nos ha empoderado. Ha hecho crecer enormemente el conocimiento (y las distracciones, y las adicciones psicológicas).

También ha incrementado enormemente la concentración de poder en pocas manos».

Jordi Pigem (2022) alerta del gran aumento reciente de las desigualdades, a raíz de que tuviéramos que volcarnos en el ecosistema digital por la pandemia:

«Tan solo un mes después de la declaración de la pandemia, la prensa informaba que el fundador de Amazon, Jeff Bezos, había incrementado su fortuna “en 24 000 millones de dólares durante la pandemia del coronavirus”. Un año y medio más tarde, en octubre de 2021, leíamos que “el lucro con la vacuna de moderna propulsa 3 nuevos nombres a la lista Forbes de los 400 norteamericanos más ricos” y que, en los Estados Unidos, “los más ricos se han vuelto un 40 % más rico durante la pandemia”. Por otra parte, en la primavera de 2021, el director de la Organización Mundial del Trabajo denunciaba que el número de trabajadores “pobres” o “muy pobres” se había incrementado en 108 millones (más sus familias) respecto a 2019, y que las medidas contra la COVID-19 habían conllevado “consecuencias catastróficas” para los 2000 millones de trabajadores informales que hay en el mundo.

Finalmente, en este primer apartado compartimos unos extractos que abordan la clasificación y el análisis de los ámbitos de preocupación social y política, así como los espacios de riesgo y las oportunidades de los entornos digitales para hacer valer los derechos y el bienestar de la infancia y la adolescencia. Basándonos en el trabajo de Larrañaga (2022), exploraremos en este apartado cuestiones como la información falsa y la desinformación, Las *Big Tech* y el procesamiento de datos de niños y niñas, el diseño de productos y servicios digitales, y la exclusión social de niños y niñas: la representación social de la infancia usuaria de Internet.

1.1. La información falsa y la desinformación

En el caso de los niños y las niñas, el derecho de acceso a la información y a los contenidos de calidad en el entorno digital pasa comúnmente por la adopción de medidas restrictivas que coartan dicho derecho fundamental para favorecer otro tipo de derechos vinculados a la protección a la infancia. Las medidas restrictivas que suelen adoptarse son el control parental, la restricción de accesos y la prohibición del uso de dispositivos. Sin embargo, también pueden tomarse otro tipo de medidas complementarias que no estén exclusivamente dirigidas a los niños, niñas y adolescentes, señalados como usuarios incompetentes. Entre ellas figuran aquellas que apuntan a la responsabilidad de las empresas proveedoras de Internet, por ejemplo, y que exigen la óptima supervisión de los contenidos de sus servidores, además de medidas que impliquen a la ciudadanía en la creación de contenidos de calidad, contando con la participación de la infancia y la adolescencia. Hay que tener en cuenta que la primera área temática de la Estrategia europea para los derechos de la infancia es considerar a los niños y las niñas como agentes de cambio en la vida democrática. Este objetivo general entra en contradicción con la limitación de sus derechos fundamentales; en este caso, con el acceso a la información.

La *Estrategia europea* para los derechos de la infancia 2021-2024³ incluye un paquete de medidas dirigidas a que las plataformas digitales y las empresas tecnológicas garanticen el acceso a contenidos de calidad a los niños, niñas y adolescentes, y que estas medidas aparezcan incluidas por defecto en los productos y servicios digitales que se ofrecen.

3 European Commission (24/03/2021). EU strategy on the rights of the child. https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/1_en_act_part1_v7_0.pdf

Tal y como se establece en las Observaciones Finales del Comité del Niño (2018), a España se le reclama un marco de seguridad y confianza digital mediante la dotación de recursos y la asignación de medidas a los organismos reguladores. La Estrategia europea en favor de una Internet más adecuada para niños y niñas pide estimular la producción de contenidos digitales de alta calidad y la promoción de experiencias positivas en línea para la infancia con el objetivo de «fomentar la creatividad y el uso positivo de Internet, lo que no solo les ayudará a desarrollar sus competencias digitales, sino que también les permitirá crecer y configurar su mundo de manera segura y creativa, construir comunidades y desempeñar un papel activo en una sociedad participativa» (Comisión Europea, 2012: 7)⁴.

La Estrategia europea para los derechos de la infancia exige la adopción de una estrategia actualizada para ofrecer la Internet más adecuada a niños y niñas en 2022, que deberá adaptar sus medidas a la realidad de los fenómenos digitales, tecnológicos y en auge en las redes sociales. El acceso a la información en Internet requiere que las personas que la usan sean capaces de distinguir qué información es falsa, pues el derecho a la información es clave para garantizar el ejercicio pleno de sus derechos como ciudadanía. Y, por lo tanto, el acceso a la información, y la libertad de expresión son también garantía y defensa de los derechos fundamentales relacionados con los derechos civiles de los niños, niñas y adolescentes.

1.2. Las *Big Tech* y el procesamiento de datos de niños y niñas

Aunque exista una regulación europea y española sobre las llamadas cookies de Internet, y se fomente la autorregulación y la corrección con la adhesión a códigos de conducta, protección y perfilado comercial de niños y niñas, la privacidad en Internet y en las redes sociales no queda suficientemente regulada si prima la mercadotecnia y no se le presta atención al conjunto de estrategias publicitarias y comerciales en el ecosistema digital.

Hay varias cuestiones claves en un ecosistema digital en el que prevalece lo comercial y el concepto de marca. En las redes sociales se ensalza el yo como marca (diseño de marcas personales), un hecho derivado de la búsqueda de la popularidad en las redes sociales, donde lo personal, la identidad o las identidades múltiples construidas y proyectadas en las redes sociales son aspectos valorados por terceros. Llegados a este punto, es evidente que este concepto de experiencia y de uso de Internet —y, concretamente, de las redes sociales— se contraponen a la idea de la defensa de la privacidad. Y que, en consecuencia, el relato de la necesaria protección de la intimidad personal y grupal no redundan en el provecho de las grandes empresas tecnológicas (*Big Tech*) y su negocio publicitario.

Sin embargo, al margen de la defensa a ultranza de la protección de la infancia, hay que reflexionar sobre los riesgos y las oportunidades que se le presentan al niño o a la niña como persona responsable del uso de

⁴ Comisión Europea (02/05/2012). Estrategia europea en favor de una Internet más adecuada para los niños. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/3997_d_Estrategia_Europea_Internet_ninos_150.pdf

las redes sociales, o sobre la construcción y la necesidad urgente de tener un discurso y un relato favorable a su identidad en la sociedad digital del siglo XXI. Es un reto aprender a escuchar sus relatos desde la apropiación de una cultura digital en la infancia y en la adolescencia que supere el relato arraigado de los intereses comerciales de las *Big Tech*.

1.3. El diseño de productos y servicios digitales

Todas las medidas técnicas a favor de la defensa de la privacidad de los usuarios y usuarias de Internet son bienvenidas, pero no abordan una cuestión clave, que es cómo se está construyendo el espacio social virtual. Esto quiere decir que la protección de datos, las medidas técnicas y organizativas apropiadas, la seudonimización y la minimización de datos, el cifrado y la codificación de mensajes —todos ellos, temas respaldados por la legislación estatal y supraestatal—, son medidas necesarias pero insuficientes para tratar aspectos esenciales de la arquitectura digital.

En este segundo sentido, el estudio «La seguridad digital en la infancia y la adolescencia» (Larrañaga, 2022) apunta a dos cuestiones de poder, en concreto, de asimetría de poder, que han quedado fuera de la discusión y la participación ciudadana.

Una primera cuestión se refiere a la relación de las personas con el *lenguaje de las máquinas*. Si la arquitectura del espacio social virtual requiere para su construcción de códigos especializados (es decir, de lenguajes que sirvan para la comunicación de humanos con *máquinas*), será esencial que la ciudadanía sepa *hablar* el lenguaje de las

máquinas a fin de mantener su estatus como tal en el entorno digital. Actualmente son las personas empleadas de las grandes *Big Tech* quienes diseñan la arquitectura del espacio-social-virtual donde habitan y transitan no solo los niños, niñas y adolescentes, sino el resto de la ciudadanía digital.

La segunda cuestión clave, relacionada con la anterior, es que si los códigos fuente que registran y permiten el desarrollo de los espacios sociales virtuales son propiedad de unas empresas (que a su vez son parte de un negocio publicitario para la comercialización de productos y servicios digitales), entonces dicho espacio social virtual es propiedad de las *Big Tech*. Esto limita el desplazamiento libre tanto de la infancia como de las personas adultas, y lleva a la ciudadanía digital a los espacios sociales virtuales donde prima lo comercial. Habrá que tener esto en cuenta al valorar el desarrollo de las nuevas tecnologías: blockchain, inteligencia artificial, computación cuántica, Internet de las cosas, etc., así como al observar la evolución de la arquitectura del espacio social virtual con la creación del Metaverso.

1.4. La exclusión social de niños y niñas: la representación social de la infancia usuaria de Internet

El riesgo de la exclusión de los niños, niñas y adolescentes del entorno digital vendrá determinado por su ausencia en la toma de decisiones con las personas adultas para la regulación y la búsqueda de consensos necesarios sobre el entorno digital. El resultado será la mera búsqueda de soluciones normativas frente a los riesgos en Internet, la normalización de estereotipos sobre los hábitos de uso de Internet en la infancia y la adolescencia, y el control y la restricción del uso de Internet como única medida.

Los niños, niñas y adolescentes son actores emergentes en distintos espacios sociales (virtuales y presenciales), aunque «la ciudadanía se entiende como un conjunto de derechos que se adquieren con la llegada a la edad adulta, mientras que para los niños se reservan formas como “ciudadanos en espera” o “aprendices de ciudadanos”. En el otro extremo simplemente se afirma que los niños ya son ciudadanos, pero sin entrar a valorar ni comprobar lo que esta afirmación significa» (Gaitán, 2018: 24). La ausencia del estatus formal de ciudadanía de niños y niñas confluye en la tutela y asimetría de poder con el adulto (orden generacional) y en la representación de la infancia y la adolescencia basándose en unos estereotipos asignados socialmente por la sociedad adulta.

