

*Un análisis sobre derechos de la infancia y la adolescencia
y su protección en el entorno digital en Euskadi*



DERECHOS
#SINCONEXIÓN



Save the Children

Índice

Introducción	3
1. Enfoque de Derechos en el entorno digital	4
2. Uso de Internet	5
3. Factores de riesgo en el uso del entorno digital	8
4. Riesgos en el uso de Internet	10
5. Violencia online	16
6. Recomendaciones	19
Conclusión	21



Introducción

A día de hoy, el mundo digital está intrínsecamente ligado a nuestra cotidianeidad, a nuestras rutinas y a casi todas las facetas de nuestra vida. En los últimos 20 años, Internet, las redes sociales y los dispositivos para usarlos, han definido cómo accedemos a la información, cómo consumimos cultura y ocio, y cómo nos relacionamos entre las personas. En este viaje, los adultos nos hemos ido adentrando en la tecnología conforme esta ha ido avanzando, teniendo referentes de un mundo “pre digital” y analógico en el recuerdo. E, incluso con este avance paulatino, muchas personas adultas tenemos una relación compleja y de dependencia con los dispositivos y el mundo digital. Pero es que no hemos entrado solos a este nuevo mundo digital, hemos arrastrado al mismo a niños, niñas y adolescentes. Sin adaptar los espacios, sin pensar en sus consecuencias, por comodidad, por interés o por pura inercia, les hemos abierto las puertas y espacios de Internet y, cuando hemos detectado los riesgos que puede encarnar, la solución principal que se plantea desde muchos ámbitos ha sido su expulsión, sin siquiera plantear alternativas.

En Save the Children defendemos que **los derechos de niños, niñas y adolescentes son irrenunciables, también en el mundo digital**. Creemos que, junto a las voces de especialistas y expertos, ellos y ellas tienen derecho a opinar acerca de su relación con la tecnología, y participar en las decisiones sobre los límites a la misma. Por ello, a lo largo de este informe, queremos abordar el uso de Internet y las redes sociales que hacen los y las adolescentes, preguntándoles desde el número de horas, al tipo de contenidos, cómo les hace sentir, y si están preparados para enfrentarse a los riesgos y retos que plantea el entorno digital. Para esto, hemos realizado una encuesta a 3315 adolescentes de a partir de 14 años en toda España (292 en Euskadi y seis centros educativos) y cinco grupos de discusión formados por 27 niños, niñas y adolescentes, con representación de edades de entre 10 y 17 años.

También hemos querido conocer qué opinan distintas personas expertas y profesionales del sector, desde trabajadoras y trabajadores sociales que abordan patologías relacionadas con el abuso de la tecnología, a creadores y creadoras de servicios web, para, lejos del ruido, abordar esta realidad desde la visión más amplia posible y el diálogo intergeneracional, y plantear recomendaciones que tengan en cuenta todas las perspectivas.

Y, sobre todo, lo hemos querido hacer con enfoque de derechos, porque los derechos de la infancia y adolescencia no dependen del escenario, ni geográfico ni virtual, porque todos los derechos de todos ellos y ellas se deben cumplir en todos los ámbitos de su vida. Y sí, Internet tiene riesgos, pero también es un espacio en el que desarrollar una serie de derechos y valores positivos, que no se puede borrar de un plumazo.



1. Enfoque de derechos en el entorno digital

La preocupación sobre el ejercicio de los derechos de la infancia y adolescencia en el entorno digital no es nueva. De hecho, el Comité de Derechos del Niño, adoptó en marzo de 2021 una Observación General (OG) de los derechos de la infancia y adolescencia en el entorno digital.¹ Y una de las principales afirmaciones que se realizan en esta Observación, a pesar de ser evidente, es esencial recordarla: **“Los derechos de todos los niños deben respetarse, protegerse y hacerse efectivos en el entorno digital”.**²

De hecho, el Comité plantea que las innovaciones de las tecnologías digitales tienen consecuencias en la vida de los niños, niñas y adolescentes incluso cuando éstos no tienen acceso a Internet, y que acceder a las tecnologías digitales “de forma provechosa” puede ayudarles a ejercer sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos y sociales. También alerta sobre el peligro de aumentar desigualdades existentes y crear otras nuevas si no se logra la inclusión digital.

En un enfoque de derechos, es esencial abordar precisamente cuáles son los derechos que están en juego cuando los niños, niñas y adolescentes acceden al entorno digital. Solamente conociendo estos derechos y abordándolos en su conjunto, se podrán tomar decisiones equilibradas y ajustadas a derecho. Así, en línea con la OG25, los principales derechos que están en juego para los niños y las niñas son: el derecho a la no discriminación, el interés superior del niño o niña; el derecho a la vida, la supervivencia y al desarrollo; el derecho al respeto a la opinión; el derecho a la información; y el derecho a la libertad de expresión.

El informe contara con el enfoque de género para analizar las desigualdades entre niños, niñas y jóvenes en el entorno digital.

1 Observación General núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital (CRC/C/GC/25). Disponible [aquí](#).

2 Párrafo 4 de la Observación General núm. 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital.

2. Uso de Internet

En este primer apartado, abordaremos cuál es el uso de Internet que hacen los y las adolescentes de Euskadi: cuánto tiempo le dedican, desde cuándo lo utilizan y qué contenidos consumen.

2.1. Conectividad

El 96,6% de los adolescentes encuestados afirmaban tener conexión a Internet en casa. Respecto a desde qué edad llevan en Internet, el 81,5% refieren utilizarlo de manera habitual desde los 11 años (superando la media estatal del 58%), y más de 2 de cada 4 lo utilizaba de manera habitual desde antes de cumplir los 10 años. Respecto a la asiduidad de conexión, las cifras en Euskadi entre chicos y chicas son bastante parejas; un 31,2% frente a 30,6%. Al igual que en el resto del estado los chicos dedican un mayor tiempo *online*, pero, en el caso de Euskadi, no existe una diferencia tan latente como a nivel nacional.

