



LA PROTECCIÓN DE LOS NIÑOS Y LOS ADOLESCENTES EN EL ENTORNO DIGITAL

NOVIEMBRE 2022

SÍNDIC

EL DEFENSOR
DE LES
PERSONES

Índice

Introducción	3
1. Brecha digital y brecha educativa.....	9
2. Discriminación por cuestión de género	19
3. El racismo y la racialización en las redes.....	29
4. Los niños y adolescentes, sometidos a los intereses económicos de las grandes corporaciones tecnológicas	35
5. Contenidos nocivos para la salud de los niños y adolescentes	43
6. La adicción al juego	49
7. El consumo de pornografía en internet.....	59
8. La sobreexposición.....	67
9. La desinformación.....	73
Recopilación de recomendaciones	79
Anexo I. La regulación vigente relativa a la protección de los niños y adolescentes en internet.....	89
Anexo II. Buenas prácticas. Algunas actuaciones y políticas públicas que llevan a cabo las administraciones e instituciones públicas. La función de las empresas.....	93

Introducción

Internet plantea nuevos retos y avances que tienen una afectación sobre los derechos de la infancia y la adolescencia. Expertos y agentes sociales han hecho públicos varios informes y documentos al respecto, y alertan de las nuevas formas de vulneración de derechos que el uso de internet y las redes sociales plantean.

En concreto, se recuerdan algunos peligros y riesgos que comporta el acceso al consumo de algunos contenidos que pueden convertirse en nocivos para el correcto desarrollo de niños y adolescentes, su salud y su integridad.

A menudo se trata de riesgos y peligros que ya existen y son objeto de regulación en el mundo fuera de línea pero que, cuando se trasladan al formato en línea se magnifican y son más difíciles de combatir y perseguir, especialmente por los intereses económicos de las grandes corporaciones que hay en juego, la localización fuera del territorio de algunas de las iniciativas privadas y grandes corporaciones que son responsables de ello, así como por las reticencias que plantea el acceso global a la red y la necesidad de preservar la neutralidad como principio fundador de internet. Sin embargo, no es menos cierto que el acceso a las tecnologías de la comunicación y a internet supone un gran avance en la garantía de los derechos y libertades de la población y la consolidación de la democracia, y, además, facilita que se garanticen los derechos a la educación, la información, la expresión, la libertad de pensamiento, la conciencia y la religión, el juego y el descanso, entre otros.

Ahora bien, la regulación y la limitación del acceso a contenidos digitales para adecuarlos a la edad de los niños y adolescentes, y el uso de la inteligencia artificial para protegerlos del consumo de la red no se han de ver como vulneraciones del derecho a la información, la libertad de expresión y el principio de neutralidad, sino como la forma de hacer prevalecer los derechos de las personas más vulnerables, los niños, frente a los intereses económicos de grandes corporaciones y la ciberdelincuencia en la era digital. Es necesario arbitrar mecanismos para poder acompañar a las familias y al personal educador en su responsabilidad de proteger a los niños y adolescentes en este ámbito.

En este sentido, la Convención de las Naciones Unidas sobre los derechos del niño establece el interés superior de los niños como principio vertebrador de todas las acciones e iniciativas públicas y privadas que les afectan.

Actualmente, en la era digital, muchos de los derechos y libertades recogidos en la Convención requieren, para ser ejercidos, el uso de la tecnología, también por parte de niños y adolescentes. Así, el acceso a la tecnología y a internet en condiciones de equidad resulta imprescindible y ofrece nuevas oportunidades para hacer efectivo el derecho a la educación, a la información, a la expresión, al juego, al pleno desarrollo, a la reunión y la asociación y a la identidad, entre otros.

Internet plantea nuevos retos que tienen una afectación sobre los derechos de niños y adolescentes.

También los riesgos y vulneraciones que se producen en este ámbito, y los instrumentos jurídicos, la regulación y la supervisión de que se dispone, deben adecuarse a los retos y a las necesidades que plantea el entorno digital cada día a un ritmo más rápido.

Consciente de esta situación, el Comité de los Derechos del Niño se ha visto compelido a publicar la Observación general número 25, de 2 de marzo de 2021, relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital, con el fin de ofrecer orientaciones a los estados miembros en cuanto a la aplicabilidad de la Convención y los derechos que se recogen relativos al entorno digital.

Para elaborar esta observación, se ha partido de una consulta realizada a 709 niños y adolescentes de nueve a veintidós años, provenientes de veintisiete países de todo el mundo. La Observación concluye con estas orientaciones:

- Se exige a los estados miembros que legislen y desarrollen políticas y estrategias nacionales, y que a tal fin asignen a un órgano gubernamental la función de coordinación con escuelas, empresas, sociedad civil, mundo académico y organizaciones para poder promover y asegurar los derechos de los niños y adolescentes en el entorno digital.
- Se pide que se puedan recopilar datos y que existan órganos de supervisión independientes, y también que se difundan mediante campañas de concienciación programas educativos para dar a conocer los derechos y riesgos del entorno digital. También se pide expresamente que se ofrezca formación a los profesionales de la educación sobre los derechos humanos en el entorno digital.
- En cuanto al sector empresarial, se pide que los estados adopten medidas de elaboración, vigilancia, aplicación y evaluación de leyes, reglamentos y políticas

para asegurar que las empresas cumplen con las obligaciones consistentes en impedir que sus servicios se utilicen de forma que causen o propicien violaciones o vulneraciones de derechos de privacidad y protección. Los estados deben promover leyes, investigar, juzgar y reparar vulneraciones que se produzcan en el entorno digital, lo que incluye la cooperación internacional.

La Observación general número 25 ha significado un avance a la hora de plasmar cuáles son las medidas necesarias que deberían adoptar los estados firmantes de la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas a fin de que los derechos recogidos en la Convención sean respetados también en la red.

Hasta ahora, la responsabilidad de la educación y la supervisión del uso y la gestión de internet y las tecnologías digitales en general se ha delegado a familias y profesionales de la educación, pero el Comité de los Derechos del Niño ve necesario que los estados miembros incidan en la regulación y supervisión de los consumos inapropiados que niños y adolescentes realizan de contenidos que les son perjudiciales. Esta necesidad existe desde el momento en que se constata que *de facto* estos contenidos están llegando a los niños y adolescentes, especialmente a los más vulnerables, y teniendo en cuenta también los fuertes intereses económicos que están en juego y la incidencia real que estos tienen en la capacidad de las familias de hacerles frente.

La Observación general número 25 es un avance para que los derechos de los niños sean respetados también en la red.



La institución del Síndic de Greuges de Cataluña, en su labor de defensa de derechos, ha trabajado desde hace tiempo cuestiones relacionadas con el ejercicio de los derechos de los ciudadanos en el entorno digital, tanto mediante la organización de actos y jornadas de trabajo internacionales como mediante el estudio de las quejas planteadas en la institución y de las actuaciones de oficio abiertas a tal efecto. También se ha trabajado la cuestión en el Consejo Asesor Joven del Síndic de Greuges, órgano de participación y de asesoramiento juvenil.

Además, se han recibido algunas quejas y se han abierto actuaciones de oficio en relación con su incidencia en el ejercicio de derechos en internet, las redes sociales, el acceso a dispositivos y la conectividad. Estas actuaciones de oficio han quedado reflejadas en los informes anuales en relación con los derechos de los niños que el Síndic de Greuges hace llegar al Parlamento de Cataluña.

En este sentido, en 2015 esta institución organizó las jornadas de trabajo “Acceso a internet y las TIC para niños y adolescentes: oportunidades y riesgos”, con el fin de estudiar esta cuestión. Fruto del debate con expertos en el ámbito de la educación y la participación de los niños, se determinó la necesidad de articular políticas proactivas sobre las competencias digitales de los niños y adolescentes, y se propuso la creación de un plan de intervención integral por parte de la Administración con el objetivo de integrar las TIC en todos los ámbitos de la infancia.

Por último, respecto a los riesgos, también se alcanzó un consenso sobre la necesidad de crear acuerdos globales para garantizar la seguridad a escala internacional.

A principios del 2020, la institución del Síndic de Greuges, junto con el Instituto Internacional del Ombudsman (IOI), organizó un seminario internacional sobre inteligencia artificial y derechos humanos en Barcelona. El seminario reunió a expertos, representantes de empresas y de instituciones, titulares de instituciones de ombudsman, defensores y representantes de estructuras de derechos humanos, que consideraron necesario y urgente regular en los tratados internacionales la garantía de los derechos humanos, que pueden ser lesionados por la aplicación de la inteligencia artificial.