En relación con la ciudadanía digital activa de niños y niñas es determinante:

- El ejercicio de una ciudadanía digital *de facto* con la evolución de las redes de comunicación digitales, en oposición a la limitación

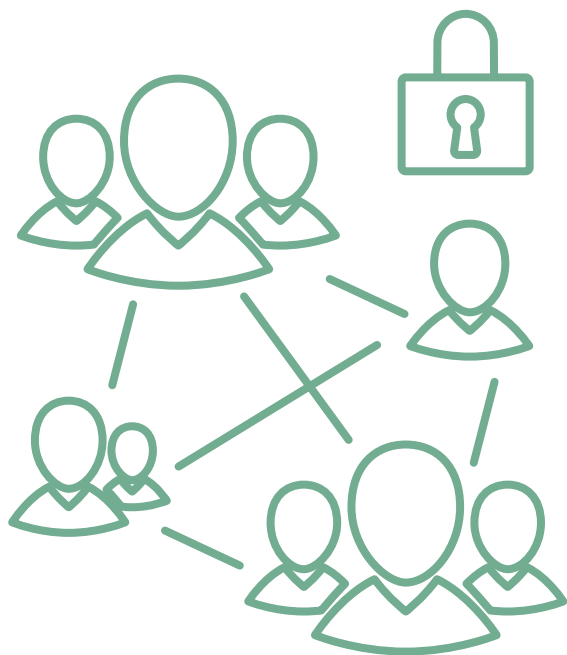
normativa que se basa en la arbitrariedad de las edades de consentimiento correspondientes, especialmente en el caso de la aplicación de los derechos políticos.

- La estratificación digital, teniendo en cuenta lo mucho que puede variar la calidad del acceso a Internet, y la superación de las distintas brechas digitales.
- La alfabetización digital como proceso de aprendizaje multinivel formal, no formal e informal. Se busca tanto obtener competencias teóricas como la experimentación cotidiana de las competencias de manera relacional y vivida.

Hay que destacar e identificar el activismo social de los niños, niñas y adolescentes para transformar la representación social de la infancia y la adolescencia, proyectando una imagen en positivo.

En el artículo «La representación social del uso de Internet en la infancia y adolescencia: valoración crítica» se indica que «la tensión intergeneracional por los territorios digitales se acentúa por la posición protagónica de los niños y niñas en el entorno digital. Espacios donde las niñas y los niños desarrollan un sentir identitario generacional y grupal, al margen de los adultos y de manera alternativa. La socialidad posibilita tensionar el orden establecido y mediado por las representaciones sociales, así como el vínculo y asociación con otros sujetos sociales presenta una dinámica de interacción social comunicada». (Larrañaga y Monguí-Monsalve, 2021: 65-66).

2. Seguridad digital: los universos de las relaciones sociales



Las empresas de tecnología digital que aumentaron la viralidad entre 2009 y 2012, explica Jonathan Haidt (2022), aumentaron también la propensión humana innata hacia la *facción*, nuestra tendencia a dividirnos en equipos o partidos que están inflamados de una «animosidad mutua (y) **mucho más dispuestos a vejarse y oprimirse unos a otros que a cooperar para el bien común**». Este especialista en Psicología Moral analiza los cambios sociales y la influencia de las redes sociales (digitales) en la última década en diversos aspectos de las relaciones humanas y sociales. Al revisar los textos de referencia vio que, por lo general, las redes sociales amplifican la polarización política, fomentan el populismo (especialmente el de derechas), y se asocian a la difusión de información errónea⁵. Esto conecta con las apreciaciones del escritor y analista geopo-

lítico Martin Gurri en su libro *The revolt of public* (2018), donde afirma que «el público no es una cosa; está muy fragmentado y es básicamente mutuamente hostil. En su mayoría son **personas que se gritan unas a otras y viven en burbujas de un tipo u otro**».

«Nos hemos estado disparando (dardos) los unos a los otros» a través de Facebook, Twitter y otras plataformas entre 2009 y 2012, dice Haidt, con consecuencias nefastas para el ser humano y sus relaciones. Una investigación de los politólogos Alexander Bor y Michael Bang Petersen (2021) concluye que un pequeño subconjunto de personas en las plataformas de las redes sociales está muy preocupado por ganar estatus y está dispuesto a usar la agresión para lograrlo. Admiten que en sus discusiones en línea a menudo insultan, se burlan de sus oponentes y son bloqueados por otras personas usuarias o denunciados por comentarios inapropiados. Basándose en sus ocho estudios, Bor y Petersen concluyeron que estar en línea no volvió a la mayoría de las personas más agresiva u hostil; sino que más bien permitió que un pequeño número de personas agresivas atacara a un conjunto mucho mayor de víctimas.

Haidt (2022) señala al respecto de la investigación de Bor y Bang Petersen que «**las redes sociales dan más poder a los trolls y provocadores** mientras silencian a los buenos ciudadanos»; es decir, que dan más poder a extremistas y menos a las mayorías moderadas. Y aún hay algo más preocupante para Haidt, y es que quienes expresan

⁵ Applebaum, A. y Pomerantsev, P. (2021). [The Internet doesn't have to be awful](#). The Atlantic.

simpatía por las opiniones de los grupos opuestos pueden experimentar una reacción violenta proveniente de su propio grupo. Esto significa que **las personas radicales «no solo disparan dardos a sus enemigos; gastan gran parte de sus municiones apuntando a disidentes o pensadores matizados en su propio equipo**. De esta manera, las redes sociales paralizan un sistema político basado en el compromiso».

Un último aspecto que señala Jonathan Haidt de las redes sociales tal y como se han construido es que «delegan en todos para **administrar justicia sin el debido proceso**⁶». Plataformas como Twitter se asemejan al Lejano Oeste, donde nadie rinde cuentas o donde un ataque exitoso genera una avalancha de Me gusta o de ataques. «Las plataformas de viralidad mejorada —señala Haidt— facilitan así el castigo colectivo masivo por delitos pequeños o imaginarios, con consecuencias en el mundo real, que incluyen a personas inocentes que pierden sus trabajos o se suicidan por vergüenza. Cuando nuestra plaza pública está gobernada por dinámicas de masas sin restricciones por el debido proceso, no obtenemos justicia e inclusión; obtenemos una sociedad que ignora el contexto, la proporcionalidad, la misericordia y la verdad⁷».

El problema de las redes sociales es estructural, a lo que se agrega un componente inquietante cada vez más cercano: la inteligencia artificial está cerca de permitir la difusión ilimitada de una desinformación altamente creíble. El programa de Inteligencia Artificial (IA) GPT-3 tiene tal calidad que se le puede dar un tema y un tono, y creará tantos ensayos como se quiera, normalmente con una gramática perfecta y un sorprendente nivel de coherencia. Renée DiResta (2020), directora

de investigación del Observatorio de Internet de Stanford, señala que, en un par de años, cuando el programa se actualice a GPT-4, difundir falsedades, ya sea a través de textos, imágenes o videos engañosos, se volverá increíblemente fácil.

Las redes sociales en el ecosistema digital de la infancia y la adolescencia

Las redes sociales son un territorio digital donde ocurren o se amplifican situaciones de delitos y agresiones a la ciudadanía y, en particular, a niños, niñas y adolescentes. Algunos ejemplos son el *cyberbullying* o ciberacoso, los discursos de odio, el *doxing* (publicación de información privada con el fin de intimidar o humillar), el *grooming* (delito de contacto mediante la tecnología con menores de 16 años con fines sexuales), el *sexpredding* (agresión que consiste en difundir y compartir imágenes de contenido sexual sin consentimiento), el *sexting* (envío de mensajes sexuales, eróticos o pornográficos a través de móviles u ordenadores), la usurpación o el robo de identidad en Internet.

También es el terreno donde se publican y propagan afirmaciones falsas o tóxicas, algo que sucede tanto en el mundo digital como en el mundo real. Sin embargo, una cuestión que preocupa especialmente de las redes sociales es que el contenido falso e indignante ahora puede tener una repercusión nunca vista antes de 2009. El trabajo de Jonathan Haidt recoge algunas de las oportunidades de reforma del mundo de las redes sociales digitales, apostando por cambios simples en la arquitectura de las plataformas, en lugar de por esfuerzos masivos «en última instancia, inútiles para vigilar todo el contenido». Por

6 Applebaum, A. (2021). *The New Puritans*. The Atlantic.

7 Haidt, J. (2022). *Por qué los últimos 10 años de la vida estadounidense han sido excepcionalmente estúpidos*. The Atlantic.

// Las redes sociales dan más poder a los trolls y provocadores mientras silencian a los buenos ciudadanos

ejemplo, se ha sugerido modificar la función Compartir en Facebook⁸ de modo que, después de que cualquier contenido se haya compartido dos veces, la tercera persona de la cadena deba dedicar tiempo a copiar y pegar el contenido en una nueva publicación. «Reformas como esta no son censura —dice Haidt—; son neutras desde el punto de vista y el contenido, y funcionan igual de bien en todos los idiomas. No impiden que nadie diga nada; simplemente **ralentizan la difusión de contenido que, en promedio, tiene menos probabilidades de ser cierto**⁹».

Tal vez el mayor cambio individual que reduciría la toxicidad de las plataformas existentes —señala el investigador— sería la **verificación del usuario** como condición previa para obtener la amplificación algorítmica que ofrecen las redes sociales. Los bancos y otras industrias tienen reglas de *conozca a su cliente* para que no puedan hacer negocios con clientes anónimos que lavan dinero de em-

presas delictivas, y «las grandes plataformas de redes sociales deberían estar obligadas a hacer lo mismo. Eso no significa que los usuarios tengan que publicar con sus nombres reales; todavía podrían usar un seudónimo. Simplemente significa que **antes de que una plataforma difunda tus palabras a millones de personas, tiene la obligación de verificar (quizás a través de un tercero o una organización sin fines de lucro) que eres un ser humano real, en un país en particular, y que tienes la edad suficiente para usar la plataforma**». Este único cambio eliminaría a la mayoría de los cientos de millones de bots y cuentas falsas que actualmente contaminan las principales plataformas. Probablemente también reduciría la frecuencia de aparición de las amenazas de muerte, las amenazas de violación, las agresiones racistas y el troleo en general.