Sobre este punto, es importante aquí hacer referencia a las recomendaciones pediátricas: se aconseja que no haya ningún uso de pantallas entre los 0 y 2 años, que de 3 a 5 años el uso sea de menos de una hora al día y de menos de dos horas diarias a partir de los 5 años.³

Por otro lado, es importante recordar que, según la LOPD, el acceso a las redes sociales se permite a los 14 años, necesitándose teóricamente autorización paterna antes de esa edad.

2.2. Frecuencia

Casi 6 de cada 10 adolescentes se conectan varias veces al día a Internet (el 61,3%) o están permanentemente en la red (el 18,2%). Las horas de conexión van aumentando con la edad: frente al 14,1% de niños y niñas de 10 años que se conectan más de 4 horas diarias a Internet,⁴ un 22,2% de los adolescentes de 13 lo hace. Además, cruzando los datos relativos a las edades en las que se comenzó a utilizar Internet de manera habitual con el tiempo de conexión, podemos observar una clara relación entre una temprana exposición a Internet y un mayor uso del mismo en la adolescencia.

Tabla 1. *Tiempo de conexión según inicio en el uso de manera habitual*

	Más de 4 horas/día	3-4 horas/día	2-3 horas/día	1-2 horas/día	Menos de 1 hora/día	Nada
Antes de los 10 años	14,1%	19,2%	30,8%	27,6%	7,1%	0,0%
A los 11 años	6,1%	23,2%	24,4%	30,5%	14,6%	1,2%
A los 12 años	14,3%	11,9%	26,2%	31%	11,9%	4,8%
A los 13 años	22,2%	22,2%	22,2%	22,2%	11,1%	0,0%

3 Asociación Española de Pediatría.

4 No incluye el tiempo de conexión que dedican para los deberes y tareas escolares.

¿Y cómo valoran ellos y ellas este tiempo dedicado a Internet? La mayoría califica su uso como “normal” (49,3%), aunque un 24% comenta que se conecta más de lo que le gustaría e incluso un 4,8 % asume conectarse tanto que le implica renuncias importantes.

Al abundar en si el tiempo que dedican a Internet lo restan de otras actividades, resaltan datos como que el 30,8% lo resta de la lectura, más del 25% de los estudios, cerca del 25% de dormir, un 19,9% de tiempo en familia, un 18,2% a la práctica deportiva o extraescolares y cerca de un 16% a ver a sus amigos/as. Por lo tanto, **Euskadi es la comunidad autónoma donde sus niños, niñas y adolescentes duermen y socializan menos con sus amistades por estar conectados.**

Existe, por tanto, una identificación clara de los y las adolescentes de las renuncias que asumen por su uso de Internet. Tendríamos que plantearnos si hay acciones que “dejan de hacer” en el entorno físico, pero pasan a hacerlo en el digital, como puede ser relacionarse con amigos y amigas. En este sentido el informe de la FAD señalaba que los y las adolescentes y los y las jóvenes afirman que el entorno digital les ha permitido crear y mantener relaciones de amistad.⁵

2.3. Medios de acceso

Mayoritariamente, el móvil se utiliza como principal dispositivo de conexión (97,3%). La gran mayoría tiene teléfono móvil personal, y a veces tienen acceso a otros dispositivos compartidos, como ordenadores. **Para la adolescencia, el móvil es una herramienta básica** que concentra todo tipo de actividades: jugar, escuchar música, consultar información, conectarse a sus redes de amistad y familia, realizar compras *online* o conocer nuevas amistades.

2.4. Tipos de uso

Para analizar posibles riesgos y posibles propuestas de cara al uso de Internet, además de saber el “cómo” y “cuándo”, resulta especialmente relevante analizar el “para qué”, es decir, qué uso hacen de Internet. (ver Tabla 2)

Hay grandes diferencias entre cómo utilizan Internet chicas y chicos. Ellas utilizan más las redes sociales y, ven casi el doble series o películas que ellos. En cuanto a los chicos, la mayor diferencia se encuentra en los juegos *online*: el 62,4% de los chicos los consumen, frente a únicamente el 8,8% de las chicas.

Algunas fuentes secundarias refuerzan que ellas utilizan más las redes sociales para comunicarse, socializar y mantener relaciones personales y de amistad. Además, exhiben más su vida e imagen a través de fotos y vídeos, así como de sus sentimientos, lo que las deja más expuestas.⁶

5 Megías, I. (2024). Jóvenes y Amistad. Madrid: Fundación SM y Centro Reina Sofía de FAD Juventud.

6 Estébanez, I., & Vázquez, N. (2013). La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.

Tabla 2. **¿Qué sueles hacer cuando te conectas a Internet?**

	Chica	Chico	Total
Comunicarme (chat, correo electrónico...)	80%	76%	77%
Usar redes sociales	84,7%	75,9%	80,5%
Crear contenido	17,5%	25,5%	21,6%
Ver contenidos de otros creadores	25%	21,5%	46,5%
Jugar <i>online</i>	8,8%	62,4%	36,3%
Ver series o películas	66,4%	31,2%	47,6%
Escuchar música	73%	73%	71,2%
Informarme	27,7%	19,9%	23,6%
Comprar	8%	6,4%	7,2%
Navegar sin un objetivo en concreto	5,1%	5,7%	5,8%

Por otro lado, en las conversaciones con los chicos y las chicas más jóvenes (entre 10 y 12 años), mostraban cierto rechazo a compartir sus propios contenidos privados en redes, aunque algunos chicos sí compartían contenido jugando a videojuegos. También hubo más referencias entre ellos a YouTube y a la búsqueda de información sobre determinadas temáticas.

Este uso se canaliza a través de las siguientes aplicaciones o redes sociales, entra las que se utilizan con mayor asiduidad, destacan principalmente; WhatsApp (81,5%), Instagram (71,2%), TikTok (65,8%) y YouTube (55,5%).