El informe contiene un conjunto de recomendaciones para que se avance en la regulación y la efectividad de los derechos de los niños en internet.

Se destacó la importancia del papel que deben desarrollar las instituciones de ombudsman en materia de derechos humanos e inteligencia artificial, y la necesidad de un nuevo humanismo tecnológico para establecer los derechos digitales como derechos humanos. Se habló sobre la importancia de una nueva generación de derechos para paliar los efectos negativos de la evolución tecnológica.

Algunos referentes de instituciones reguladoras internacionales, como la Agencia Europea de los Derechos Fundamentales (FRA), la Comisaria Europea para los Derechos Humanos del Consejo de Europa y el Ombudsman europeo remarcaron la oportunidad de participar a la hora de legislar sobre la inteligencia artificial, e hicieron hincapié en la validez

y la obligatoriedad de los tratados y las leyes ante el carácter voluntario de los códigos de ética.

En el marco de la Estructura de Derechos Humanos, el Síndic de Greuges ha organizado también este año 2022 la jornada “Retos para los derechos derivados de la brecha digital”, en la que se analizaron los derechos de los niños y adolescentes y las TIC, y se recogió la necesidad de potenciar la educación y la sensibilización para usar de forma responsable internet y las redes. En este sentido, se remarcó que era necesario fomentar el pensamiento crítico en el consumo digital, formar docentes y familias, y sancionar a las compañías y aplicaciones que diseñan y promueven herramientas que vulneran la intimidad, la seguridad y el bienestar de los niños y adolescentes que las utilizan.

La institución del Síndic de Greuges, como defensora de los derechos de los niños y adolescentes en Cataluña, aparte de organizar debates, seminarios y foros de discusión entre expertos para avanzar en la regulación de derechos y la creación de políticas en este ámbito, se ha pronunciado en varias ocasiones sobre cuestiones relacionadas con la promoción y la vulneración de derechos en el entorno digital.

En los distintos informes que ha publicado, tanto en el ámbito de la infancia como de carácter general, aparecen referencias a la necesidad de preservar el derecho al acceso a la Administración en condiciones de equidad, en relación con la brecha digital, la vulneración de derechos de privacidad e intimidad en la utilización de las redes sociales, la protección frente a violencias ejercidas a través de internet, la labor de acompañamiento a la parentalidad y la alfabetización digital de la población, el derecho a la educación y el ocio sin discriminación, etc.

Mediante este informe, basándose en la normativa y en las consideraciones que se recogen a continuación, la institución del Síndic de Greuges quiere trasladar un conjunto de recomendaciones a las autoridades competentes para que se avance en la regulación y efectividad en el ejercicio del control a fin de preservar los derechos de los niños y los adolescentes en la red.

1. Brecha digital y brecha educativa

La falta de inclusión digital efectiva

El acceso a internet es cada vez más necesario para hacer efectivos los derechos de la infancia y la adolescencia, como el derecho a la información, a la educación en igualdad de oportunidades, a la participación, a la libertad de expresión y de pensamiento, y a la libertad de conciencia y religión. Y también el derecho a la educación y al descanso, al esparcimiento, al juego, al recreo y a la participación en la vida cultural y artística, todos recogidos en la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (artículos 13, 14, 17, 28 y 31).

En este sentido, las desigualdades en la accesibilidad y la alfabetización digital implican desigualdades en el acceso a muchos derechos, entre ellos el de la educación.

El día 13 de septiembre del año 2000, la ONU redactó la Declaración del Milenio, mediante la cual los jefes de estado y de gobierno mostraron su compromiso con la Carta de la ONU y reconocieron su responsabilidad a nivel global, regional e internacional en relación con las tecnologías de la información y la comunicación, y el cumplimiento y la protección de los derechos civiles, políticos, sociales y culturales.

La Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información y de la Comunicación impulsó políticas relacionadas con la lucha contra la brecha digital y la garantía del acceso a internet, y en 2016 la Asamblea General de las Naciones Unidas, mediante la Resolución del Consejo de Derechos Humanos, incidió en la alfabetización digital, además de subrayar la necesidad de trabajar también en la brecha de género y en relación con las personas con discapacidad.

Las desigualdades en la accesibilidad y la alfabetización digital implican desigualdades en derechos como la educación y el ocio.



Estos pronunciamientos se han ido reproduciendo en observaciones de los comités de las distintas convenciones, recomendaciones y directrices de la Unión Europea y el Consejo de Europa.

A nivel estatal, el acceso equitativo y el derecho a la educación y la alfabetización digital se han reconocido también en varias normas, como la Ley 26/2015, de

modificación del sistema de protección a la infancia y adolescencia, y la Ley orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de protección de datos personales y garantía de los derechos digitales, que se han incluido en el plan España Digital 2025.

En Cataluña, la Carta catalana por los derechos y responsabilidades digitales prevé también el acceso universal y equitativo a internet, y la Ley 10/2017, de 27 de junio, de las voluntades digitales, modificaba el Código civil catalán e incluía la facultad de vigilancia de los progenitores y tutores de personas menores de edad para que su presencia en entornos digitales resulte apropiada y no les genere riesgos. Asimismo, se prevé la posibilidad de dirigirse a los prestadores de servicios digitales en caso de que se constate la existencia de riesgo y también de solicitar la asistencia e intervención de los poderes públicos a tales efectos.

Recientemente, se ha publicado un informe de la Mesa de Entidades del Tercer Sector Social de Cataluña, que analiza el marco legal existente y las posibles iniciativas en torno a la reclamación del acceso a internet como derecho fundamental para reducir la brecha digital y social.

Existen todavía muchas carencias en el acceso a dispositivos tecnológicos y de conectividad entre algunas familias.

La educación digital se presenta como un instrumento para que las personas puedan pasar de ser simples usuarias digitales a ciudadanas digitales, mediante la adquisición de competencias en este ámbito.

Como recurso dirigido a mejorar también la competencia digital, el Departamento de Educación ha implementado el programa de coeducación, perspectiva de género y educación afectivosexual Coeduca't, pero el curso 2021/2022 solo se impartió en un 21,4% de los centros de primaria y de secundaria. En el caso de los niños y adolescentes, la brecha digital, en el sentido de no disponer de los recursos tecnológicos necesarios para acceder y desarrollarse en el entorno digital, afecta especialmente a algunos de los derechos reconocidos en la Convención de los Derechos del Niño, entre ellos la educación.

Hay todavía muchas carencias desde el punto de vista del acceso a dispositivos tecnológicos y de conectividad entre algunas familias en Cataluña, tal y como se ha podido constatar durante la crisis de la covid-19 y el cierre de los centros educativos. Así, se ha denunciado la falta de conectividad por parte de muchos estudiantes y las dificultades para hacer efectivo el derecho a la educación durante el confinamiento.¹



¹ “7.000 alumnes sense ordinador en cas de confinament” [7.000 alumnos sin ordenador en caso de confinamiento]. El Crític. Informe del Síndic de Greuges Los centros educativos con elevada complejidad ante la crisis derivada de la pandemia de la covid-19. Resumen ejecutivo.

Por lo que respecta exclusivamente a la provisión de medios técnicos y la relación entre ingresos de la familia y el acceso y uso de las TIC, según la Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y la comunicación en los hogares, en el año 2019 en Cataluña había un 8,5% de hogares con progenitores que conviven con algún hijo (cerca de 113.000) que no tenían ordenador en casa, y un 3,0% (cerca de 40.000), que no tenían internet o banda ancha. Esta encuesta pone también de manifiesto que un 7,2% de los niños de diez a quince años (cerca de 36.000) no habían utilizado en los últimos tres meses un ordenador, y un 4,6% no se habían conectado a internet. De los que sí se habían conectado, hay que decir que una parte, el 3,6%, no lo había hecho desde la vivienda en la que reside (cerca de 17.000 niños de esa edad).

Actualmente, la verdadera brecha digital la causan la falta de habilidades y de capacidad de desarrollarse en el entorno digital.



Se constatan notables desigualdades sociales, especialmente en lo que se refiere al uso del ordenador, como consecuencia de la brecha digital: el 20,8% de los niños de diez a quince años que residen en hogares con ingresos de menos de 900 euros mensuales manifiestan no haber usado un ordenador en los últimos tres meses, mientras que este porcentaje es del 1,4% en el caso de niños que residen en hogares con ingresos de más de 2.500 euros mensuales.