Finalmente, es de interés para este estudio la parte de la investigación relativa al efecto de las redes sociales en la infancia y la adolescencia, teniendo en cuenta niños, niñas y adolescentes han nacido y se han criado con el auge de las mismas y que desde hace poco es objeto de estudio académico. Haidt (2022) señala al respecto:

«Un **aumento en las tasas de ansiedad, depresión y autolesiones**¹⁰ entre los adolescentes estadounidenses comenzó repentinamente a principios de la década de 2010. Lo mismo les sucedió a los adolescentes canadienses y británicos al mismo tiempo. Se desconoce la causa, pero hay evidencias que apuntan a las redes sociales como un contribuyente sustancial¹¹».

8 HUMANETECH. (18/10/2021) [A Conversation with Facebook Whistleblower Frances Haugen](#).

9 Voshoughi, S. et al (2018). [The spread of true and false news online](#). Science.

10 Haidt, J. y Twenge, J. (2021) [Adolescent mood disorders, self-harm, and suicide rates - Documentos de Google](#).

11 Haidt, J. (2021). [Facebook's Dangerous Experiment on Teen Girls](#). The Atlantic.

El aumento comenzó justo cuando la gran mayoría de los adolescentes estadounidenses se convirtieron en usuarios diarios de las principales plataformas. Los estudios correlacionales y experimentales respaldan la conexión con la depresión y la ansiedad¹², al igual que los informes de los propios jóvenes y la **propia investigación de Facebook**, según lo informado por The Wall Street Journal¹³. (...) La **depresión** hace que se tengan menos probabilidades de querer relacionarse con nuevas personas, ideas y experiencias. La **ansiedad** hace que las cosas nuevas parezcan más amenazantes. Debido a que las tasas de depresión y ansiedad en los adolescentes han seguido aumentando en la década de 2020¹⁴, debemos esperar que estos puntos de vista continúen en las generaciones venideras y, de hecho, se vuelvan más severos».

A continuación, en este segundo apartado recogemos extractos que pertenecen a un segundo grupo de ámbitos de preocupación de riesgos y oportunidades del ecosistema digital en los que se quieren hacer valer los derechos y el bienestar de la infancia y la adolescencia. Esta segunda agrupación de la clasificación de Larrañaga (2022) contiene los siguientes temas: el discurso de odio en las redes sociales, la igualdad de género en el entorno digital, la brecha digital educativa, la violencia entre iguales, la violencia sexual en el mundo digital, los *Challenges* (retos virales en las redes sociales) y el anonimato en las redes sociales.

2.1. Discurso de odio en las redes sociales

Al amparo de la libertad de expresión se difunden en las redes sociales y en Internet mensajes de intolerancia con expresiones de discriminación, violencia, y odio contra grupos sociales debido a sus características: edad, género, diversidad funcional, orientación sexual, ideología, nacionalidad, etnia, raza, etc. La proliferación de los discursos de odio y de los delitos relacionados con este ha dado lugar a un debate social y experto sobre los límites de la libertad de expresión en la sociedad de la información.

Gustavo Ariel A. Kaufman, investigador especializado en discriminación y discurso de odio, describe estos discursos como «una opinión dogmática, injustificada y destructiva respecto a ciertos grupos históricamente discriminados o a ciertas personas en tanto integrantes de dichos grupos, emitida con el propósito de humillar o transmitir tal dogma destructivo al interlocutor o lector y de hacerlo partícipe de la tarea de marginalizar o de excluir a las personas odiadas» (Kaufman, 2015: 47).

En España hay varios informes de referencia sobre los discursos y delitos de odio. El Informe RAXEN, por ejemplo, publicado por el Movimiento contra la intolerancia, que recaba periódicamente por Comunidades Autónomas hechos clasificados como actos de intolerancia frente a colectivos sociales. Otro ejemplo es el informe anual que publica la Secretaría de Estado de Seguridad del Ministerio del Interior

12 Haidt, J. y Twenge, J. (2021) Op.Cit.

13 Wells, G. et al (2021). [Facebook knows Instagram is toxic for teen girls, company documents show](#). The Wall Street Journal.

14 The Surgeon's General Advisory (2021). [Protecting Youth Mental Health](#).

o Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España¹⁵.

Según los informes de 2019 y 2020 (el último que se ha publicado), los niños, niñas y adolescentes constituyeron en 2018 el 6,7 % del conjunto de las víctimas de *delitos de odio* de ese año, porcentaje que se mantiene en 2019. En 2020 desciende al 2,9 % del conjunto de las víctimas.

El informe del Ministerio del Interior de 2020 señala que la mayoría de los autores de este tipo de delitos pertenece al grupo de edad comprendido entre los 26 y los 40 años (30,68 %), siendo el 11 % de los autores personas menores de 18 años. Además, se informa que, en el caso de los delitos cometidos en el entorno digital, el 45 % se perpetran en Internet, el 23 % en las redes sociales, y el 14 % a través de dispositivos móviles.

Dada la proliferación de los delitos de odio en España y la falta de tipificación de los delitos cometidos en Internet y las redes sociales se modificó el Código Penal en la Ley Orgánica 1/2015¹⁶. El Consejo de Europa (2015) aprobó una Recomendación General n.º 15 contra el discurso del odio y un memorándum explicativo¹⁷ en el que se solicita que se «preparen programas educativos específicos para los niños, los jóvenes, [...], y refuercen la competencia de profesores y educadores para impartirlo». Las razones de la aplicación de los programas educativos son las siguientes: «se debe no solamente a que la edad les hace especialmente influenciados sobre el uso de

discurso de odio, sino también a que la educación les hace más receptivos para librarse de los prejuicios que apoyan su uso». Se define la situación de vulnerabilidad de un conjunto amplio de grupos sociales haciendo una mención explícita a la inclusión específica de «niños y jóvenes pertenecientes a esos grupos».

Al ser un fenómeno que afecta como víctimas y victimarios a adolescentes (ciberacoso) y jóvenes, pues usan con mucha frecuencia las redes sociales e Internet, destacan los programas de sensibilización destinados a estos colectivos del Consejo de Europa (CdE), como el No Hate Speech Movement¹⁸, y del Instituto Nacional de la Juventud (INJUVE) del CdE en España.

En los discursos de odio en el entorno digital es relevante el debate sobre el *anonimato* en el uso de Internet, siendo la clave de este debate si la *no identificación* del emisor favorece el mensaje de odio. Se contemplan como riesgos la distancia social frente a la víctima que supone la interacción en el entorno digital, así como el cobijo hallado en las comunidades virtuales que jalean e inciden en los mensajes de odio y en su difusión en las redes sociales. Estas posibilitan la proliferación y la viralidad de este tipo de mensajes en Internet, así como su difusión global entre países que, a veces, tienen diferencias sustanciales en sus normativas y regulaciones. La respuesta a las denuncias y reclamaciones no es inmediata desde las plataformas digitales de comunicación, a través de las cuales se difunden los mensajes de odio.

15 Ministerio del Interior (2020). Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España. <http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/delitos-de-odio/estadisticas>

16 BOE (31/03/2015). <https://www.boe.es/boe/dias/2015/03/31/pdfs/BOE-A-2015-3439.pdf>

17 CdE (21/03/2016). Recomendación General n.º 15 relativa a la lucha contra el discurso de odio y Memorandum explicativo. <https://rm.coe.int/ecri-general-policy-recommendation-n-15-on-combating-hate-speech-adopt/16808b7904>

18 CdE (2020). No Hate Speech Youth Campaign. <https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/national-campaigns1>

Hay que considerar como relevante la menor valoración y seguimiento del discurso de odio en lo que atañe a los niños y las niñas (etario), además de una escasa información de los delitos de odio en Internet y las redes sociales en los informes del Ministerio del Interior en España. Por otra parte, sí se señalan las categorías de victimizaciones que se tienen en cuenta y que en la elaboración del informe computan como delitos de odio: antisemitismo, aporofobia, creencias o prácticas religiosas, persona con discapacidad, orientación sexual e identidad de género, racismo o xenofobia, ideología, discriminación por sexo o género, discriminación generacional, discriminación por razón de enfermedad, antigitanismo. En todo caso, en el propio informe se indica que por lo que se refiere a la discriminación generacional, el problema más recurrente es la gerontofobia.

2.2. La Igualdad de género en el entorno digital

El informe del Instituto de las Mujeres «Mujeres y Digitalización. De las brechas a los algoritmos»¹⁹, señala que el impacto en el empoderamiento de las adolescentes y las jóvenes en el entorno digital se puede analizar desde líneas contrapuestas. Por un lado, la presencia y el auge del discurso feminista en Internet está llegando a adolescentes y jóvenes, que lo asumen y defienden. Por otro lado, persiste un uso de las redes sociales que provoca la difusión de mensajes estereotipados sobre la mujer: modelos estéticos, imágenes sexualizadas, etc., que hacen que se perpetúen los roles de género establecidos, además de un

orden de género en la sociedad. La violencia de género en el entorno digital incide en la perpetuación de los estereotipos y los roles de género en las redes sociales a causa de la discriminación a la que se ven sometidas las adolescentes que no cumplen con el rol asignado por ser mujeres.

Por lo que respecta a las competencias digitales, el mismo informe indica que la brecha digital de género aumenta en las competencias avanzadas de uso de los dispositivos y de informática (software y programación).