2.5. Desconexión

¿Qué supone la hiperconectividad? La presencia de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital y su interacción constante a través de redes, plataformas y canales de mensajería provoca situaciones específicas de vulnerabilidad: cuestionan menos la veracidad de los resultados de sus búsquedas, tienen dificultad para diferenciar acciones en el mundo físico y en el digital, y no siempre saben qué usos de Internet son buenas prácticas.

Esta conexión continua en todos los ámbitos de la vida de los y las adolescentes, influye directamente en su socialización, especialmente durante la etapa de secundaria, en la que el entorno social, de amistades y referentes adquieren una mayor relevancia e influencia.

2.6. Normas de uso

Hemos querido abordar qué tipo de acciones y estrategias ponen en marcha las familias para limitar o controlar las actividades de los y las adolescentes en Internet. Las estrategias más utilizadas son la explicación de los diferentes riesgos (34,2%), la limitación de horas de conexión (34,2%) y la ayuda en la actuación frente a posibles riesgos (26,7%). Resulta llamativo que, salvo por la limitación en la cantidad de horas, parece que **a las chicas se les**

aplican más medidas de control o supervisión, y reciben más explicaciones sobre los posibles riesgos y cómo enfrentarse a ellos: también en el mundo digital entendemos que ellas están más expuestas a estos peligros, o las hacemos responsables de lo que les pueda ocurrir.

Tabla 3. **Tipos de controles, reglas o limitaciones respecto al uso de Internet y las redes sociales**

	Chica	Chico	Total
Te explican los riesgos que puedes encontrar	46,7%	22%	34,2%
Limitan la cantidad de horas que paso conectado/a	35%	34%	34,2%
Te ayudan a actuar frente a posibles riesgos	19,1%	35,7%	26,7%
Te siguen en las RRSS	14,6%	5,7%	9,9%
Te indican lo que puedes o no hacer en Internet	10,2%	6,4%	8,2%
Te preguntan qué haces en Internet	2,9%	4,3%	3,8%
Supervisan tus perfiles en las RRSS	2,9%	2,1%	2,7%
Miran la pantalla mientras estás conectado/a	4,4%	2,1%	3,1%
Usan filtros o bloqueadores	8,8%	9,2%	8,6%
Controlan los archivos enviados y recibidos	2,2%	4,3%	3,8%

3. Factores de riesgo en el uso del entorno digital

A continuación, analizaremos algunos factores de riesgo tanto del entorno digital como de la propia adolescencia que hacen que la relación entre ambos sea especialmente delicada: vulnerabilidad emocional de la adolescencia, deshumanización en redes, la soledad y la hiperconectividad o el acceso sin control a cualquier contenido.

3.1. Vulnerabilidad emocional en la adolescencia

En esta etapa vital la percepción del riesgo es menor, el grupo de iguales adquiere una mayor importancia a la hora de influir en la toma de decisiones y como referentes, y, en muchas ocasiones, se buscan nuevas ideas y modelos fuera del ámbito familiar, cuestionando lo establecido. Todo esto hace que sea una etapa en la que, pese a ellos mismos no ser conscientes de ello, los y las adolescentes sean especialmente vulnerables.

En este sentido, alrededor de un 20% responden que a veces **sienten que las dificultades se acumulaban tanto que no podían superarlo, y un 21% refiere esta situación siempre o casi siempre** (57% de las chicas frente a un 33% de los chicos).

Asimismo, un 52% de las chicas dice que a veces se ha sentido incapaz de controlar las cosas importantes que ocurren a su alrededor, frente a un 41% de los chicos.

Respecto a la seguridad de manejar los problemas personales, en torno a un 56% de las chicas no se ha sentido capaz nunca o casi nunca, y un 44% sólo a veces. En los chicos, estos datos son también el 25% y el 44%.

3.2. La deshumanización

Los y las adolescentes han crecido combinando su identidad física con su identidad digital, teniendo formas de interactuar distintas en ambos entornos. Por ejemplo, una plataforma les permite expresarse de una manera distinta (segura o directa) que en una interacción física.

En otras ocasiones, el hecho de que el entorno digital permita tener distintas identidades conlleva que en las interacciones *online* no siempre sea seguro que la persona con la que se habla es cómo y quién dice ser.

Estos elementos pueden derivar en **una “deshumanización” de las interacciones y las identidades en el entorno digital, que provoca que chicos y chicas tengan comportamientos que no tendrían nunca en una interacción física**, lo que favorece en gran medida las situaciones de ciberacoso.

3.3. La soledad

Una cuestión que puede resultar contradictoria en la socialización en el entorno digital es que, al interactuar a través de redes sociales, los y las adolescentes lo hacen en lugares y momentos en los que están solos o solas algo que, evidentemente, no ocurre en la socialización física. **Esta soledad, que se suele dar cuando se utilizan los dispositivos digitales, genera una sensación de mayor dificultad a la hora de acudir a alguien en el momento en el que se percibe una situación de riesgo.** Esto supone otro elemento que puede incrementar la vulnerabilidad de chicos y chicas cuando hacen uso de las redes, lo que implica que incluso aquellos que en principio no consideraríamos especialmente vulnerables a sufrir determinados riesgos en Internet puedan en cambio convertirse en víctimas de posibles ciberdelitos en ausencia de alguien que les acompañe y les alerte de los posibles peligros. De hecho, muchos chicos y chicas no entienden que, por ejemplo, se pueda acudir a la policía si lo que les sucede ha tenido lugar en el entorno *online*.

3.4. Conectividad continua y alcance sin control de los contenidos

El mundo *online* no se acaba, y no se desactiva nunca. **El potencial de la viralización y la conectividad continua pueden provocar que las situaciones de riesgo o de violencia alcancen niveles exponenciales**, afectando también a chicos y chicas que antes no encajaban en el prototipo de víctima. De hecho, en nuestra reciente investigación **Silenciadas**, una de las conclusiones de los grupos de discusión con chicas adolescentes sobre violencia sexual, era el miedo añadido a una agresión sexual de que esta se viralizase.