Tabla 1. Niños de diez a quince años sin uso de equipamiento TIC en los últimos tres meses, por ingresos familiares del hogar (2019)

	Ordenador		Internet		Móvil	
	N	%	N	%	N	%
Menos de 900 €	12.198	20,8	0	0,0	17.769	30,3
De 901 a 1.600 €	10.547	11,4	13.970	15,1	26.182	28,3
De 1.601 a 2.500 €	3.938	3,8	0	0,0	24.353	23,5
Más de 2.500 €	2.067	1,4	3.987	2,7	51.384	34,8
NS/NR	7.376	7,3	4.951	4,9	47.996	47,5
Total	36.251	7,2	23.160	4,6	167.661	33,3



Fuente: Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y la comunicación en los hogares (disponible en Idescat).

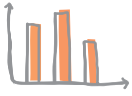
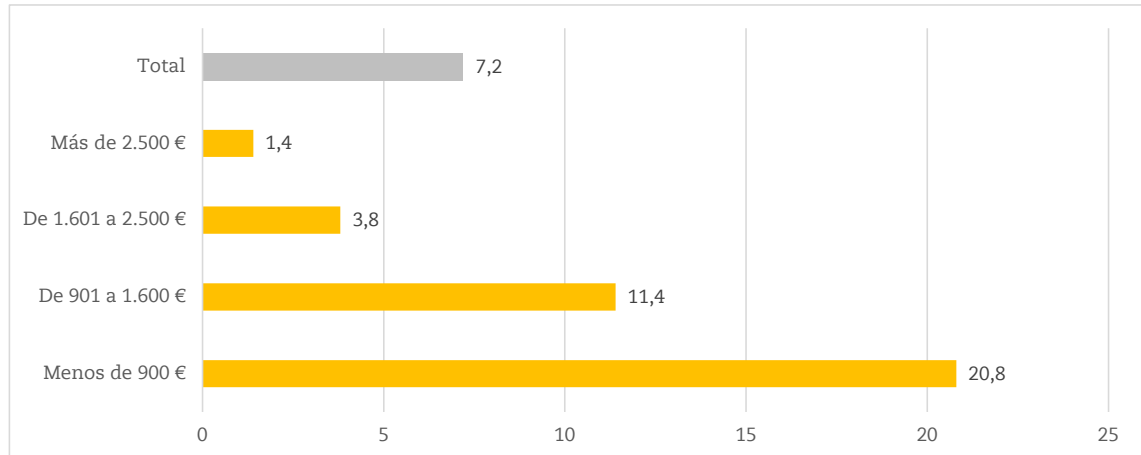


Gráfico 1. Niños de diez a quince años sin uso de ordenador en los últimos tres meses, por ingresos familiares del hogar (2019)



Fuente: Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y la comunicación en los hogares (disponible en Idescat).

En la ciudad de Barcelona, y según una encuesta elaborada por el Comisionado de Innovación Digital, Administración Electrónica y Buen Gobierno del Ayuntamiento de Barcelona durante el año 2021, un 8% de los hogares todavía no dispone de ningún tipo de conexión a internet y, de estas, un 28% indica que es por una cuestión económica. Estos hogares se concentran en los barrios más desfavorecidos.

Aparte de la disponibilidad de dispositivos y acceso a la red, actualmente en Cataluña existe una brecha sociocultural, más que una brecha digital propiamente dicha, que es la que condiciona la verdadera equidad en el ejercicio de derechos, como el derecho a la educación, a la salud y el desarrollo, y que tiene que ver con las habilidades y la capacidad de desarrollarse en el entorno digital, y de disponer del espacio y el tiempo para que familias y profesionales de la educación acompañen a los niños en el uso de las redes.²

Así, según informes publicados en 2017 y 2019 por la organización Common Sense Media, los niños de cero a ocho años que pertenecen a entornos desfavorecidos consumen tecnologías durante 3 horas y 29 minutos de media, mientras que los niños de la misma edad de entornos favorecidos lo hacen 1 hora y 50 minutos. Lo mismo ocurre en las franjas de ocho a doce años (5 horas y 49 minutos respecto a 3 horas y 59 minutos) y de doce a dieciocho años (8 horas y 7 minutos de pantalla respecto de 6 horas y 49 minutos).³

Una investigación reciente publicada en la revista *Comunicar* analiza la influencia del nivel socioeducativo de las familias en el consumo de pantallas inteligentes. Para ello se utiliza una metodología cuantitativa a partir de una muestra de 792 alumnos de primaria (363 niños y 429 niñas), de entre cinco



² L'Ecuyer, Catherine. *La verdadera brecha educativa*.

³ The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2019

y nueve años, de tres ciudades españolas: 196 alumnos de Barcelona, 320 de Madrid y 276 de Sevilla. Se analiza el consumo de televisión, teléfonos móviles, tabletas, ordenadores y videojuegos. El consumo de teléfono móvil entre niños de cinco a nueve años representa un 25,1% entre los niños de madres con nivel formativo superior, y un 65,4% entre niños de madres de bajo nivel formativo.

Tabla 2. Consumo de medios de los niños según el nivel formación de la madre

	Total	Superior	Medio	Bajo
Televisión	69,8	64,8	76	78,9
Tableta	50,9	49	53,8	53,9
Videojuegos	33,8	32,5	33,7	36,5
Móvil	30,3	25,1	33,7	65,4
Ordenador	26,5	25,4	26,2	34,6



Fuente: Jiménez-Morales, Mònika; Montaña, Mireia; Medina-Bravo, Pilar (2020). “Uso infantil de dispositivos móviles: Influencia del nivel socioeducativo materno”, *Comunicar*, edición avanzada en línea del 15 de abril.

Los resultados señalan que, cuanto menor es el nivel de estudios y la categoría profesional de la madre, mayor es el consumo de contenidos a través de dispositivos móviles por parte de los niños. El estudio demuestra la importancia de considerar el nivel educativo y profesional de las madres y padres como oportunidad para entender mejor el consumo de pantallas inteligentes y para diseñar estrategias familiares que fomenten el pensamiento crítico y la educación mediática digital. Estos desequilibrios se manifiestan también en el consumo de televisión, tableta, videojuegos y ordenador, y en función del nivel formativo y la categoría profesional del padre, aunque en menor medida.⁴

La limitación, la educación y el acompañamiento en el uso de las tecnologías por parte de familias y profesionales de la educación, que no la prohibición, protegen a los niños y adolescentes de consumos abusivos y de la pérdida de oportunidades educativas, y contribuyen a su desarrollo personal. Asimismo, protegen a los niños y adolescentes de situaciones en las que pueden resultar víctimas de abusos y de ciberdelincuencia, entre otros.

El reciente informe de UNICEF titulado *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades* alerta también de la carencia de presencia y acompañamiento de las familias en la vida de los adolescentes como elemento que puede predisponer a un uso no saludable e inseguro de las herramientas digitales.

⁴Jiménez-Morales, Mònika; Montaña, Mireia; Medina-Bravo, Pilar (2020). “Uso infantil de dispositivos móviles: Influencia del nivel socioeducativo materno”, *Comunicar*, edición avanzada en línea del 15 de abril.

Las diferencias que se producen en relación con el uso de las redes sociales e internet en función de la formación de los progenitores y el entorno socioeducativo del niño no son diferentes de la situación de desigualdad en las oportunidades educativas que la institución del Síndic de Greuges señala como elemento clave en la falta de equidad del sistema educativo desde hace tiempo, y ha sido objeto de trabajo y dedicación por parte de la institución.

Por último, cabe añadir que la discapacidad, además del factor sociocultural y económico, también es un factor de vulnerabilidad a la hora de sufrir la brecha digital, así como un factor de riesgo a sufrir agresiones, abusos y explotación en el entorno digital. La discapacidad puede suponer una exclusión si no se promueven las innovaciones tecnológicas que permitan satisfacer las necesidades de todos los niños con distintos tipos de discapacidad. En este sentido, la inclusión digital va más allá de garantizar la misma posibilidad de acceder o utilizar las TIC, y se centra en garantizar las mismas oportunidades de sacarle el máximo provecho.

La educación y el acompañamiento en el uso de las tecnologías en las familias protegen a los niños y adolescentes de consumos abusivos y de la pérdida de oportunidades educativas.

Según un estudio elaborado por la Fundación Ferrer i Guardia focalizado en colectivos vulnerables, en el colectivo de personas con discapacidad, la brecha digital no está tanto en el acceso a dispositivos (más del 90% de las personas encuestadas con una discapacidad física tienen acceso a un teléfono móvil con internet y un 80% tienen acceso a un ordenador) ni en el acceso a internet (el 90% pueden acceder), sino en la usabilidad y accesibilidad (más del 15% aseguran que los dispositivos TIC que utilizan habitualmente no se adaptan a sus necesidades y casi el 40% aseguran que existen funcionalidades del ordenador o del teléfono inteligente a las que no pueden acceder porque el dispositivo no se adapta a las mismas).