El informe de la Universidad Complutense de Madrid que analiza la violencia de género en las redes sociales, «Violencia de género específica hacia las adolescentes en el entorno digital (2021)»²⁰, señala con relación al uso de Internet por parte de las adolescentes en España que:

- El 66,8 % de las preadolescentes y adolescentes usan con gran asiduidad las redes sociales, sobre todo manteniendo como dispositivo central el *smartphone*.
- Se sienten capacitadas para el uso de herramientas digitales, sobre todo las vinculadas con la experiencia de uso de las redes sociales.
- Tienen un interés por el consumo regular de productos y servicios digitales, hecho que sin embargo no repercute en que haya un aumento significativo de las vocaciones hacia las profesiones vinculadas a las carreras tecnológicas entre las adolescentes, sobre todo en las edades en las que deciden sus preferencias profesionales.
- Seleccionan (en general) como preferentes tanto características como actividades de las personas a las que siguen: ídolos en las

19 Instituto de las Mujeres (2020). Mujeres y Digitalización. De las brechas a los algoritmos. <https://bit.ly/3ktid8l>

20 Universidad Complutense de Madrid (2021). Violencia de género específica hacia las adolescentes en el entorno digital. https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/informe_violencia_de_genero_adolescentes_rrss.pdf

redes sociales que se asocian al mantenimiento de los estereotipos sociales clásicos sobre la mujer.

- El tipo más frecuente de violencia de género en Internet es el insulto y la ofensa (29,5 %), con un subtipo aparte consistente en los insultos y ofensas por el físico (7,2 %). También destaca el ciberacoso, siendo el más frecuente el escolar (11,8 %). Destacan otros tipos de acoso; un subtipo es el acoso con fotos y vídeos de contenido sexual (*sextorsión*) con un 1,9 % de incidencia. Se afirma también que el 1,8 % de las preadolescentes y adolescentes participantes en el estudio han sufrido suplantación de su identidad en las redes sociales.
- En relación con la seguridad en las redes sociales, uno de los problemas de seguridad recurrentes entre las usuarias de las redes sociales es el uso anónimo de las mismas (así lo cree el 58,6 % de las adolescentes de 17 años). El 35,3 % de las preadolescentes y adolescentes dice estar de acuerdo y muy de acuerdo con que el diseño de las redes sociales no es el más adecuado para garantizar un uso seguro. La posición crítica con respecto a la seguridad digital aumenta conforme lo hace la edad de la usuaria.
- El 63 % de las preadolescentes y adolescentes afirma saber qué hacer en caso de ser amenazada o acosada en las redes sociales. Y el 75,6 % acudiría a sus familiares si sufriera amenazas en Internet.

Es necesario fomentar la colaboración entre las adolescentes y el resto de los grupos sociales en la búsqueda de soluciones colectivizadas frente a la violencia de género en Internet. Además del fomento de la asertividad para la defensa de los derechos, hay que apostar por el aprendizaje del uso seguro de las redes sociales y por la generación de un clima de

confianza y de seguridad que favorezca la consulta a las personas adultas en caso de que se produzcan amenazas y agresiones en Internet.

2.3. La brecha digital educativa

En 2005, Jan van Dijk (2005) clasificó las brechas digitales de acceso a la tecnología basándose en factores como la infraestructura, el conocimiento o la alfabetización digital. Pero mucha agua ha corrido en estos pocos años, y se han ido encadenando brechas y rupturas.

Las Cumbres Mundiales sobre la Sociedad de la Información (CMSI) o las agendas internacionales de Naciones Unidas para el desarrollo (Objetivos de Desarrollo del Milenio y Objetivos de Desarrollo Sostenible) abordan la brecha digital desde varias perspectivas. Tras la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información de Túnez (2005), la campaña Communication Rights in the Information Society (CRIS) demandó incorporar al concepto de *brecha digital* aquellas ideas relacionadas con los derechos de comunicación o digitales y la gobernanza en Internet.

Por otra parte, la escuela como espacio educativo reglado de aprendizaje asume todo el protagonismo en la integración acelerada de la transformación digital que ha ocasionado la ampliación e identificación de las rupturas que emergen del sistema educativo. Se trata de rupturas tanto en las distintas velocidades que tienen los procesos de digitalización en los distintos centros educativos como en la forma de transferir el conocimiento o en el proceso de adaptación del espacio escolar convencional (aula) a la ampliación extendida de los espa-

cios sociales de aprendizaje. Para la resolución de esta problemática son necesarios distintos acuerdos sociales sobre los procesos educativos y el aprendizaje en la era digital.

La brecha digital intergeneracional, aquella referida a la distancia que separa a las personas adultas y a los niños, niñas y adolescentes en el uso de Internet o en las habilidades digitales adquiridas en sus procesos de socialización previos o posteriores a Internet, es un constructo social que no tiene en cuenta la diversidad de infancias, entornos digitales y fenómenos locales.

La identificación de la importancia de la brecha digital de acceso tras el confinamiento por la COVID-19 requiere de una solución participada de todas las personas que desempeñan un papel en el ámbito educativo. La educación híbrida, presencial y digital no es pasajera, si se entiende que los procesos de aprendizaje significativos no solo ocurren en el aula, sino también en una conjunción de espacios y contextos sociales diversos para los niños, niñas y adolescentes. Además, hay que atender la brecha del capital cultural digital de las personas adultas que acompañan a hijos e hijas en su proceso de aprendizaje. Y, por lo tanto, tener en cuenta la importancia de la dimensión relacional entre la escuela, las familias, y los niños y niñas.

Se ha mencionado la repercusión de la *brecha digital* en la calidad de un aprendizaje significativo que persiga el desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas, así como la equidad educativa. El debate está en si solo se puede considerar la ruptura ocasionada por

el efecto de la brecha digital sobre la digitalización en la enseñanza o si bien habrá que hacer frente al conjunto de *rupturas* que afloran en el proceso de transformación digital de la escuela, al requerir de procesos educativos diversificados y complejos.

2.4. La violencia entre iguales

Hay numerosos estudios que analizan la situación del acoso escolar y del ciberacoso escolar. Paulo Sergio Pinheiro (2010: 121)²¹ apunta lo siguiente en el Informe Mundial sobre la violencia contra los niños y niñas: «el acoso escolar también se distingue de otras formas de violencia porque representa un patrón de comportamiento más que un evento aislado». Las investigaciones señalan que para que se pueda hablar de acoso escolar se deben dar tres condiciones: la victimización se repite y se produce a lo largo del tiempo, el daño se produce intencionalmente, y existe una relación de poder asimétrica (Kowalski *et al*, 2014).

La encuesta HBSC²² señala que el maltrato físico entre el alumnado (golpear, empujar, zarandear, encerrar) fue un problema grave en el 1,2 % de los casos en España según los datos publicados en 2018. En el caso del maltrato verbal entre el alumnado (insultos, burlas) se alcanza el 5,5 % de los casos registrados como problema grave. Si se observan los datos del maltrato electrónico entre el alumnado (colgar fotos sin consentimiento de la persona fotografiada, envío de SMS crueles, insultos en redes sociales), los casos graves se quedan en el 3,3 %. Así pues, los tipos más frecuentes de acoso escolar son

21 Pinheiro, P. S. (2010). Informe Mundial sobre la violencia contra los niños y niñas. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficheroia/documentos/2954_d_Informe_Mundial_Sobre_Violencia.pdf

22 VV. AA. (2018). Estudio HBSC-2018: Informe Centros Educativos. https://www.sanidad.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/promocion/saludJovenes/estudioHBSC/docs/HBSC2018/HBSC2018_CentrosEducativos.pdf

las bromas y las burlas que se producen de manera presencial en el entorno escolar.

El estudio «Actividades, mediación, oportunidades y riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática»²³ define el acoso escolar así: «los niños o los adolescentes dicen o hacen cosas desagradables o dañinas a alguien. A menudo en diversas ocasiones, en diferentes días o durante un periodo de tiempo» (Garmendia *et al*, 2019), incluyendo un conjunto muy amplio de casuísticas como burlarse, empujar, dar patadas, golpear o aislar. Se registra en este estudio de manera agregada tanto el acoso escolar presencial como el acoso en línea. Esta investigación aporta los datos de la evolución del acoso escolar en España entre los años 2010 y 2018. En relación con el total de las víctimas, se pasa de un 15 % de víctimas anuales en 2010 a un 33 % en 2018 (se duplica el número de casos en España en ese periodo). Según el sexo, se aprecia un aumento mayor de la incidencia en las chicas (del 13 % al 36 % de víctimas en el periodo mencionado), mientras que los chicos víctimas de acoso escolar eran el 17 % en 2010, llegando a ser el 29 % en el año 2018. Este estudio señala que «el bullying presencial afecta a más personas, y se da con mayor frecuencia que el que se produce a través de medios electrónicos» (Garmendia *et al*, 2019).

Vistos los datos, la mayor parte de las situaciones de acoso escolar ocurren en el centro educativo y son problemas leves (tal como señala el informe HBSC, el 67 % de los casos), aunque es importante destacar que es un fenómeno en auge, según lo constatan los datos más recientes.

A grandes rasgos, el entorno digital facilita que el acoso escolar se expanda y se convierta en ciberacoso escolar, pasando así de ser un fenómeno intensivo que ocurre en el espacio escolar a un fenómeno extendido. Hay ciertas características en la comunicación a través de Internet que hacen de catalizadores en las situaciones de acoso escolar: los fenómenos virales en las redes sociales, el anonimato (uso de identidades falsas o *nicks*), y el *doxing*, fenómeno consistente en compilar y difundir de manera pública datos privados de terceras personas a través de las redes sociales de Internet. Uno de los efectos característicos del ciberacoso escolar es el incremento de la sensación de desprotección de la víctima al ver invadidos continuamente sus espacios privados. Otra de las peculiaridades que se suman al riesgo del incremento del hostigamiento a las víctimas de acoso escolar por medio del uso de las redes sociales es la coparticipación de terceras personas debido a la facilidad del envío de mensajes anónimos en el entorno digital y a la posibilidad de ampararse en el anonimato en Internet.