4. Riesgos en el uso de Internet

Antes de abordar cuestiones que claramente podemos considerar como violencia, abordaremos algunas conductas y contenidos *online* que, si bien no siempre pueden ser tipificados como delitos, sí que afectan al bienestar emocional y psicológico de la población adolescente.

4.1. Apuestas online

En teoría, los menores de 18 años no pueden apostar dinero en Internet, pero existe poca rigidez en el control de la edad: un 1,3% de los adolescentes encuestados ha declarado que realizan apuestas *online*. Sorprende que, según las encuestas realizadas en Euskadi, son solo los chicos quienes apuestan.

Por otro lado, también es reseñable que la frecuencia de apostar de los menores en Euskadi es menor a la estatal y prácticamente todos los que afirman apostar lo hacen 1 o 2 veces por semana. No olvidemos, además, que estamos hablando de una conducta que podría no solamente aparejar la comisión de un delito, sino derivar en una adicción.

Los propios adolescentes muchas veces perciben los juegos de azar y las apuestas en línea como una forma más de diversión, considerándolas actividades de ocio normalizadas y aceptadas. La disponibilidad de publicidad en Internet y en canales de televisión, patrocinada y a veces protagonizada por *influencers* u otros famosos o personalidades que puedan reconocer los niños y niñas, contribuye a esta percepción.

4.2. Información falsa y exposición a discursos de odio

Internet ha sido sin duda fundamental en la evolución del acceso a la información, pero en este medio **abunda la información no solamente errónea, sino también la que incita y promueve modelos y estereotipos dañinos, llegando a convertirse en discurso de odio**. El propio Comité de Derechos del Niño lo lista como una de las principales preocupaciones a la hora de abordar los riesgos que plantea el entorno digital: “En el entorno digital puede haber información que propugne los estereotipos de género, la discriminación, el racismo, la violencia, la pornografía y la explotación, así como relatos falsos, información errónea y desinformación, e información que incite a los niños a participar en actividades ilícitas o perjudiciales”.

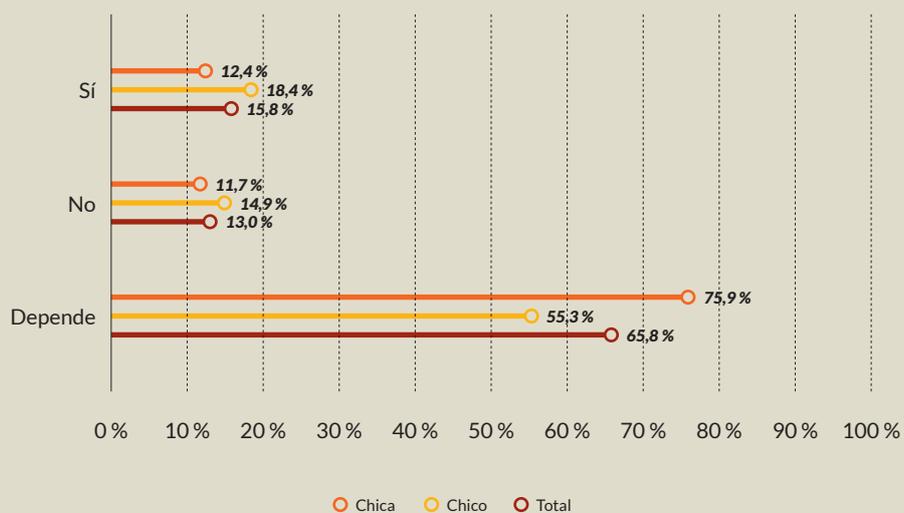
La existencia de esta información falsa resulta una vulneración directa del derecho de niños, niñas y adolescentes a la información, especialmente cuando, preguntando a chicos y chicas, estos sitúan a las redes sociales como la segunda fuente principal de información, solo por detrás de la familia y los amigos, y por delante de medios de comunicación como la televisión, o la prensa *online*.

4.3. Percepción de fuentes fiables de información

La existencia de esta información falsa resulta una vulneración directa del derecho de niños, niñas y adolescentes a la información, especialmente cuando, preguntando a chicos y chicas, estos sitúan a las redes sociales como la tercera fuente principal de información, sólo por detrás de la familia y los amigos, y de la televisión. Y cuando, además, un 15,8% considera que las redes y los creadores de contenido son una buena fuente de información en todo caso, mientras que un 65,8% considera que pueden serlo en determinadas ocasiones.

En esta cuestión, resulta especialmente relevante las diferencias entre chicos y chicas: un 18,4% de los chicos consideran que los creadores de contenido son fuentes fiables de información, frente a un 12,4% de las chicas. Esta diferencia es especialmente significativa para el apartado de este anexo en el que se abordan determinados perfiles de creadores de contenido.

Gráfico 1. ¿Crees que las redes sociales y los creadores de contenidos son una buena fuente de información?



4.4. Exposición a mensajes de odio en redes sociales

Como hemos visto en las conversaciones con chicos y chicas, los propios adolescentes identifican que en algunas redes sociales priman y se premian cuestiones polémicas o, directamente, discursos de odio.

Los propios chicos y chicas, durante las conversaciones, demostraron estar expuestos en redes a contenidos que promueven estereotipos relacionados con la raza y la sexualidad. Muchos de estos mensajes son transmitidos en un tono agresivo y desafiante de ruptura de convenciones sociales, por figuras digitales influyentes que son referencia para muchos de

los y las adolescentes. Estos aspectos pueden resonar especialmente en unas edades en las que, precisamente, la identidad social se construye también a partir del cuestionamiento de las relaciones de poder y los modelos que han marcado su vida y su sistema de valores hasta el momento.

Esta exposición, junto con la deshumanización que a menudo caracteriza las interacciones e identidades en el entorno digital y que provoca comportamientos que no se tendrían en interacciones físicas, hace que las chicas, pero especialmente los chicos, sean más vulnerables a estos contenidos. Un ejemplo claro son los discursos que discriminan a grupos, individuos o movimientos sociales que suponen una amenaza para un *status quo* basado en las posiciones machistas, racistas y homófobas. Los chicos parecen ser los que más se están acogiendo este tipo de discursos, como la negación de la violencia de género.