La brecha digital tiene un impacto especial sobre las personas con discapacidad, dado que la tecnología podría incrementar su autonomía y porque también se traduce en menos oportunidades de uso y aprovechamiento de las TIC.

De hecho, más del 15% de personas con discapacidad aseguran que los dispositivos TIC que utiliza no se adaptan a sus necesidades, y casi el 40% no pueden acceder a algunas de las funcionalidades que ofrecen. Paradójicamente, la verdadera inclusión digital supone un enorme potencial para la autonomía de las personas con discapacidad, ya que les permite superar los impedimentos del entorno físico.

Paradójicamente, la tecnología y el entorno digital tienen un fuerte potencial entre niños y adolescentes con discapacidad, como vía de acceso a derechos que, de lo contrario, en el entorno físico pueden verse todavía muy limitados. De acuerdo con los datos publicados en 2022 por el Departamento de Derechos Sociales, en toda Cataluña existen 634 recursos de crianza positiva.

Ya antes de la pandemia, el Síndic de Greuges había señalado que con el estallido de la era digital las diferencias socioeconómicas de las familias podían suponer una nueva fuente de desigualdad entre niños y adolescentes en cuanto al acceso a dispositivos, conectividad, así como alfabetización y capacitación para el uso saludable y seguro de internet.

Ahora bien, durante el confinamiento, en el que el curso escolar se siguió principalmente por vía telemática, la brecha digital preexistente resultó especialmente discriminatoria para el colectivo de alumnado, el cual, por razones socioeconómicas, podía tener más problemas de conectividad y de provisión de equipos adecuados.

Al mismo tiempo, durante la situación de confinamiento, a la falta o dificultad de provisión técnica de medios, se debía añadir la dificultad que suponía para algunos estudiantes disponer de un espacio adecuado en el domicilio, con las condiciones adecuadas para la concentración y el aprendizaje, para poder seguir las conexiones y las clases en línea.

A esta situación circunstancial obligada por la pandemia, que puso de manifiesto la problemática existente de brecha digital entre niños y adolescentes, debe añadirse la diferencia estructural en cuanto al entorno y el acompañamiento al niño y adolescente por parte de las familias en función del estrato social y cultural al que pertenecen, que supone ya una desigualdad en las oportunidades educativas del alumno.

El Síndic de Greuges pidió que se adoptaran medidas de provisión de equipamiento digital para garantizar que el alumnado pudiera acceder al curso y seguirlo de forma telemática sin discriminación, y que se ofreciera un acompañamiento personalizado al alumnado con más dificultades de escolarización.

El Departamento de Educación y las administraciones locales hicieron un esfuerzo extraordinario por intentar distribuir dispositivos electrónicos al alumnado que no tenía ordenador o conectividad por efecto de la brecha digital durante el confinamiento, aunque no pudieron facilitarlos a la totalidad del alumnado que se hallaba en esta situación.

A raíz de esta situación extraordinaria se aprobó también, a mediados de julio de 2020, una inversión de 184,8 millones de euros hasta 2025 para el Plan de educación digital en Cataluña (106 millones de euros para el curso 2020/2021), que incorporaba el Proyecto estratégico por la aceleración de la transformación digital de los centros educativos de Cataluña y el abordaje de la brecha digital. Este proyecto contempla la adquisición de un volumen estimado de 300.000 dispositivos portátiles para el alumnado de los centros, a partir de 3.º de ESO hasta la educación postobligatoria, con una financiación de 99,7 millones de euros, así como la distribución de 110.000 paquetes de conectividad para el alumnado vulnerable de todas las etapas, con una inversión de 31,7 millones de euros.



La brecha digital tiene un impacto especial sobre las personas con discapacidad, al mismo tiempo que los dispositivos tecnológicos son un potencial para su autonomía.

También prevé la instalación de redes LAN-wifi en 1.230 centros educativos públicos que todavía no tienen, lo que supone una inversión total de 23,5 millones de euros que permitiría a los centros tener conexiones simultáneas de distintos dispositivos. Esto les dotaría de una capacidad suficiente para realizar prácticas colaborativas y utilizar herramientas telemáticas de comunicación y otros usos que requieran una conexión generalizada y permanente de dispositivos dentro de los centros educativos. El proyecto contempla, además, la adquisición de hasta 85.000 dispositivos adicionales para el profesorado, con una inversión de 29 millones de euros.

Al finalizar el curso 2022/2023 está previsto facilitar dispositivos al 60% restante de los alumnos, los de 1.º y 2.º de ESO, con lo que todos los alumnos de centros públicos desde 5.º de primaria hasta 2.º de bachillerato dispondrán de ellos, según la información facilitada por el Departamento. Quedará por acabar de definir el modelo de dotación de los ciclos formativos, dado que tienen unas características específicas.

A pesar de los esfuerzos realizados, es cierto que las dificultades que ya se habían detectado antes de la pandemia y que no solo tienen que ver con el acceso a infraestructura y equipamiento digital, sino también con las dificultades de acompañamiento a la escolaridad, persisten, y afectan fuertemente a la equidad.

La escuela es un factor de reequilibrio necesario de las desigualdades estructurales expuestas, y en este sentido el Síndic de Greuges, mediante el Pacto contra la segregación escolar, entre otros, intenta combatir la escolarización desequilibrada para que los niños y adolescentes más desfavorecidos puedan tener acceso a entornos escolares con capitales sociales y culturales más favorables. Con este fin, es necesario que los centros educativos también incluyan formación específica sobre consumo crítico y responsable de internet y las redes sociales.

Los programas de acompañamiento a la parentalidad y de capacitación de familias y profesionales en el entorno digital son herramientas que se pueden aplicar a toda la población, pero deben dirigirse especialmente a los entornos más vulnerables.



- Hay que garantizar el **acceso de todos los niños y adolescentes a dispositivos electrónicos y a conexión digital** para poder hacer efectivos derechos como el derecho a la educación en condiciones de equidad.
- Es necesario que **centros educativos y ayuntamientos se coordinen** para detectar las carencias de los núcleos familiares con mayores dificultades y poder aportar una solución mediante partidas presupuestarias destinadas a esta finalidad.
- Los servicios de atención primaria, los servicios sociales, los servicios educativos y los servicios de salud tienen que asegurar que se incluye la **alfabetización y la capacitación en el entorno digital** como recurso de crianza positiva, y acompañamiento a la parentalidad desde la primera infancia, especialmente en las familias más vulnerables.
- Los **centros educativos** deben incluir en el **currículum programas de capacitación y formación** dirigidos a los núcleos familiares y también a niños y adolescentes.
- Hay que **adaptar las herramientas digitales** a las necesidades de las personas que tengan cualquier tipo de **discapacidad** para facilitarles su uso y garantizar su inclusión digital.

2. Discriminación por cuestión de género

Cómo se perpetúan los roles sexistas del patriarcado en las redes

Internet no es ajeno al modelo patriarcal ni a los roles de género existentes en la vida real, en la vida fuera de línea. La vida y la identidad digital de los niños y adolescentes cada vez tiene mayor peso, y lo que se proyecta y consume en los medios digitales se refleja en lo que sucede después en el espacio físico y en las relaciones presenciales, y a la inversa.

Así, internet, las redes sociales y las aplicaciones digitales no son la causa del sexismo en nuestra sociedad y especialmente entre la población infantil y adolescente, pero sí que en el mundo digital a menudo se perpetúan y se alimentan algunas de las manifestaciones de este sexismo y los estereotipos de género existentes, especialmente nocivos en una etapa de formación, desarrollo y consolidación de valores como es la infancia y la adolescencia.