El capítulo IV de la Ley Orgánica 8/2021 de Protección Integral a la Infancia y la Adolescencia frente a la Violencia (LOPVI) señala la necesidad de implantar protocolos contra un conjunto amplio de violencias en los centros educativos, indicándose que «para el correcto funcionamiento de estos protocolos se constituye un coordinador o coordinadora de bienestar y protección en todos los centros educativos. También se refleja la necesaria capacitación de las personas menores de edad en materia de seguridad digital».

23 EU Kids (2019). Actividades, mediación, oportunidades y riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática. <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/informe-eukidsonline-2018.pdf>

De manera extensiva, la Ley Orgánica 3/2020 de Educación, en el artículo 127, otorga competencias al Consejo Escolar para el tratamiento de la prevención y resolución pacífica de conflictos, así como para tomar «medidas e iniciativas que favorezcan los estilos de vida saludables, la convivencia en el centro, la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la no discriminación, la prevención del acoso escolar y de la violencia de género y la resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social».

Estos textos normativos destacan por su apuesta por las medidas preventivas: protocolos, coordinación de protección en centros, capacitación en seguridad digital y en la defensa de los derechos digitales de la infancia y la adolescencia, fomento de la cultura de la paz y la convivencia. Aunque es trascendental tanto el desarrollo normativo como la inversión pública. Y tener en cuenta que la solución al acoso escolar no pasa únicamente por el fomento de una cultura de la delación entre iguales.

2.5. La violencia sexual en el entorno digital

Las amenazas en línea son el delito más prevalente desde el año en que empezaron a registrarse estos datos. En 2020 hubo en España un total de 981 víctimas menores de 18 años de este tipo de delitos (el 29 % del total de delitos cibernéticos). La cifra es mayor en el caso de los chicos, que representan el 32 % del total de víctimas de estos delitos en niños, niñas y adolescentes.

La estadística de criminalidad del Ministerio del Interior en España reporta datos oficia-

les desde 2011 sobre delitos específicos de cibercriminalidad vinculados a la violencia sexual contra los niños, niñas y adolescentes, desglosados por tipos de delitos, año, sexo de la víctima y edad. Los delitos por medio de Internet se clasifican en varios tipos en el Código Penal español: abuso y acoso sexual, amenazas, *grooming* (delito de contacto mediante tecnología con personas menores de 16 años con fines sexuales), pornografía infantil y provocación sexual.

El segundo delito más prevalente es el *child-grooming*, con más víctimas menores de 18 años: representa un 14 % del total de los delitos en 2020. 325 víctimas de este tipo de delito en 2020 fueron chicas, lo que representa un 16 % del total de las víctimas. Destaca en el caso del *childgrooming* el aumento de este tipo de delito desde 2011, año en el que no se registró ningún caso. En 2015 supone el 6 % del total de víctimas menores de 18 años, hasta llegar al 16 % del último dato publicado por el Ministerio del Interior. En cuanto a las víctimas por delitos de pornografía infantil, destaca el aumento del 1 % de víctimas en 2011 al 4 % en 2020.

El informe de EU Kids Online España «Actividades, mediación, oportunidades y riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática», presenta datos relativos al *sexting*. Según sus datos, la recepción de mensajes con contenido sexual aumenta con la edad, hasta alcanzar el 45 % en adolescentes de 15 a 17 años, según datos de 2020. Según el total del porcentaje de niños, niñas y adolescentes receptores de mensajes, hay una diferencia de 4 puntos porcentuales menos desde el año 2015 (en el que se tipificó el delito) y el año 2020. Y hay que recalcar que el porcentaje desciende en todas las franjas de edad, menos en la franja de 15 a 17 años. En todo caso, hay que entender que el *sexting* no

es un delito cuando el envío de mensajes de contenido íntimo se realiza de manera libre y voluntaria en una relación de pareja.

Aunque los avances de la normativa española son relevantes, en Internet surgen continuamente nuevos fenómenos que quienes legislan no tuvieron en cuenta en su momento. Algunos son fenómenos vinculados al *sexting* como, por ejemplo, la *sextorsión* (obtener contenidos con una connotación sexual de otra persona mediante amenazas, engaño, coacciones, etc.) o el *sexpredding* (agresión que consiste en difundir y compartir imágenes de contenido sexual sin el consentimiento de la persona que aparece en las imágenes). Hay también otras formas derivadas como el *cyberstalking* (que consiste en un acoso constante a través de Internet de personas conocidas de la víctima, por ejemplo, exparejas) o el porno vengativo (que consiste en compartir imágenes y vídeos de contenido sexual de exparejas en páginas web pornográficas, blogs, etc.). Hay, además, otros fenómenos como las *sugar baby* (chicas jóvenes que buscan compañía de personas mucho mayores a cambio de regalos y obsequios en Internet).

2.6. Los *Challenges* (retos virales en las redes sociales)

En el año 2012, la realización de versiones del videoclip de Carly Rae Jepsen fue el primer reto viral de la historia. Desde ese año se ha incrementado de manera exponencial la participación de adolescentes en la realización de retos virales.

Los retos virales (*challenges*) suelen comenzar por desafíos que presentan *influencers* o personas famosas en las redes sociales, vinculados a un *hashtag* (etiqueta). Ha habido

retos virales muy populares entre quienes usan las redes sociales, como el *Ice Bucket Challenge* —que fue una campaña solidaria a favor de las personas con ELA (Esclerosis Lateral Amiotrófica)— o el *Mannequin Challenge*, que se hizo muy popular. Otros están vinculados a la demostración de destreza por parte de quienes aceptan el reto, como el *Water Bottle Flip Challenge*, o a la diversión en grupo, como el reto *Harlem Shake*. Pero, a su vez, también hay retos virales peligrosos. Uno que se hizo muy popular fue el *In My Feelings Challenge*, que consistía en bajarse de un coche en marcha para bailar.

De entre los retos virales dirigidos a adolescentes, la mayor parte de estos son pruebas de destreza o que tienen un fin lúdico y divertido, pero otros son peligrosos o pueden incitar a las autolesiones o al suicidio. En 2017 hubo un reto (realmente un juego suicida) que se hizo viral entre adolescentes, *la Ballena Azul*, que generó alarma social al ser un juego que incitaba al suicidio. Por poner otro ejemplo actual, los retos relacionados con la serie el Juego del Calamar fueron tendencia en el año 2021. Entre los desafíos que se plantean alrededor del Juego del Calamar, hay algunos peligrosos como el reto *Dalgona Candy*, por las quemaduras que puede ocasionar, pese a ser un reto tan aparentemente inocente como hacer una galleta.

Tal y como se ha explicado, hay muchos tipos de retos virales, con múltiples objetivos. En este estudio sobre los riesgos del entorno digital en la infancia y la adolescencia nos centraremos en especial en los retos peligrosos y, sobre todo, en los que incitan al suicidio y las autolesiones.

Por lo que se refiere al delito penal, hay que diferenciar aquellas acciones conscientes y deliberadas de los usuarios de las redes

sociales de aquellas otras realizadas bajo coacciones o no deliberadas.

Provocar o incitar a la realización de determinados retos que lleven a las autolesiones o al suicidio en la infancia y la adolescencia se penaliza en el artículo 156 del Código Penal que introdujo la Ley Orgánica de Protección Integral a la Infancia y la Adolescencia frente a la Violencia (LOPVI). De esta manera, que la víctima sea una persona menor de 18 años es un agravante en este tipo de delitos.

2.7. El anonimato en las redes sociales

El uso anónimo de las redes sociales mediante nicks o seudónimos suele ser común entre personas usuarias de estas, como también es común el debate social en torno a ello. El anonimato tiene la ventaja de dar sensación de libertad a la hora de expresarse en Internet, pero el inconveniente es la existencia de trolls, acosadores cibernéticos, hackers, o simplemente bots (máquinas) que se hacen pasar por seres humanos para interactuar en las redes sociales. Así, la evolución de Internet desde que se empezaron a usar los hipervínculos hasta ahora ha sido radical, y parece que los riesgos tienen un mayor peso frente a las ventajas del uso anónimo de las redes sociales, sobre todo en el caso de los niños, niñas y adolescentes debido al impacto en el acoso escolar o el *child grooming*.

Así las cosas, se pueden dar distintas casuísticas relativas al anonimato en Internet que tienen que ver con la identidad personal, como por ejemplo el simple ocultamiento de la identidad, el uso de múltiples identidades, la construcción de una identidad virtual idealizada, la falsificación de la identidad e incluso la

suplantación de la identidad de otra persona. La usurpación o robo de identidad en Internet, el caso más extremo, no está tipificado como delito, aunque depende del uso que se haga de la identidad robada se puede convertir en un delito penalizado.

Surgen así al menos dos asuntos cuyos riesgos hay que tener en cuenta. El primero parte del hecho de que las empresas tecnológicas tienen especial interés en el registro verificable de usuarios para el perfilado comercial. Evidentemente, el uso anónimo de Internet no es útil para la publicidad comercial. Pero el protagonismo y la agencia de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital pasa, en algunos casos, por la preferencia del uso de seudónimos y el anonimato en las redes sociales en interés de la libertad de expresión. Los déficits de protagonismo de la infancia y la adolescencia en el resto de los espacios sociales y la dificultad que plantea una sociedad repleta de representaciones sociales para el desarrollo de su identidad personal, social y colectiva, requieren de esta reflexión; hay que permitir espacios virtuales donde se puedan expresar con libertad, gracias al anonimato, y que constituyan un espacio social donde experimentar, en realidad, en la búsqueda de sus atributos personales, sus capacidades y su identidad.

Un segundo asunto que considerar en defensa de un humanismo que tenga como acto central y principal la identidad de la persona es la limitación de una tecnología que integra en esencia roles sociales estereotipados (quizá debido a los intereses comerciales y publicitarios) y que excluye aquellas identidades que son disruptivas con las representaciones sociales convencionales, por ejemplo, de ser niño, niña y adolescente.