Estos discursos, que son en parte una forma de control social para desactivar demandas o conductas que resultan amenazantes para quien ejerce el discurso y el poder, son especialmente preocupantes porque hay una gran dificultad para poder contrastarlos y desactivarlos con datos o información que, además de contrarrestar la información falsa, puedan generar el mismo alcance y visibilidad emocional. Esta visibilidad y alcance del discurso de odio preocupa también en el desarrollo de las IAs que, al “aprender” del contenido existente en el entorno digital, puede perpetuar determinados estereotipos.

Para las chicas, la reacción a los discursos de odio es diferente, ya que muchas veces son destinatarias de los mismos y, en general, reciben mensajes en tonos agresivos y ofensivos, a veces bajo la falsa apariencia de piropos. De hecho, en las conversaciones con chicos y chicas identifican que Internet es un espacio más agresivo y violento con las chicas y mujeres.

Es importante señalar que fue en los grupos de chicos y chicas LGTBQ+ y diversidad en los que más se defendió la libertad de expresión, y se manifestaron en contra de las afirmaciones de los discursos de odio, aunque nunca se hizo alusión explícita a haberlo vivido de manera personal. Sin embargo, sí es importante señalar que, en la encuesta, el 6,5% de los y las adolescentes de Euskadi respondieron haber recibido mensajes de odio.

4.5. Identificación de noticias falsas

Teniendo en cuenta que este es el panorama de la información que fluye en Internet, ¿saben los y las adolescentes cómo identificar noticias falsas en Internet? Solo un 28% de los NNA dicen sí saber hacerlo, un 22,3% responde que no sabe, y el 44,9% contesta que “depende”, lo que significa que, más de la mitad (67,2%) de la población adolescente de Euskadi no siempre las sabe identificar.

Respecto a las fuentes para contrastar una información en el caso de que sospechen que es falsa, destacan dos respuestas: el 20,2% no la contrastan, y, entre quienes sí lo hacen, la principal fuente para contrastarla son los familiares y amigos. Preocupa que los amigos y el entorno de iguales estén, precisamente, accediendo a las mismas fuentes de noticias.

Tabla 4. *¿Sabes cómo identificar noticias falsas en Internet?*

	Sí	No	Depende	NS/NC
Chica	21,2%	20,4%	58,4%	0,0%
Chico	35,5%	23,4%	31,2%	9,9%
Total	28,1%	22,3%	44,9%	4,8%

Tabla 5. *En el caso de que sospeches de una información falsa en Internet, ¿qué medios alternativos utilizarías para contrastarlo?*

	TV	Prensa en papel	Prensa online	Radio	Familia y/o amigos	Otros	No contrasta
Chica	43,1%	13,1%	29,2%	9,5%	56,9%	21,9%	22,8 %
Chico	41,8%	14,9%	23,4%	14,2%	44%	17,7%	25,1 %
Total	42,1%	15,1%	25,7%	12,3%	50,3%	20,2%	24,1 %

4.6. Exposición a modelos irreales de vida y apariencia

A pesar de que tal vez no pueda catalogarse como una forma de violencia como las que se recoge en la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (LOPVI) o la Convención sobre los Derechos del Niño, preocupa cada vez más el impacto que pueda tener en la salud mental la exposición permanente, a través de las redes, a representaciones idealizadas de determinados estilos de vida, estándares de belleza y, en el caso de las chicas especialmente, la sexualización del cuerpo femenino.

Además de estas imágenes idealizadas, en las redes aparece la exposición constante de la vida privada como modelo de negocio, algo que ya comenzó en la televisión y prensa tradicionales, pero que en el mundo digital se encarna en la figura de los y las *influencers*, que plantean la posibilidad de que cualquiera pueda llegar a monetizar la propia vida y seguidores. Esto hace que el concepto de “intimidad” adquiera un nuevo significado en el mundo digital.

En las conversaciones con chicas, ellas suelen seguir a personas con las que sienten afinidad, dan consejos o se muestran “naturales”, también a personas famosas porque les gusta conocer su vida privada. Indican que no suelen interactuar con estos perfiles, pero sí suelen seguir su contenido. Los chicos sí refieren más la interacción directa con las personas a las que siguen, que suelen ser personas relacionadas con el mundo de los videojuegos o el deporte (especialmente a través de la plataforma Twitch). Parece que hay mucha diferencia entre chicos y chicas en relación a los estereotipos y referentes que siguen en las redes.

Independientemente del motivo por el que un o una *influencer* es seguido en redes o plataformas, todas estas figuras consiguen dos validaciones públicas de la exposición de su vida privada: la validación económica, ya que es un modelo de negocio que se mide en función del número de personas que te sigan y/o hablen de ti; y la validación social, a través de aumento de seguidores e interacciones, que aumenta cuanto más íntimas o privadas son las imágenes o noticias que se producen.

Esta validación pública y hasta económica de esta exposición puede provocar que se replique por chicos y chicas, compartiendo aspectos más personales, y las fotos íntimas o sexualizadas, especialmente en el caso de las chicas, que además sienten la presión de amoldarse a los cuerpos públicamente deseables y se ven inmersas en la cosificación.

Así, en el caso de las chicas, tiene especial importancia el impacto de los estereotipos sexistas que se perpetúan en estas imágenes, que influyen en la representación de la belleza, el cuerpo o la sexualidad. Las exigencias sociales en cuanto a belleza y control de la imagen corporal afectan en mayor medida a las chicas, lo que también se refleja en el entorno digital. Los roles y estereotipos de género conforman una parte significativa en la conceptualización de la cosificación, lo que ya de entrada coloca a las chicas en una posición de inferioridad y vulnerabilidad en comparación a los chicos.