La llamada *brecha digital de género* engloba diferencias en el acceso a las nuevas tecnologías, que en el caso de la población infantil y adolescente en Cataluña no son significativas; diferencias en la intensidad y en las pautas de uso, que están vinculadas a la formación y a las habilidades; y, por último, diferencias en el aprovechamiento de las aplicaciones más innovadoras y en los entornos en los que se diseñan y construyen las aplicaciones tecnológicas. En relación con este último aspecto, las mujeres siguen muy alejadas de los hombres en el ámbito de la creación y el diseño tecnológicos.⁵

En cuanto a las diferencias de aprovechamiento, existen varios estudios que avalan la pervivencia de diferencias en función del género en el uso de las tecnologías entre chicos y chicas, tanto en cuanto a habilidades como a intereses.⁶

Así, se asocia mayoritariamente a los chicos el consumo de videojuegos, que a menudo afianzan actitudes sexistas y asociadas al estereotipo de género masculino basado en la competición y la violencia. Son juegos que, al mismo tiempo, sitúan a los chicos en una mejor posición en cuanto a habilidades técnicas e informáticas, que pueden repercutir en su proyección profesional futura y retroalimentar la prevalencia masculina en posiciones técnicas y cualificadas, de control dentro de la sociedad de la información.

⁵ “Els estereotips socials i la bretxa digital de gènere [Los estereotipos sociales y la brecha digital de género]. Dones en Xarxa.

“¿Marca el género la diferencia?” Telos (fundaciontelefonica.com)

“Explorando la brecha digital de género entre los y las adolescentes de ocho países de Europa, Latinoamérica y de Australia”. Centro de Investigación “Información, Comunicación y Cultura” (CRICC). Universidad de Barcelona

⁶ “Un estudio analiza la transmisión del sexismo y el machismo en el ámbito digital entre adolescentes” (euskadi.eus)



Además, el contenido de algunos de estos videojuegos, dirigidos mayoritariamente a público masculino, proyecta una imagen denigrada de la mujer, sin pasar por alto la presencia anecdótica de personajes femeninos protagonistas en los videojuegos. A menudo, la mujer aparece como una figura desvalida o dependiente dada su indefensión, inocencia o incapacidad para resolver sus problemas, una figura a la que el personaje protagonista masculino debe “salvar”. El hecho de que la cantidad de mujeres que se dedican al diseño y a la creación de videojuegos sea una minoría dificulta incorporar la visión femenina en una industria que ya es líder en el mercado global del entretenimiento.

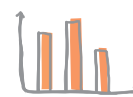
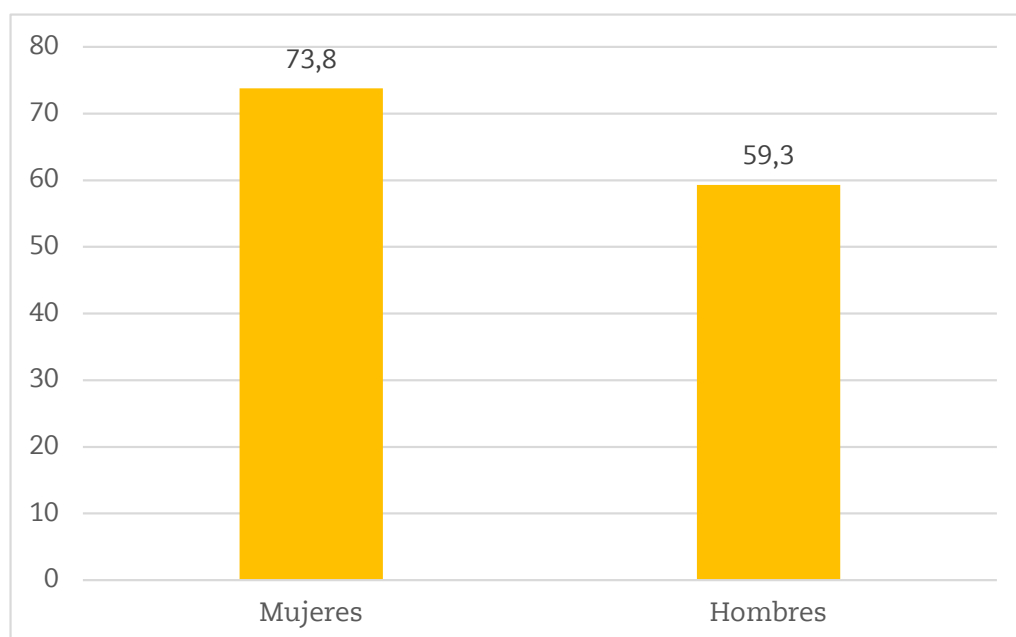
En internet se perpetúan y alimentan las manifestaciones del sexismo y los estereotipos de género existentes.

Según un estudio sobre género y juegos on-line,⁷ el 73,8% de las mujeres afirma conocer videojuegos sexistas, mientras que solo el 59,3% de los hombres afirma detectar sexismo en los videojuegos. Casi la mitad de las personas encuestadas detectan cosificación sexual de las mujeres (hipersexualización, fragmentación del físico, mujeres como objeto sexual, vestimenta sexista, sonidos con contenido sexual), y el 30% detecta violencia explícita contra las mujeres (observación de escenas de prostitución, sumisión, torturas, violaciones, asesinatos, maltrato o insultos, acoso, esclavismo, etc.).



⁷ Santana Rodríguez, Nira. “Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector”, para la Cátedra Telefónica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, promovido con la colaboración de Fundación CajaCanarias y “la Caixa”, el Vicerrectorado de Cultura y Sociedad de la ULPGC y la Unidad de Igualdad de la ULPGC.

Gráfico 2. Porcentaje de personas que reconocen sexismo en los videojuegos



Fuente: “Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector”. Nira Santana Rodríguez.

Hay que añadir que a menudo los videojuegos, especialmente los gratuitos, utilizan sistemas de recompensa que funcionan de forma similar a otras sustancias adictivas, lo que ha llevado a la Organización Mundial de la Salud (OMS) a incluir el trastorno por videojuego dentro del manual CIM-11 (Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.ª revisión, ICD-11 en inglés). Como en el consumo de tóxicos y conductas adictivas, también en la adicción al juego existe una prevalencia masculina, porque algunos de los factores de riesgo y protección van asociados también a la construcción tradicional de los géneros masculino y femenino. Así, el hecho de competir, ganar dinero, adquirir poder y asumir conductas de riesgo y peligro, que sitúan al hombre en un aparente rol de valentía o superioridad, han predispuesto tradicionalmente más a los chicos al consumo de tóxicos, al juego y también a las adicciones relacionadas.

Así, la mayoría de los estudios reportan el género como factor relacionado con un mayor riesgo de desarrollar un trastorno por el uso de videojuegos, si bien el uso compulsivo de la red en general afecta tanto a mujeres como a hombres. En el caso de los videojuegos, el 96% de los chicos han jugado en el último año, porcentaje que disminuye al 69% en el caso de las chicas. En cuanto a los juegos en línea de pago, en 2018 un 17,4% de los chicos de catorce a dieciocho años afirmaba haberlos usado, frente a un 3,6% de chicas.⁸

⁸ Informe de adicciones comportamentales del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA, 2019), elaborado a partir de los datos de la encuesta ESTUDES.

Informe *Joc d'apostes, videojocs i internet: trastorns i ús excessiu*, [Juego de apuestas, videojuegos e internet: trastornos y uso excesivo] de la Agencia de Salud Pública de Barcelona.

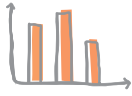
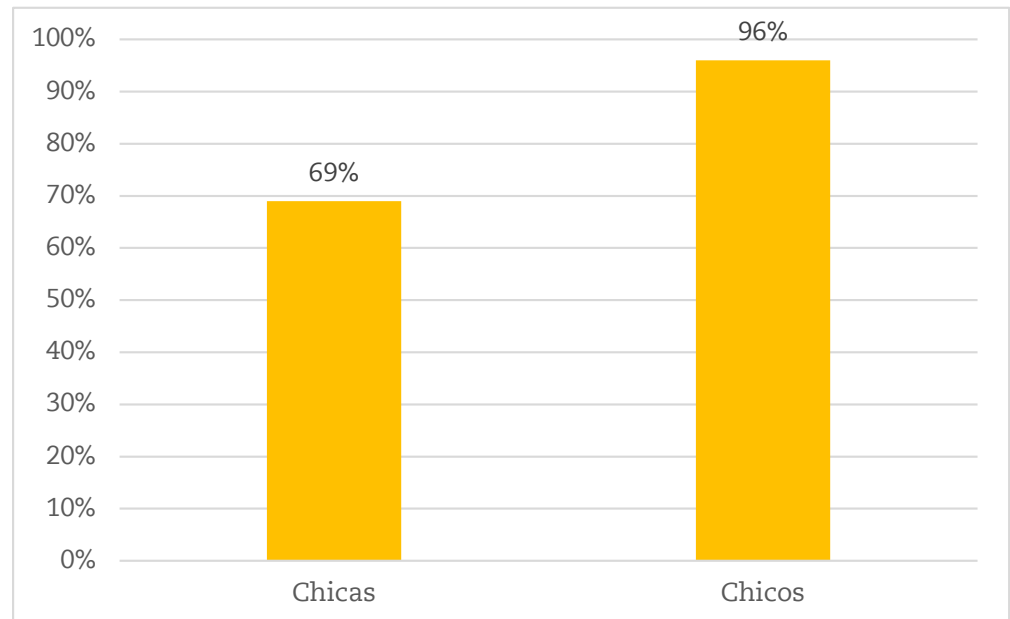


Gráfico 3. Porcentaje de adolescentes que han jugado a videojuegos en el último año (2018)



Fuente: Adicciones Comportamentales del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA, 2019).