3. Seguridad digital: la relación con la propia persona



Cada vez esperamos más de la tecnología y menos de los humanos. Así lo cree ahora Sherry Turkle, que se ganó el calificativo de *Ciberdiva* a inicios de la década del 2000 tras haber publicado *Life on the screen* (1995). En aquel momento de auge personal, proyectaba las bondades de la interacción de los humanos con Internet, los robots y los ordenadores. A inicios de la década siguiente, esta psicóloga y socióloga del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), ya señalaba que «los dispositivos móviles tienen tanta fuerza psicológica que **no solo cambian lo que hacemos, sino que cambian lo que somos**». «Conectados pero solos»²⁴ se tituló una de sus charlas más afamadas en formato Ted Talk basada en su libro de 2011 *Alone together* ('Solos en compañía'). También se menciona esta cuestión en su último libro *En defensa de la conversación. El poder de la conversación en la era digital* (2017).

Un adolescente de 18 años que usaba mensajes para casi todas sus comunicaciones le había dicho a Turkle con nostalgia: «algún día, algún día, pero seguramente que no será hoy, me gustaría aprender a tener una conversación». Turkle explica que **utilizamos la comunicación entre nosotros para aprender a tener conversaciones con nosotros mismos**, y por ello rehuir la conversación en realidad pone en riesgo nuestra capacidad para la autoreflexión: **«cuando los pequeños crecen, esa habilidad es la base de su desarrollo»**.

La sensación de que nadie me escucha es muy importante en nuestra relación con la tecnología, y conecta con el atractivo de tener audiencia automática en aplicaciones y redes sociales. **«Esa sensación de que nadie me escucha nos lleva a querer emplear el tiempo con máquinas que parecen interesarse en nosotros»**. Turkle argumenta que la tecnología nos llega donde somos más vulnerables: «estamos solos, pero tenemos miedo a la intimidad. Desde las redes sociales hasta los robots sociales, estamos desarrollando tecnologías que nos dan la ilusión de compañía sin las exigencias de la amistad».

Así, los *smartphones* están cambiando nuestras mentes y nuestros corazones, señala, porque nos ofrecen **tres gratificantes fantasías**. La primera es que podemos poner la atención donde queremos tenerla; la segunda, que siempre se nos escuchará y la tercera, que nunca estaremos a solas.

Esta última idea, que nunca estaremos a solas, es decisiva para cambiar nuestra psique. Porque

24 Turkle, S. (febrero de 2012) *¿Conectados pero solos?* Ted Talk.

en el momento en que alguien se queda solo, aunque sea unos pocos segundos, siente ansiedad, terror, se inquieta y busca un dispositivo, describe Turkle. No hay más que pensar en las personas que esperan en la cola para pagar o en un semáforo en rojo. Estar a solas es como tener un problema que hay que resolver y la gente lo soluciona conectándose. «Pero la conexión es más un síntoma que un remedio», dice. Expresa, pero no resuelve un problema subyacente. Más que un síntoma, la conexión permanente está cambiando la forma en que la gente piensa de sí misma. Está conformando una nueva forma de ser:

«La mejor forma de describirlo es: **comparto, luego existo**. Usamos la tecnología para definirnos, compartiendo sentimientos y pensamientos incluso cuando los estamos teniendo. **Antes era:** tengo una sensación, quiero hacer una llamada. **Ahora es:** quiero tener una sensación, tengo que enviar un mensaje. El problema con este nuevo *esquema de comparto luego existo*, es que si no tenemos conexión no nos hallamos con nosotros mismos. Nos conectamos más y más. Pero en el proceso nos disponemos a estar aislados. (...) Se termina aislado si no se cultiva la capacidad de estar solo, la habilidad de estar separados, de estar con uno mismo. **Y si no enseñamos a nuestros hijos a estar solos, solo van a saber cómo estar aislados**». Turkle, 2011

El filósofo Jordi Pigem (2022), en su mirada crítica al funcionamiento actual del ecosistema digital, coincide con los presagios de Sherry Turkle y detecta un mecanismo sutil de la arquitectura digital que busca la captura del recurso más valioso del mundo actual: la atención. Dice Pigem:

«Se ha de evitar que la persona escuche la voz de su corazón, porque **la mente es manipulable, pero el corazón no lo es**. La voz del corazón nos hace ser quien somos. (...) **Para enfatizar la palabra yo**, o su forma pronominal, mi, **no apun-
tamos con el dedo a la cabeza, sino al corazón**».

La captura del recurso más valioso del *Phono Sapiens*: la atención

«A cada momento, aquello a lo que prestamos atención es la realidad», escribió William James en el primer gran tratado moderno de Psicología. La atención, subraya Jordi Pigem (2022), es nuestro bien máspreciado, y la mayoría de las páginas web y aplicaciones de éxito han sido diseñadas para que sean **adictivas**. Una vez entras, señala el autor, se trata de que permanezcas en ellas el mayor tiempo posible. De este modo el filósofo recuerda que «un número significativo de pioneros de estas tecnologías han renunciado a su trabajo y han dejado de usar muchas de las herramientas conectadas a Internet o no permiten que las usen sus hijos».

Pigem reconoce que, sin duda, un uso moderado de Internet es estimulante y extremadamente útil. **Pero ¿quién hace hoy un uso moderado de Internet?** «Está comprobado que el uso excesivo que a menudo se hace de estas tecnologías deteriora la capacidad de atención, la concentración y la inteligencia. Ello es especialmente grave en niños y adolescentes, ya que está disminuyendo el tiempo que podemos permanecer prestando atención a un mismo objeto, persona, tema o tarea **y sin atención no puede haber concentración, ni memoria, ni inteligencia**».

Es así que llegamos a los presagios del filósofo especializado en Estudios Culturales, Byung Chul

Han (2021), que nos habla de la evolución del *Homo Faber*, el humano que trabaja, hacia el *Phono Sapiens*, un ser que toca con el dedo su smartphone. «La libertad de usar las yemas de los dedos es, pues, una ilusión —dice Han—. La libre elección es en realidad una selección consumista. El hombre inactivo del futuro no tendrá en verdad otra posibilidad de elegir, puesto que no actuará. (...) **Ni siquiera se dará cuenta de que no usa las manos.** Pero nosotros somos capaces de crítica porque todavía tenemos *manos* y podemos con ellas. Solo las manos son capaces de *elección* y de tener libertad de acción».

En su libro *El Artesano* que trata de la artesanía; es decir, de la habilidad y del arte de «realizar bien una tarea, sin más», Richard Sennett (2013) afirmaba que «cuando la cabeza y la mano se separan, el resultado es el deterioro mental (...). **Cuando la cabeza y la mano se separan, la que sufre es la cabeza».**

Finalmente, en este tercer apartado de la seguridad digital y la relación con la propia persona, recabamos extractos de un tercer grupo de ámbitos de preocupación de riesgos y oportunidades del ecosistema digital para hacer valer los derechos y el bienestar de la infancia y la adolescencia. Esta agrupación final de la clasificación de Larrañaga (2022) contiene los siguientes temas: publicidad y contenidos nocivos, adicción digital y juegos de azar, suicidio y autolesiones, trastornos alimentarios.

3.1. Publicidad y contenidos nocivos

El organismo independiente de gestión de la autorregulación de la industria publicitaria en España es Autocontrol²⁵, entidad que gestiona varios códigos deontológicos sectoriales vinculados al consumo en la infancia y la adolescencia: la publicidad de los productos dietéticos infantiles, de las actividades de juego, de videojuegos, de alimentos y bebidas dirigidos a niños y niñas, la publicidad de juguetes y el código de confianza en línea. El problema no está en la regulación sectorial del producto, sino en el medio digital a través del cual se anuncia, ya que en España la publicidad en línea solo está regulada en protección de datos y afecta más directamente a las llamadas *cookies*.

La Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC) presentó en julio de 2021 un «Estudio sobre las condiciones de competencia en el sector de la publicidad *online* en España»²⁶ donde se señalaba que «la publicidad se ha constituido como la principal fuente de financiación del contenido que consumimos en Internet».

La publicidad en el ecosistema digital, con el concurso de las grandes empresas tecnológicas, se fundamenta en la gestión de los datos, lo que no solo conlleva la personalización del anuncio, sino también la optimización de las campañas publicitarias de estas empresas y también de terceras empresas.

El marco regulatorio europeo con relación a publicidad en línea se ha fijado en varias Direc-

25 AUTOCONTROL (2022). <https://www.autocontrol.es/>

26 CMC (2021). Estudio sobre las condiciones de competencia en el sector de la publicidad online en España. https://www.cnmc.es/sites/default/files/3626347_16.pdf

tivas. La Directiva 2009/136/CE²⁷ del Parlamento Europeo y del Consejo de Europa modifica normas españolas relativas a derechos de los usuarios en relación con las redes y los servicios de comunicaciones electrónicas, así como otras normas que atañen al tratamiento de datos personales, a la protección de la intimidad en el sector de las comunicaciones electrónicas o a la cooperación en materia de protección de consumidores.

El Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) señala como edad de consentimiento del tratamiento de datos los 14 años, sumando un año en su última modificación (antes estaba fijada en los 13 años), y la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD) en España, en su artículo 7, indica que «el tratamiento de los datos personales de un menor de edad únicamente podrá fundarse en su consentimiento cuando sea mayor de catorce años». Pero niños y niñas tienen acceso y cuentan con perfiles en las redes sociales a edades mucho más tempranas que los 14 años, lo que tampoco se soluciona de manera factible con el uso de las herramientas de control parental en Internet. El establecimiento de edades de acceso a las redes sociales y su uso para aceptar el tratamiento de datos no es arbitrario, pues los 14 años también es la edad a partir de la cual una persona adolescente puede ser procesada penalmente.