Los efectos se reflejan en dos niveles: a nivel general se siguen manteniendo y reforzando los estereotipos y roles sociales estereotipados, ya que son los más exitosos (más compartidos y seguidos); y a nivel individual, en que se generan en las chicas cuestiones que afectan a su bienestar emocional como la baja autoestima, o la falta de confianza en sí mismas, lo que puede derivar en el desarrollo de trastornos de conducta o autolesiones. En cambio, en los chicos no se da la relación dual entre autoestima y cosificación, porque no están expuestos a tantos eventos de cosificación sexual interpersonal como las chicas.

Curiosamente, lejos de ver a los *influencers* o *streamers* como un elemento que puede poner en riesgo su bienestar o su salud mental, desarrollan sentimientos de empatía, pues reconocen como duro el tener que exponer su vida privada para continuar siendo relevantes, con los posibles ataques y críticas que pueden recibir.

4.6. Redes para controlar

Hay un comportamiento que, si bien en determinadas circunstancias podría ser un delito, explicaremos en este apartado de conductas de riesgo y nocivas.⁷ Es el que relaciona el **uso de las redes para vigilar y controlar a la pareja o a las amistades**.

A pesar de que es una conducta que se viene estudiando principalmente en situaciones de pareja, en esta investigación nos hemos encontrado que también se ejercen este control en otro tipo de relaciones, como las propias amistades. La geolocalización, las emisiones en directo y la posibilidad de ver la “última conexión” en algunas aplicaciones y servicios,

7 En sus formas más graves, estas conductas pueden relacionarse con formas de violencia *online* dirigidas hacia la pareja o expareja, enmarcadas dentro de la violencia de género, que pueden a su vez constituir delitos recogidos en el Código Penal, como acoso cometido a través de las TIC; acceso e interpretación ilícita, descubrimiento y revelación de secretos; delitos contra el honor, injurias y calumnias; e interferencia en datos y en sistema para dañar o modificar datos de la víctima.

posibilitan un mayor control sobre los movimientos y acciones de los usuarios. Esto sirve a los y las adolescentes para fiscalizar qué hacen las personas de su entorno, y confirmar si coincide con la información que les están dando esas personas por otros medios.

Alrededor de un 6% de los y las adolescentes encuestados consideraba que está bien mirarle el móvil a la pareja, y un 39% dice que está bien en determinadas situaciones. Las diferencias entre chicos y chicas son leves, pero ellas están de acuerdo en mayor medida con estas conductas.

Tabla 6. *¿Crees que está bien que alguien mire el contenido del móvil o el ordenador de su novio/a?*

	Sí	No	Depende	NS/NC
Chica	5,1%	53,3%	41,6%	0%
Chico	6,4%	44%	36,9%	12,8%

4.7. Exposición a contenido erótico y pornográfico

Entre los contenidos nocivos que puedan encontrar chicos y chicas en Internet está el contenido erótico y pornográfico: **el 38,4% de los y las adolescentes de Euskadi han llegado a este tipo de material sin haberlo buscado.**

La exposición a estos contenidos puede tener consecuencias muy negativas para el desarrollo de niños, niñas y adolescentes, ya que genera en ellos una percepción e identificación de las relaciones sexuales basadas en un modelo patriarcal que incluso erotiza la violencia contra las mujeres. Estas consecuencias se agravan cuando llevan estas conductas sexuales a sus propios encuentros.

4.8. Contactar y quedar con desconocidos

Contactar con personas no es en sí mismo un delito, pero sí constituye un factor de riesgo para ser víctima de violencia. Aunque más adelante abordemos situaciones como el *child grooming*, en este punto es importante saber qué presencia tiene el contacto con desconocidos en la actividad *online* de chicos y chicas: un 14,7% de los adolescentes en Euskadi contacta con desconocidos a través de Internet, ligeramente más las chicas que los chicos (16,8% chicas, 12,8% chicos).

¿Y el salto a lo físico? **En torno al 18,8% sí se encontraría con una persona desconocida, y un 35,6% en determinadas circunstancias.** En este caso, no existe prácticamente diferencia entre los chicos y chicas en Euskadi: el 19,1% de chicos sí consideraría quedar con personas que solo conocen por Internet, parejo al 19% de las chicas.

5. Violencia online

Tras abordar las conductas que pueden suponer un riesgo para la infancia y adolescencia en el entorno digital, pasaremos a analizar las distintas formas de violencia que pueden sufrir en este ámbito. La violencia en Internet es de hecho una de las mayores preocupaciones que existen a la hora de abordar la temática de los riesgos de Internet.

5.1. Datos

Sabemos que las denuncias son siempre la punta del iceberg, pero nos ofrecen una primera imagen de esta realidad. Según los datos oficiales del Ministerio del Interior,⁸ en el año 2022 (últimos datos disponibles en el momento de redacción de este informe), se registró un total de **234 denuncias por delitos en Internet contra menores de edad en Euskadi**. Los delitos más comunes que afectan a niños, niñas y adolescentes en el entorno digital son los de amenazas (con 52 denuncias anuales registradas, afectando a chicos y chicas prácticamente por igual). Asimismo, las coacciones (con 37 casos), siendo las chicas las víctimas principales. Destacan también el *grooming* (con 31 casos, de los cuales el 74% tiene como víctima a una chica), coacciones (con 37 casos, siendo un 70% víctimas las chicas), estafas con tarjeta de crédito, débito y cheques de viaje (con 23 casos) el descubrimiento o revelación de secretos (con 15 casos). Existen también numerosas denuncias relacionadas con diferentes tipos de estafa.

Respecto a la comisión de los hechos, en 2022 hubo 3.049 detenidos e investigados por ciberdelitos, de los cuales 34 eran menores de edad (22 chicos y 12 chicas). Entre los hechos cometidos por personas menores de edad, destacan los delitos sexuales (23) y los delitos de amenazas (11).

5.2. Ciberacoso o ciberbullying

El ciberacoso es la traslación del acoso al entorno digital. Esto supone que esta violencia que antes se sufría en espacios físicos concretos (centros educativos, centros de ocio, centros deportivos), pase a darse de forma continua en el entorno digital, con, además, un público potencialmente global y una reiteración de la agresión exponencial.