Por los mismos motivos anteriormente mencionados, pero asociados al prototipo de género femenino, más relacionado con la construcción de una imagen deseable, con una actitud pasiva, complaciente y comunicativa, en el caso de las chicas hay mayor prevalencia del uso de las redes sociales y las herramientas que facilitan la comunicación interpersonal en relación con los chicos. En estos entornos existe una hegemonía en cuanto a los cánones de imagen y se fomenta la hipersexualización y la cosificación de la mujer. Las mujeres son especialmente vulnerables a sufrir problemas de autoestima y autoimagen, y los trastornos que pueden derivar de ellos, como los trastornos alimentarios.

Los centros de salud mental ambulatoria atendieron a 3.208 personas con trastornos de conducta alimentaria (TCA) en 2020, pero solo durante el primer semestre de 2021 esta cifra resultó ser de 3.194, casi la misma cantidad que durante todo el año anterior. De cada diez personas afectadas, nueve son mujeres, y la inmensa mayoría tienen entre doce y veintitrés años. Sin embargo, cada vez hay más chicos afectados por la presión que ejercen las redes sociales en la necesidad de cumplir con los cánones de belleza, y que a menudo quedan invisibilizados porque sufren un doble estigma, el que acompaña a la salud mental y el que está relacionado con el estereotipo de género.

Sin ir más lejos, según el informe publicado en el medio estadounidense *The Wall Street Journal* el 14 de septiembre de 2021, un estudio interno de responsables de Facebook había demostrado que la plataforma Instagram, muy utilizada por los adolescentes, resultaba perjudicial para la autoimagen corporal y el bienestar de las chicas. En concreto se indicaba que el 32% de las chicas adolescentes

afirmaban sentirse peor con su cuerpo después de utilizar Instagram. Cabe decir que la compañía quiso matizar días después el contenido de los informes internos en el Congreso de los Estados Unidos. Posteriormente, otro estudio, *Social Media Fails Women*, elaborado por la asociación feminista Ultraviolet en colaboración con el Institute for Strategic Dialogue, concluía que Instagram es la red social que más promueve el discurso misógino y racista en la red. La entidad decidió enviar una carta a todos los directores ejecutivos de las grandes plataformas para pedirles acciones firmes para defender a los grupos discriminados y vulnerables.

En relación con la construcción de la autoimagen a través de las redes, una de las herramientas usadas para la edición de fotos y vídeos es la realidad aumentada. Esta herramienta permite combinar elementos reales y virtuales (por ejemplo, motivos animales u otros elementos accesorios) que permiten jugar con imágenes, generalmente con el rostro. Esto puede suponer problemas derivados de los desajustes con la imagen corporal, sobre todo porque, más allá del juego que inspira inicialmente su uso, las principales redes sociales ofrecen multitud de filtros que pueden alterar la propia percepción y generar dismorfia. La identificación con una imagen irreal del propio cuerpo o rostro, a menudo idealizada según unos modelos estéticos canónicos discriminatorios por cuestión de género y origen, puede afectar a la representación de uno mismo y a la relación con los demás, y puede tener un impacto importante en niñas y adolescentes, más sujetas a estereotipos de belleza femenina.

La escuela y el ocio educativo tienen un papel primordial en la construcción de la identidad de los niños y adolescentes.



Es fundamental la formación en perspectiva de género de los profesionales que intervienen en el ámbito educativo.

Mejorar el color de la piel, quitar manchas y cicatrices, reducir la nariz, cambiar el color de los ojos o blanquear la dentadura son acciones que pueden contribuir a fomentar conductas obsesivas y exigentes en relación con el aspecto físico, que pueden derivar fácilmente en trastornos de alimentación, la tercera enfermedad más frecuente en jóvenes, que afecta a más de 400.000 personas en España, la gran mayoría, mujeres, y que se inicia cada vez a una edad más temprana.

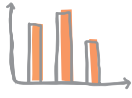
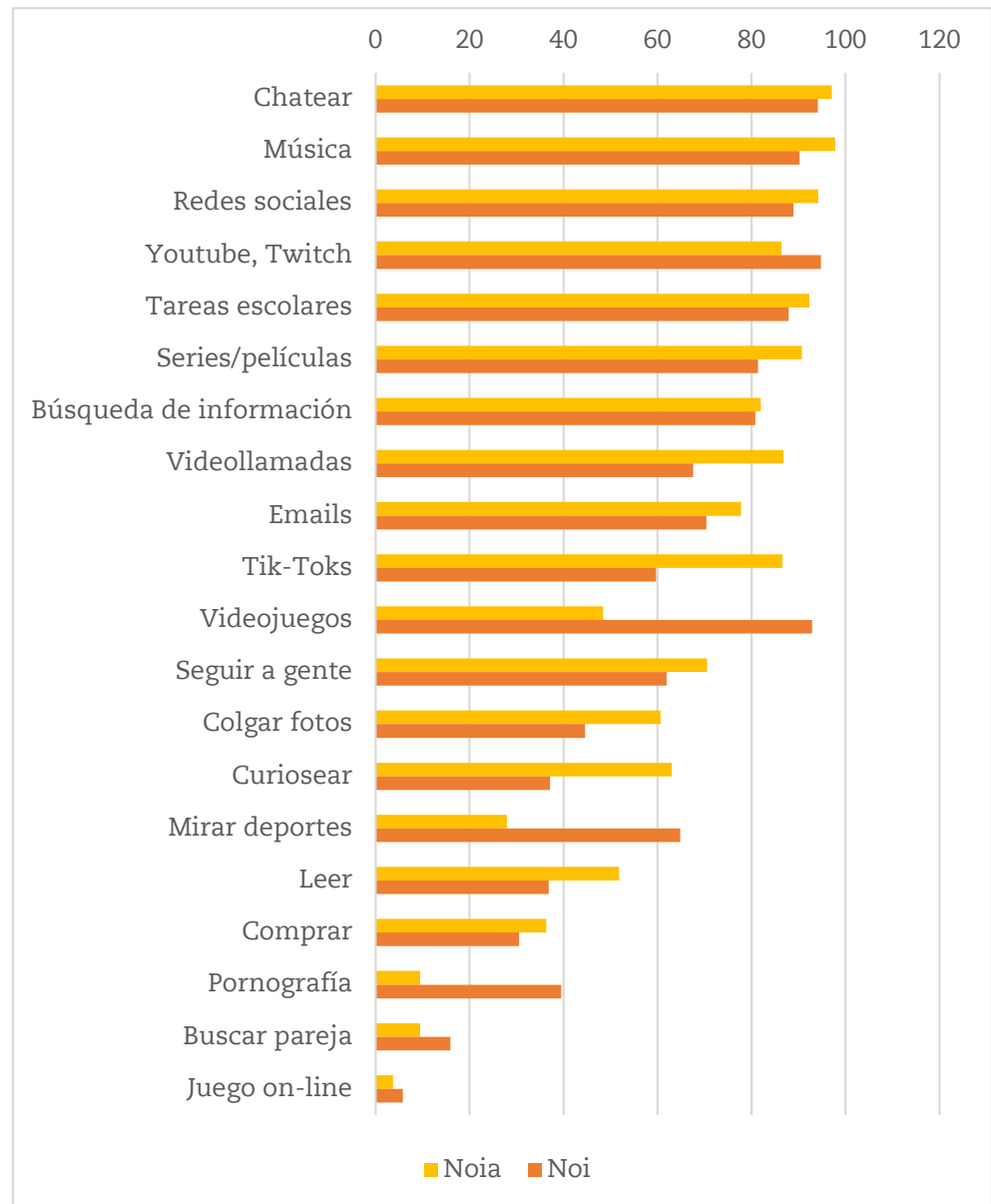


Gráfico 4. Actividades en internet por género (2020/2021)