Es de interés la Directiva UE- 2018/1808 de servicios de comunicación audiovisual, que apunta que los datos personales de niños y niñas recogidos o generados por prestadores de servicios de comunicación no podrán

ser tratados con fines comerciales como, por ejemplo, la mercadotecnia directa, la elaboración de perfiles o la publicidad personalizada basada en el comportamiento. Asimismo, exige medidas de protección en los programas, los vídeos generados por personas usuarias y las comunicaciones comerciales audiovisuales que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de la infancia y la adolescencia.

Con lo anterior se busca garantizar «la autorregulación y la correulación, incluidos los códigos de conducta, (que) se utilicen para reducir efectivamente la exposición de los niños a las comunicaciones comerciales audiovisuales relativas a alimentos y bebidas con alto contenido en sal, azúcares, grasa, grasas saturadas o ácidos grasos trans, o que no se ajusten por otros conceptos a estas directrices nutricionales nacionales o internacionales», así como la protección eficaz frente a los juegos de azar y el tabaco, o que el «emplazamiento de producto no debe autorizarse en los programas de noticias y actualidad, los programas de asuntos del consumidor, los programas religiosos ni en los programas infantiles».

Lo anterior cobra importancia por el auge de los *influencers* en las redes sociales. Aunque la Directiva europea de servicios de comunicación audiovisual fomenta la correulación y la autorregulación a través de códigos de conducta, es patente la necesidad de regular la publicidad en las redes sociales y el emplazamiento de producto que se vale de la influencia de personajes públicos.

27 BOE (2009). Directiva 2009/136/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 25 de noviembre de 2009. <https://www.boe.es/doue/2009/337/L00011-00036.pdf>

3.2. La adicción digital y los juegos de azar

La Organización Mundial de la Salud (OMS) publicó en febrero de 2022 la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11),²⁸ añadiendo los videojuegos, junto con el trastorno por adicción a juegos de azar, en la categoría de uso de sustancias o comportamientos adictivos.

Se trata de una adicción que se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente que tiene varios rasgos distintivos: la pérdida del control, la priorización del juego en línea por encima de otras actividades y la intensificación de la actividad del juego, aunque tenga efectos negativos.

Actualmente está vigente la clasificación en el CIE-11, pero aun así persiste una «dificultad en alcanzar un consenso en la conceptualización y diagnóstico de la adicción a los videojuegos» (Carbonell, 2014), siendo necesario determinar cuándo los videojuegos pueden perjudicar a los niños y las niñas dificultando su rendimiento académico, sus relaciones familiares y su proceso madurativo (Estallo *et al*, 2001; León & Lopez, 2003; Martínez, Larrañaga *et al*, 2021: 308; Núñez *et al*, 2020).

El Informe sobre adicciones comportamentales 2020 «Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de Internet en la encuesta de drogas y otras adicciones en España»,²⁹ del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, analiza la encuesta ESTUDES. Sobre la situación general del juego con dinero online

o presencial en la población de 14 a 18 años se señala que como respuesta al indicador «Ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses», ha aumentado el porcentaje de adolescentes en España que juegan apostando dinero: del 22,3 % en 2014 al 25,5 % en 2018. Este aumento se ha dado en ambos sexos, aunque la mayoría de quienes juegan son chicos, siendo el tipo de juego preferente entre la población española (a cualquier edad y en los hombres) las apuestas deportivas (el 59 % de la población de hombres en España). En referencia al juego en línea, la población de 14 a 18 años que ha jugado en línea en los últimos 12 meses (en el último dato registrado en el estudio, de 2018) es del 10,3 %, siendo el porcentaje de chicos de 17,4 % y de chicas, de 3,6 %. Además, aumenta la prevalencia conforme aumenta también la edad. Según los datos de 2018 de ESTUDES, la población de 14 a 18 años ha realizado apuestas con dinero en los siguientes tipos de juegos online, por este orden: en los videojuegos (el 56,1 % de chicos, y el 56,5 % de chicas), en las apuestas deportivas (el 46,8 % de chicos y el 39,5 % de chicas) y en los *E-Sports* o deportes electrónicos (el 34,9 % de chicos y el 40,8 % de chicas).

Existe una diferencia entre el tipo de juego aleatorio e impredecible de la lotería y de las máquinas tragaperras frente a las apuestas deportivas en línea, porque «el adolescente puede demostrar que es un entendido o experto, acertando en temas como el deporte y produciéndose un sesgo cognitivo (“sesgo del experto”) que favorece y mantiene la adicción» (Gobet & Schiller, 2014; Martínez y Larrañaga, 2021: 325). Además, hay ciertas características

28 OMS (2022). Clasificación Internacional de Enfermedades. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

29 Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2020). Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de Internet en la encuesta de drogas y otras adicciones en España. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasinformacion/sistemasinformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

del juego en línea que lo hacen más adictivo: la accesibilidad a través de cualquier dispositivo móvil, la privacidad de poder jugar en entornos no públicos como puede ser una habitación, el anonimato, la posibilidad de realizar apuestas de cuantías reducidas o el refuerzo inmediato por el breve tiempo transcurrido entre la apuesta y el resultado de la misma.

La Directiva Europea de Servicios de Comunicación Audiovisual señala la necesidad de que niñas, niños y adolescentes “estén eficazmente protegidos de la exposición a las comunicaciones comerciales audiovisuales relativas a la promoción de los juegos de azar”.

3.3. Suicidio y autolesiones

Los datos con los que contamos son limitados porque carecemos de muestras amplias que nos permitan conocer la realidad del suicidio y las autolesiones de niños, niñas y adolescentes. En este caso, se recurre a determinados indicadores de la Encuesta Nacional de Salud de España, al estudio «Health Behaviour in School-aged Children (HBSC)»³⁰, y al informe publicado por EU Kids Online en 2018 con los datos de una encuesta de alcance nacional realizada en España.

Para conocer la prevalencia de trastornos mentales en la infancia y la adolescencia en España, la Encuesta Nacional de Salud de España (ENSE), publicada en 2017 (última actualización), señala que el 0,5 % de los niños y el 0,7 % de las niñas tienen diagnosticados trastornos mentales como la depresión y la ansiedad.

Según los datos de HBSC para España, vemos que el indicador «En los últimos 12 meses ¿cuántas veces te has lesionado y has tenido que recibir tratamiento por parte de un/a médico/a o enfermero/a?», nos informa de que el 24,7 % de la población preadolescente y adolescente se ha autolesionado al menos una vez, siendo de 8,5 % el porcentaje de quienes se han autolesionado hasta cuatro veces o más. Si analizamos por separado la variable sexo, vemos que hay más incidencias de autolesiones entre los chicos que entre las chicas. El porcentaje de chicos que se ha autolesionado «al menos una vez», es un 4,1 % mayor en este caso, y un 3 % mayor entre los chicos que responden que se han autolesionado «cuatro veces o más».

El informe de EU Kids Online de 2018 aporta información sobre el acceso a contenidos y foros sobre «formas de hacerse daño o herirse a sí mismo». El 26 % de la población de 11 a 17 años ha accedido a esos contenidos dañinos a través de Internet, sobre todo las chicas, cuyo porcentaje llega al 45 % en la franja de 14 a 17 años. Según datos de este estudio longitudinal, el acceso a páginas web con contenidos dañinos ha aumentado un 19 % en la población adolescente desde 2010.

También se señala que, en 2018, el 18 % de adolescentes visualizó contenido digital sobre formas de suicidarse. Destaca el mayor porcentaje de chicas que consulta este tipo de contenido, un 33 % en la franja de 14 a 17 años, frente al 20 % de los chicos. Según los datos de EU Kids Online, hay un incremento muy notable del 14 % desde 2010 en el acceso a

30 VV. AA. (2018). Informe técnico de los resultados obtenidos por el Estudio Health

Behaviour in School-aged Children (HBSC) 2018 en España. https://www.sanidad.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/promocion/saludJovenes/estudioHBSC/docs/HBSC2018/HBSC2018_InformeTecnico.pdf

páginas web que hacen apología del suicidio y exponen formas de suicidarse.

La incitación a las autolesiones en la infancia y la adolescencia es un delito en España. La Ley Orgánica de Protección Integral a la Infancia y la Adolescencia frente a la Violencia (LOPVI) modifica el artículo 156 del Código Penal, que castiga penalmente «la distribución o difusión pública a través de Internet, del teléfono o de cualquier otra tecnología de la información o de la comunicación de contenidos específicamente destinados a promover, fomentar o incitar a la autolesión de personas menores de edad o con discapacidad necesitadas de protección».

3.4. Trastornos alimentarios

La Encuesta Nacional de Salud de España (ENSE) de 2017 presenta el análisis longitudinal de la obesidad y sobrepeso en la infancia y la adolescencia (entre la población de 2 a 17 años). 2017 destaca por ser el año en que se ha registrado un porcentaje mayor de niños y niñas con obesidad de toda la serie histórica del ENSE desde el año 1987: un 10,4 % en el caso de los niños y los adolescentes y un 10,2 % en el caso de las niñas y las adolescentes. El propio ENSE señala en su informe que la obesidad infantil afecta más a las clases sociales menos acomodadas y que «en población infantil las clases altas presentan prevalencias más bajas a lo largo de 2001-2017 en ambos sexos» (ENSE, 2017: 25)³¹.

Según el ya citado estudio «Health Behaviour in School-aged Children (HBSC)» para España, como respuesta al indicador «Odio mi cuerpo», el 2,2 % de los chicos de 11 a 18 años dicen estar

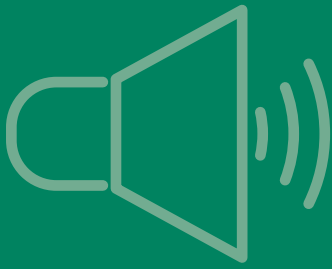
de acuerdo, un porcentaje que llega al 6 % en el caso de las chicas. Y según el ya citado estudio de EU Kids Online España «Actividades, mediación, oportunidades y riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática», un 19 % de la población preadolescente y adolescente de 11 a 17 años afirma haber visionado contenidos o accedido a foros en Internet relacionados con «maneras de estar muy delgado (que llevan a la anorexia, a la bulimia o a la delgadez extrema)». Es más frecuente el visionado a partir de los 14 años, y mucho más frecuente entre las adolescentes que entre los adolescentes: el 18 % de ellos frente al 37 % de ellas (Garmendía *et al*, 2019: 41).