Cuando se pregunta directamente por esta cuestión, los datos son relativamente bajos comparados con otras estadísticas: ninguno de los y las adolescentes encuestados y encuestadas en Euskadi afirma haber sufrido ciberacoso. Sin embargo, **cuando se añaden otras conductas que podrían ser constitutivas de este tipo de violencia, los chicos y las chicas afirman haber sido víctimas (y victimarios) de estas conductas:**

- » Recibir mensajes de odio y discriminación: 6,5%
- » Recibir insultos o amenazas: 5,8%

8 Cibercriminalidad. Portal Estadístico de Criminalidad. Ministerio del Interior (2022).

Estas actitudes son muy normalizadas por los y las adolescentes, que asumen como parte de la vida y las interacciones *online* el recibir mensajes violentos y humillaciones.

5.3. *Child grooming*

Una de las principales preocupaciones entre las familias es el *grooming*, es decir, cuando un adulto se pone en contacto con un niño, niña o adolescente a través de las redes para ganarse poco a poco su confianza, con el objetivo de involucrarle en una actividad sexual. Lo que puede iniciarse con una conversación de pretendida amistad, que escale a temas sexuales o al envío de fotografías íntimas de la persona menor de edad, puede acabar en una extorsión y en una exigencia del traslado de las actividades sexuales de lo digital a lo físico, dependiendo del objetivo final perseguido por el *groomer*.

Los resultados de nuestra encuesta señalan que, en Euskadi, un 14,7% de chicos y chicas hablan con personas desconocidas en Internet, aunque ninguno de los niños, niñas y adolescentes encuestados ha enviado mensajes de contenido sexual a desconocidos. No obstante, más de un 18% (18,8%) consideraría sin ambages verse en persona.

La detección temprana es esencial, para que se pueda intervenir en la fase de “embaucamiento”, y en todo caso, romper el silencio que rodea a las víctimas. De esta manera el abordaje podrá prevenir problemas psicológicos y emocionales derivados de haber sido víctimas de esta forma de violencia.

5.4. *Violencia de género digital*

La violencia de género digital debe considerarse como una prolongación de la violencia ejercida contra las mujeres fuera de Internet hacia el entorno digital. Niñas y adolescentes son más vulnerables a ser víctimas de violencia sexual, lo que se refleja también en el mundo *online*. De igual modo, el resto de violencias que sufren las mujeres también trascienden lo físico, y se traslada a Internet el acoso o el hostigamiento. Cabe destacar que la violencia de género digital incluye todo acto de violencia de género cometido, instigado o agravado, en parte o en su totalidad, por el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como Internet, las redes sociales, aplicaciones, sistemas de mensajería, etc. Comprende, por tanto, conductas que van desde la humillación, el chantaje, acoso, al control o la intromisión en la privacidad, y va más allá de las relaciones de pareja o ex pareja.⁹

La violencia de control que se ejerce en este contexto de pareja es una de las violencias de género que más ha aumentado y se ha normalizado en los últimos años, y de manera especial en el entorno digital. Se trata además de una violencia sutil, y abarca todas aquellas acciones dirigidas a que las adolescentes no puedan tomar sus propias decisiones, vulnerando su intimidad en base a una falsa noción de confianza. Se trata de una forma de comportamiento muy normalizada entre adolescentes.

⁹ Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad. Políticas públicas contra la violencia de género. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital (2022).

Si pasa, no pases. Desde Save the Children, hemos desarrollado al Caja de Herramientas “**Si pasa, no pases**” con el objetivo promover que adolescentes de edades entre los 14 y 17 años que hayan sido testigos de un hecho de violencia *online* asuman una actitud proactiva para detenerla y/o evitar que se perpetúe. Los materiales incluidos se han realizado a partir de las ciencias del comportamiento, lo que nos permite comprender cuáles son los sesgos que promueven la violencia *online* entre adolescentes para luego desarrollar herramientas que influyan en sus percepciones y así modificar comportamientos que puedan dañarles o dejarles desprotegidos/as. Esta herramienta va destinada principalmente al profesorado para que puedan trabajar sobre ello en el aula. Además, también se pretende involucrar a las diferentes administraciones públicas y otras entidades en la lucha contra la violencia *online*.

Esta caja cuenta con dos actividades principales: **(1)** Un juego de rol, a través del cual las personas que participan pueden vivir situaciones simuladas de violencia *online* y practicar así diferentes formas de hacerle frente como espectadores/as en tiempo real, **(2)** una guía que sirve como hoja de ruta para identificar paso a paso los diferentes tipos de violencia *online* que existen y cómo intervenir con cada una de ellas de forma efectiva, además de contar con información sobre diferentes recursos de apoyo o institucionales.

La investigación, gracia a la cual se ha podido generar esta *toolbox*, contiene tanto datos cuantitativos, con 300 encuestas a adolescentes de entre 14 y 17 años; como cualitativos, con entrevistas a adolescentes y talleres con expertas y expertos en la materia.



6. Recomendaciones

6.1. Educativas

- » La administración pública vasca debe fomentar **la formación en el uso seguro y responsable de las tecnologías**, tal y como recoge la Ley de infancia y adolescencia vasca 02/2024 en sus artículos 96 y 139. El entorno digital forma parte del mundo en que se desarrollan y se van a desarrollar los niños, niñas y adolescentes, por lo que tienen derecho a una formación que les permita **conocer el uso de estas herramientas, con un enfoque que equilibre su necesidad de protección con el ejercicio de los demás derechos**.
- » Resulta esencial apostar por una **educación afectivo-sexual reglada y progresiva, adaptada por edades, y que plantee conceptos emocionales, afectivos y de consentimiento**, que permita a la población adolescente identificar y prevenir posibles violencias, y desarrollar una sexualidad basada en **el respeto, la seguridad y el bienestar emocional y físico**.