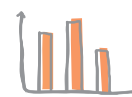
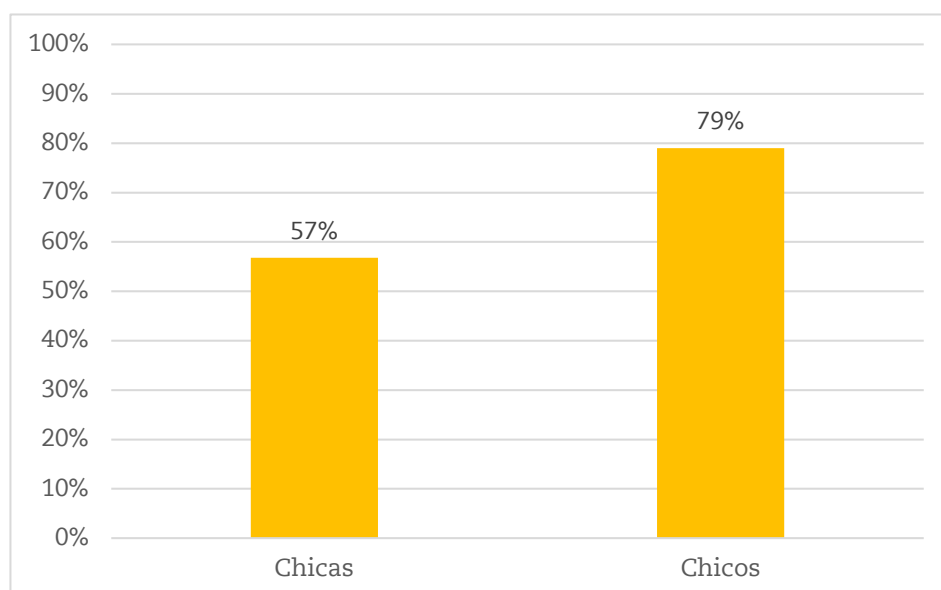


Fuente: Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia. UNICEF.

Otro ámbito de consumo en el que se perpetúan los roles de género y la llamada *masculinidad tóxica* es en el consumo de pornografía entre la población infantil y adolescente. Aparte de incluir contenidos no adecuados que a menudo suplen las carencias en educación afectivosexual entre la población adolescente y joven, en estos productos existe un marcado sesgo de género.⁹



⁹El consumo frecuente de pornografía es mayor entre los chicos (79%) que entre las chicas (56,8%). Según el informe *(Des)información sexual: pornografía y adolescencia*, elaborado por Save the Children en 2020, y según una investigación realizada en Estados Unidos (Owens, Behun, Manning, Reid, 2012), la exposición a material pornográfico en edades prematuras es causa y consecuencia de la creencia de que la mujer es un objeto sexual. "La nueva pornografía modifica las relaciones de jóvenes y adolescentes". Faros HSJBCN.

Gráfico 5. Consumo de pornografía por sexo (2020)

Fuente: (Des)información sexual: pornografía y adolescencia. Save the Children. 2020.

El informe 128/2020 del Consejo del Audiovisual de Cataluña (CAC), publicado en el mes de octubre de 2020, que lleva por título *L'accés a les persones menors d'edat a continguts de pornografia a internet* [El acceso de las personas menores de edad a contenidos de pornografía en internet], reafirmaba que algunos contenidos audiovisuales consultados en internet ofrecen vídeos acompañados de elementos que transmiten un relato que normaliza la desigualdad y los actos de violencia machista.¹⁰ También el reciente estudio de UNICEF mencionado más arriba sobre tecnología identifica situaciones de riesgo diferentes en función del género. Las chicas son objeto de proposiciones sexuales por parte de adultos mucho más frecuentemente que los chicos.

Por último, un estudio reciente de la entidad Save the Children, titulado *No es amor*, detectaba que uno de los factores de riesgo de la violencia de género presente en las relaciones afectivosexuales entre los adolescentes es el uso de la tecnología.¹¹

En definitiva, son muchas las evidencias que indican que el consumo de internet y las redes sociales, lejos de contribuir a construir una visión más igualitaria, consolida y potencia los estereotipos y roles de género tradicionales generando desigualdad y discriminación por cuestión de género.

¹⁰ Acuerdo 93/2020, de 29 de octubre, del Pleno del Consejo del Audiovisual de Cataluña, de aprobación del Informe 128/2020, del Área de Contenidos, de 26 de octubre, *L'accés de les persones menors d'edat a continguts de pornografia a internet*.

¹¹ Según este estudio, la tecnología sitúa a las adolescentes en situaciones de mayor vulnerabilidad ante todo tipo de violencias, ya que comparten a menudo información personal, localización, vídeos y fotos con información sensible. Por otra parte, el uso de internet permite que el control a la víctima se realice a distancia y de forma constante en el tiempo. Las redes permiten también que el agresor pueda acosar y controlar a la víctima después de finalizar la relación, y condicionar la ruptura mediante el chantaje con el material del que dispone.



La normativa existente, la Ley 17/2015, de 21 de julio, de igualdad efectiva de mujeres y hombres, y la Ley 17/2020, de 22 de diciembre, del derecho a las mujeres a erradicar la violencia machista, ya recoge la obligación de los poderes públicos de emprender las acciones necesarias para sensibilizar e informar a la población y también para exigir a las plataformas y compañías creadoras y distribuidoras de aplicaciones, videojuegos y otros contenidos digitales, la importancia de no transmitir estereotipos sexistas y de combatir la violencia digital y las consecuencias que estos roles de género tienen en la construcción de la identidad.¹²

D La industria tecnológica es la más importante en términos económicos y en ejercicio de poder en el mundo actual y la dirigen principalmente hombres.

Así como sí se ha exigido en el ámbito del consumo, como en la comercialización de juegos y juguetes en campañas como las de Navidad y Reyes, la perspectiva de género no se ha incluido en el consumo de productos audiovisuales y en internet mediante los mecanismos de los que dispone actualmente la Administración. Ciertamente, en el caso del consumo digital existen limitaciones de atribuciones competenciales dada la deslocalización de algunas empresas, que en otros ámbitos no se producen.

Sin embargo, y yendo más allá de la vía coercitiva o sancionadora, la escuela y el ocio educativo tienen un papel primordial en la construcción de la identidad de los niños y adolescentes, y en este sentido es fundamental potenciar la formación en perspectiva de género de los profesionales que intervienen en el ámbito educativo.

En Cataluña se detecta una gran falta de mujeres en las empresas tecnológicas, en las que solo un 8% ocupan posiciones técnicas y especializadas.



¹² La disposición adicional decimotercera en la Ley 5/2008, de 24 de abril, del derecho de las mujeres a erradicar la violencia machista, en relación con el convenio con las plataformas intermediarias de internet, dispone: “El Gobierno, con la participación e intervención del Consejo del Audiovisual de Cataluña en todo lo que afecte a los servicios de comunicación audiovisual y las plataformas de intercambio de vídeos, debe impulsar un convenio con las principales plataformas intermediarias de internet para establecer un vínculo permanente entre el Departamento de Interior, el Institut Català de les Dones y otros organismos pertinentes para trabajar en el establecimiento de criterios y mecanismos ágiles y urgentes de denuncia y retirada de contenidos relacionados con la violencia machista digital, la hostilidad y las discriminaciones hacia las mujeres, y el discurso de incitación al odio, así como mecanismos ágiles y urgentes de protección y de justicia restauradora para las víctimas de violencia digital. El Consell Nacional de les Dones de Catalunya debe ser consultado para el establecimiento de estos criterios.”

Por último, hay que evidenciar que la primera manifestación de la discriminación por cuestión de género en este ámbito se inicia en la brecha de género que existe en los puestos de dirección y gestión dentro de las empresas tecnológicas, y en los puestos que ocupan las personas que diseñan e implementan los productos. Cabe recordar que la industria tecnológica es la más importante en términos económicos y en el ejercicio de poder en el mundo actual, con lo que se perpetúan los roles de poder asociados al género masculino.



□ Hay que promover de forma coordinada **entre el sector público y el privado** un mensaje de refuerzo de la igualdad de género y la eliminación de roles sexistas, con la participación de *influencers* y otros actores que produzcan contenidos audiovisuales con fuerte impacto entre la población infantil y adolescente, y utilizando su canal de consumo habitual.

□ Es necesario **fomentar e incentivar las carreras del ámbito tecnológico entre las chicas** desde las etapas de educación infantil, difundiendo perfiles de mujeres emprendedoras en este ámbito, de modo que se permita incrementar la **diversidad y la inclusividad en los videojuegos, aplicaciones y redes sociales**.