Las medidas normativas para atajar el problema de la obesidad o sobrepeso en la infancia pasa por la regulación publicitaria de alimentos y bebidas de alto contenido en grasas, azúcares y sal, algo que ya existe en España, junto con medidas de autorregulación del sector publicitario. Pero las medidas frente a la existencia de páginas web en las que se realiza una apología de la anorexia y la bulimia requieren de una regulación penal.

La apología de la anorexia y la bulimia en España a través de Internet no se encuentra regulada. Hay que remitirse de nuevo al artículo 156 ter de la LOPVI donde se castiga penalmente «la distribución o difusión pública a través de Internet, del teléfono o de cualquier otra tecnología de la información o de la comunicación de contenidos específicamente destinados a promover, fomentar o incitar a la autolesión de personas menores de edad o con discapacidad necesitadas de protección». La legislación española no alude específicamente a la apología de la anorexia y la bulimia en Internet y, por tanto, a los Trastornos de la Conducta Alimentaria (TAC).

31 MSCBS (2017). Encuesta Nacional de Salud de España. <http://www.infocoponline.es/pdf/ENSE17.pdf>





Conclusiones

El ecosistema digital ha generado posibilidades extraordinarias de acceso a la educación, la cultura, la ciencia y la información. Ha hecho crecer el conocimiento y las oportunidades, pero también los riesgos y las desigualdades. La exploración de cambios y continuidades de la seguridad digital de la infancia y la adolescencia en los últimos años pasa, además, por un análisis de la otra cara de la seguridad: la libertad. Porque la **seguridad sin libertad equivaldría a la esclavitud**, mientras que la **libertad sin seguridad desataría el caos**, la desorientación perpetua y una incertidumbre que redundaría en impotencia para actuar resueltamente. Como remarcó Zygmunt Bauman, «ambas son y permanecerán por siempre irreconciliables».

En este informe de Educo exploramos algunos de los temas de preocupación social y política del actual ecosistema digital relacionados con el bienestar y el cumplimiento de los derechos de la infancia y la adolescencia, apuntando especialmente a tres ámbitos de las relaciones humanas: la relación con el poder político y la toma de decisiones, las relaciones sociales y, por último, la relación con la propia persona. Además, siguiendo el estudio de Larrañaga (2022) para Educo, profundizamos en una serie de asuntos de especial interés para plantear acciones políticas y sociales transformadoras relacionadas con la vida de niños, niñas y adolescentes. Por lo tanto, la intención de este informe ha sido tanto profundizar como ampliar la mirada sobre su entorno vital, no solo teniendo en cuenta su marco local, sino también la existencia de un sistema globalizado y digital.

La acción social, política y el análisis que se recoge en este documento acerca de la situación de la seguridad digital de la infancia y la adolescencia en un mundo globalizado debe fomentar la aportación de propuestas en distintos niveles de acción. Dos de ellas aparecen en el espacio común proponiendo distintas aproximaciones.

La primera es el **fomento del pensamiento crítico en la infancia y la adolescencia para la construcción de una ciudadanía digital**. El ecosistema digital no es un entorno natural sino artificial, construido, donde intereses e ideas ejercen su influencia. El papel activo y la agencia de niños y niñas en las continuidades y cambios es un asunto central en cualquier agenda que trabaje por conseguir sociedades más justas.

La segunda, la **búsqueda de garantías y promoción de buen trato en el mundo digital, así como la prevención de la violencia en todas sus formas**. En este sentido, el despliegue de la reciente Ley Orgánica (8/2021) de Protección Integral a la Infancia y la Adolescencia frente a la Violencia (LOPVI) de España será un asunto clave, no solo por las transformaciones que puede generar en la vida de niños, niñas y adolescentes o por el fomento de su capacidad de respuesta. Será clave también por la oportunidad de conocer la capacidad de transformación de los poderes públicos en un ecosistema digital de alta complejidad y poderes transnacionales que desafían la propia idea de jurisdicción, territorio y soberanía, y que más que aportar a la construcción de ciudadanos y ciudadanas, apuesta por la construcción de consumidores.

Referencias bibliográficas

- **Applebaum, A. (2021).** *The New Puritans, The Atlantic*.
- **Bauman, Z. y Dossal, G. (2014).** *El retorno del péndulo*. Ed. FCE.
- **Bor, A. y Bang Petersen, M. (2021).** The psychology of online political hostility: a comprehensive, cross national test of the mismatch hypothesis. *American Political Science Review*. <https://doi.org/10.1017/S0003055421000885>
- **Carbonell, X. (2014).** La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26 (2), 91- 95. DOI: <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- **DiResta, R. (2020).** *The supply of disinformation will soon be infinite. The Atlantic*.
- **Educo (2021).** *El derecho a la educación y a la participación post COVID-19 explicado por niñas y niños del mundo*. Encuesta Global 2021.
- **Educo (2019).** *La generación Smartphone, sus características*. Blog de Educo, Cuaderno de Valores.
- **Estallo, J. A., Masferrer, M. C., y Aguirre, C. (2001).** Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 19, 161-174. [Fecha de consulta 21 de septiembre de 2020.] Disponible en <http://www.cop.es/infocoponline/pdf/videojuegos.pdf>
- **Gaitán, L. (2018), Los derechos humanos de los niños: ciudadanía más allá de las «3Ps»**, *Sociedad e Infancias*, núm. 2, (pp. 17-37). Madrid. DOI: <https://doi.org/10.5209/SOCI.59491>
- **Garmendia, M., Jiménez, E., Karrera, I., Larrañaga, N., Casado, M.A., Martínez, G. y Garitaonandia, C. (2019).** *Actividades, Mediación, Oportunidades y Riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática*. Ed. Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE).
- **Gobet, F. y Schiller, M. (2014).** *Problem gambling: cognition, prevention and treatment*. Hampshire. Ed. Palgrave Macmillan.
- **Gurri, M. (2018).** *The revolt of the public*. Ed. Stripe Press.
- **Haidt, J. (2022).** *Por qué los últimos 10 años de la vida estadounidense han sido excepcionalmente estúpidos*. *The Atlantic*.
- **Haidt, J., y Twenge, J. (2021).** *Adolescent mood disorders, self-harm, and suicide rates since 2010 in the USA and UK: A collaborative review*. Unpublished manuscript, New York University.
- **Haidt, J. (2021).** *The dangerous experiment on teen girls*. *The Atlantic*.
- **Haidt, J. (2019).** *La mente de los justos. Por qué la política y la religión dividen a la gente sensata*. Ed. Deusto.
- **Han, B. C. (2021).** *No-Cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Ed. Taurus.
- **Kaufman, G. A. (2015).** *Odium dicta: libertad de expresión y protección de grupos discriminados en Internet*. México D. F. Ed. CONAPRED.
- **Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N. y Lattanner, M. R. (2014).** Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-37. <https://doi.org/10.1037/a003561>
- **Larrañaga, K. P. (2022).** *La seguridad digital en la infancia y la adolescencia: los entornos digitales*. Mimeo.

- **Larrañaga, K., y Monguí Monsalve, M. (2021).** La representación social del uso de Internet en la infancia y adolescencia: valoración crítica. *Sociedad e Infancias*, 5(2), 59-75.
- **León, R., y Lopez, M. J. (2003).** Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21, 89-99.
- **Livingstone, Haddon (2009). Kids online.** Opportunities and risks for children, *LSE Research Online*.
- **Livingstone et al. (2011).** Social networking, age and privacy. *LSE Research Online*.
- **Martínez C., Larrañaga K. P. et al. (2021)** *Guía de mínimos necesarios para la regulación de la comunicación audiovisual en la infancia y la adolescencia*. Ed: Thomson Reuters Aranzadi.
- **Ministerio del Interior de España (2022).** *Estadísticas Delitos de Odio* <http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/delitos-de-odio/estadisticas>
- **Naciones Unidas-Comité de Derechos del Niño (2021).** Observación General N° 25: *Los derechos de los niños en relación con el entorno digital*. (02/03/2021).
- **Núñez P., Ortega-Mohedano F., Monguí M. y Larrañaga K. P. (2020)** *El uso de dispositivos móviles y Apps por los niños y las niñas en España post-confinamiento*. Ed. Universidad Complutense de Madrid.
- **Pigem, J. (2021).** *Pandemia y posverdad. La vida, la conciencia y la cuarta revolución industrial*. Fragmenta editorial.
- **Rius, M. (2022).** *Ecología de la atención: el derecho a espacios libre de estímulos llama a la puerta*. *La Vanguardia*. (27/03/22).
- **Sennett, R. (2013).** *El artesano*. Ed. Anagrama.
- **Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., Hasebrink, U. (2020).** *EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries*.
- **The Surgeon's General Advisory (2021).** *Protecting Youth Mental Health*.
- **Turkle, S. (febrero de 2012)** ¿Conectados pero solos? https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone/transcript?language=es
- **UNICEF (2017).** *Informe sobre el estado de la infancia. Niños en un mundo digital*.
- **UNICEF-GALLUP (2021).** *La infancia en transformación*.
- **Van dijk, J. (2005).** *The deepening divide. Inequality in the information Society*.
- **Voshougi, S. et al (2018).** *The spread of true and false news online*. *Science*.
- **Wells, G. et al (2021).** *Facebook knows Instagram is toxic for teen girls, company documents show*. *The Wall Street Journal*.



educoco.org



[@educocoong](https://www.facebook.com/educocoong)



[@educoco_ONG](https://www.instagram.com/educoco_ONG)