6.2. Ámbito familiar

- » **La brecha digital y generacional** entre personas adultas y adolescentes, **la falta de información para detectar situaciones de riesgo y la resistencia** a asumir que el entorno digital forma parte de la vida de sus hijos e hijas, **son barreras que deben superar las familias, asumiendo el desafío con acompañamiento, escucha y comprensión**. Por ello, tal y como contempla la ley de infancia y adolescencia 02/2024 en su artículo 139, se debe articular programas dirigidos a la alfabetización digital de las personas progenitoras, las representantes y los representantes legales y las personas acogedoras y guardadoras, y, en particular, orientados a capacitarlos para la aplicación de medidas de seguridad digital y de control parental. No podemos delegar nuestra responsabilidad en tecnologías de control o restricción.

6.3. Medidas sobre contenidos digitales

- » La OG25 alienta a las administraciones públicas a **fomentar y apoyar la creación de contenidos digitales adaptados a la edad y evolución de niños y niñas**, destinados a potenciar su ciudadanía y **favorecer su acceso a información y el ejercicio de sus propios derechos**. Estos contenidos deben tener variedad y alcance, y asimismo deben servir para contrarrestar prejuicios y estereotipos raciales, de género y ser inclusivos.

6.4. Libertad de expresión

- » Los niños, niñas y adolescentes que expresan sus opiniones e identidades en el entorno digital pueden ser sujetos de críticas, hostilidad, amenazas, acoso o castigos. Por un lado, las administraciones públicas vascas deben **proteger a los niños y niñas contra las ciber agresiones**, así como la censura o las filtraciones de datos y la vigilancia digital. **Al mismo tiempo, se debe seguir promoviendo que las personas menores de edad ejerzan su derecho a la libertad de expresión:** los niños y niñas no deben ser censurados o limitados en este ejercicio y no deben ser enjuiciados a no ser que vulneren principios penales acordes con el derecho a la libertad de expresión.

6.5. Profesionales especializados

- » **Incorporar la figura del psicólogo educativo en los centros escolares** para poder atender las demandas del alumnado relacionadas con el malestar que puedan sentir en su experiencia en el entorno digital.
- » **Seguir implementando las figuras de coordinador de bienestar en los centros educativos y delegado de protección** en las entidades de ocio en las que participen menores de edad, de acuerdo con lo exigido en la legislación vigente, que deben contar también con formación relacionada con los riesgos y violencias *online*, debiendo poner en marcha las derivaciones y protocolos necesarios cuando se detecte un caso o haya una revelación.
- » Además, faltan **profesionales especializados** en violencia contra la infancia, física y *online*, con formación complementaria en violencia de género para que puedan atender **en el ámbito sanitario** aquellas situaciones que suponen un verdadero **riesgo para la salud mental** de chicas y chicos.

6.6. Mundo empresarial

- » También es fundamental, tal y como contempla la ley de infancia y adolescencia vasca 02/2024, apostar por **incentivar la responsabilidad social de las empresas tecnológicas** en la solución a los retos y desafíos que presenta la presencia de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital, mediante, entre otras medidas, **el refuerzo de mecanismos de acceso por edad, el etiquetado de contenidos de forma clara y accesible para la infancia o una mayor especialización para intervenir en las situaciones de riesgo.**

Conclusión

La llegada de Internet ha supuesto una verdadera revolución tecnológica. Su evolución en forma de redes sociales, canales de comunicación y fuente de información a través de dispositivos móviles han transformado nuestros hábitos, relaciones y visión del mundo.

Las personas adultas dedicamos más tiempo del que deberíamos a Internet, con los impactos que esto tiene en nuestra salud mental, en nuestros hábitos de consumo, incluso en nuestros posicionamientos políticos. Las personas adultas también corremos riesgos en Internet y podemos ser víctimas de ciberdelitos. Y sin, embargo, no podríamos vivir sin conexión. Además, somos las personas adultas las que hemos introducido a los niños y niñas en Internet y los que les proporcionamos dispositivos. Para que no molesten, porque sinceramente creemos que es una herramienta positiva, por necesidad, por presión de grupo... Son muchos los motivos, pero todos ellos abocan a niños y niñas a incorporar la tecnología en su día a día, a integrarla en sus vidas. Y ahora, exigimos su expulsión de Internet, de plataformas, de dispositivos. Porque son peligrosos, porque tienen consecuencias.

Y es evidente que un uso excesivo de Internet tiene consecuencias, que las redes sociales tienen más impacto en nuestro bienestar, hábitos y salud mental de lo que pensábamos, y de que tenemos una gran dependencia a nuestros dispositivos móviles. Todo esto es igual para niños, niñas y adolescentes, pero en su caso, además, están más expuestos a la violencia, en un momento de desarrollo que les hace especialmente vulnerables. Esto nos debe empujar a revisar nuestra relación con la tecnología, nuestros hábitos y conductas *online*, a exigir más control y responsabilidades a empresas, y más protección a las administraciones públicas. Y esto es, precisamente, lo que debemos dar a niños, niñas y adolescentes: más guía, más protección, más acompañamiento, más seguridad, y un ejemplo adecuado sobre un uso más consciente y responsable de las tecnologías.

Creemos que la entrada en las tecnologías debe ser paulatina, adaptada a cada edad, siguiendo recomendaciones pediátricas, de ciberseguridad, y de salud mental. Creemos que las personas adultas debemos acompañar en este uso a chicos y chicas, enseñarles no solo a protegerse, sino a cómo comportarse en Internet, darles pautas para una auténtica ciudadanía digital, respetuosa y protectora. Y todo con un enfoque de derechos, tratando de tomar decisiones que equilibren todos ellos, y **sin olvidar que los derechos de la infancia y adolescencia también deben respetarse en Internet.**



Esta publicación ha sido elaborada gracias a la investigación previa realizada por el equipo de TARACEAS SCA, NosotrAs y Citere, y los datos obtenidos a través de las encuestas llevadas a cabo por el equipo de Iniciativas de Desarrollo 2030 S.L.



Edita:
Save the Children España
Febrero 2025





DERECHOS
#SINCONEXIÓN