□ Es preciso desarrollar acciones para aplicar las modificaciones introducidas por la Ley 17/2020, de 22 de diciembre, del derecho de las mujeres a erradicar la violencia machista, en concreto en relación con la violencia digital.

□ Hay que impulsar un **convenio con las principales plataformas intermediarias de internet** para trabajar criterios y mecanismos ágiles y urgentes de denuncia y retirada de contenidos relacionados con la violencia machista digital, así como articular mecanismos ágiles y urgentes de protección y justicia restaurativa para las víctimas de violencia digital, tal y como dispone la Ley 5/2008, de 24 de abril, del derecho de las mujeres a erradicar la violencia machista.

□ Hay que velar para que se impulse la eliminación de estereotipos de género y para que se promuevan entornos y relatos no sexistas en los **videojuegos y otras aplicaciones y redes sociales**, como ocurre con el sector de los juguetes, y en aplicación de la Ley 17/2015, de 21 de julio, de igualdad efectiva de mujeres y hombres.

□ Se debe regular el uso de **herramientas de edición** de fotografías y vídeos en aplicaciones dirigidas a adolescentes menores de edad, dados los efectos nocivos que producen, y promover **campañas** sobre las consecuencias potencialmente dañinas para la autoestima y la salud que tiene el uso de filtros y de realidad aumentada en la edición de fotografías y vídeos que se expongan en internet.

3. El racismo y la racialización en las redes

Una manifestación del discurso de odio en internet y en las redes sociales

Tal y como sucede con la mayor parte de los problemas que nos encontramos en internet, el racismo y la xenofobia existen primero en la vida fuera de línea de los niños y adolescentes.

La institución del Síndic de Greuges ha denunciado también que el racismo y la xenofobia entre niños y adolescentes están a menudo invisibilizados e incluso “normalizados”, y que siguen presentes en el ámbito educativo, en el sistema de protección y en el ocio nocturno, entre otros. En sus resoluciones, el Síndic de Greuges destaca que la falta de formación específica en discriminación de raza y en igualdad puede resultar una barrera importante para detectar y combatir el racismo y la discriminación, lo que deja al alumnado racializado en situación de vulnerabilidad y sin la protección necesaria. El Síndic de Greuges ha pedido a la Administración que dote al personal educativo, así como a los profesionales del sistema de protección y a los agentes que participan en la gestión y la supervisión de los locales de ocio nocturno, de la formación y las herramientas necesarias para poder fomentar la igualdad racial. Aunque en los últimos años el número de delitos racistas denunciados se ha incrementado, todavía hoy entre el 80% y el 90% permanecen invisibles. Asimismo, en el ámbito institucional (político, policial, judicial, etc.) existe una falta de capacidad y voluntad para identificar las causas estructurales y las motivaciones racistas que conforman la base de muchas de estas prácticas delictivas.

El racismo y la xenofobia entre niños y adolescentes están invisibilizados e incluso “normalizados” también en las redes.



La sensibilización de la sociedad respecto a la necesidad de combatir la pervivencia de comportamientos y discursos que alimentan el racismo y otros tipos de discriminaciones a colectivos minoritarios entre niños y jóvenes es necesaria más que nunca.

Un 12% de los delitos por odio o discriminación ocurridos en el año 2020 se cometieron a través de internet o las redes sociales, y 27 tuvieron como víctimas a niños y adolescentes.

Las redes sociales imprimen nuevas formas de comunicarse y relacionarse, así como de construir el concepto de identidad y alteridad, necesarias para entender los mecanismos que articulan el discurso del odio y la discriminación de colectivos dentro de la estructura social hegemónica.

La antropología social ha estudiado cómo las lógicas de funcionamiento de los comportamientos sociales son particulares en el ciberespacio y cómo, por tanto, modifican también el funcionamiento del racismo. Pero el racismo en sí también ha evolucionado y ha adquirido una articulación más sutil que no se basa únicamente en el aspecto racial biológico, sino que incorpora también características y criterios culturales, que ha pasado a denominarse *racialización* o *racismo cultural*, a veces más difícil de visibilizar porque no es tan evidente como lo era el racismo clásico basado en factores puramente biológicos.¹³



Hay que sensibilizar a la sociedad sobre la necesidad de combatir discursos que alimentan el racismo y otras discriminaciones a colectivos minoritarios.

En realidad, los procesos y resultados de todos estos fenómenos son iguales: la exclusión, la marginación, la discriminación y la deshumanización, además de la categorización y la jerarquización entre colectivos sociales por parte de un grupo dominante respecto a otro que no tiene la posibilidad de cambiar de grupo por factores deterministas, se producen tanto en el racismo clásico basado en factores biológicos como en el racismo cultural, y tanto en el espacio físico como en el virtual.

Ahora bien, existen particularidades de la construcción de la identidad y la alteridad en el espacio virtual que hacen que las lógicas de funcionamiento del racismo que se basan en esta construcción social varíen: la simplificación de la identidad que impone la limitación técnica de los soportes; la posibilidad de “crear” varias identidades más o menos fieles a la realidad de la esfera fuera de línea, lo que permite crear identidades múltiples e identidades “a la carta” en función de los cánones y parámetros dominantes, y la difuminación del aspecto físico y el cuerpo en el ámbito digital, que es moldeable también, por debajo del valor de la dimensión lingüística, que adquiere mucho más peso cuando la identidad basada en el aspecto es variable.



¹³ “Jóvenes, redes sociales virtuales y nuevas lógicas de funcionamiento del racismo: etnografía virtual sobre representaciones y discursos de alteridad e identidad”. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud.

¹⁴ *El discurso de odio en las redes sociales: un estado de la cuestión*. Área de Derechos de Ciudadanía, Cultura, Participación y Transparencia. Ayuntamiento de Barcelona.

Asimismo, el llamado *discurso del odio en internet*, que incluye el racismo como manifestación, abarca también un conjunto de particularidades distintas del discurso del odio en el espacio físico, que vale la pena remarcar y que ha dado lugar a la acuñación del término *ciberodio*.¹⁴

En primer lugar, la sobreabundancia comunicativa que supone la comunicación de mensajes por internet convierte en públicos mensajes que antes podían quedar relegados al ámbito privado, con enorme potencial de audiencia. El efecto multiplicador de las redes sociales da lugar a lo que metafóricamente se expresa como *viralización*.

La permanencia de los contenidos, la itinerancia de las plataformas, el anonimato y la transnacionalidad que implica el espacio virtual pueden aumentar el daño potencial de un determinado hecho comunicativo, dificultar que pueda ser perseguido y dar al perpetrador una sensación de impunidad. Además, la falsa percepción de que lo que sucede en internet no es real sino virtual (dualismo digital) actúa como efecto desinhibidor, junto a la inmediatez, contraria a la moderación y la prudencia.

La presencia de personas racializadas y, en general, de colectivos minoritarios o minorizados en puestos de poder es una carencia sistémica.



Existe también un fenómeno específico en las redes que es la presencia de perfiles o usuarios llamados *influencers*, que, de un modo similar a lo que serían los líderes de opinión, pueden generar tendencias y comportamientos, especialmente entre los más jóvenes. Entre estos *influencers*, hay una tipología de perfiles que se denominan *haters* o *troles*. Se trata de perfiles de usuarios que se dedican obsesivamente a atacar y agredir verbalmente a individuos o colectivos que menosprecian por su origen étnico, su ideología, su orientación... Buena parte del fenómeno narcisista y sádico del troleo se produce por la simple intención de divertirse, provocando a otros usuarios de las redes sociales, con la excusa de un pretendido sentido del humor, sin conciencia del daño que se produce, mientras que existe otro sector de usuarios que expresan opiniones verdaderas a través de estos mecanismos.

Estas dinámicas conllevan una potenciación y amplificación del discurso racista y, con frecuencia, una reversión del concepto. Así, encontramos en internet un

¹⁴ El discurso de odio en las redes sociales: un estado de la cuestión. Área de Derechos de Ciudadanía, Cultura, Participación y Transparencia. Ayuntamiento de Barcelona.



racismo clásico biologicista que aparentemente había quedado ya relegado del discurso público y privado en la mayor parte de la esfera física de nuestra sociedad. Es todavía objeto de investigación social hasta qué punto se retroalimentan y potencian los fenómenos en el espacio físico y el espacio virtual. **Si es cierto que efectivamente las dinámicas del mundo en línea tienen una incidencia clara en la realidad de la construcción social fuera de línea, la intervención social y socioeducativa desde el punto de vista de la antropología social es más necesaria que nunca para combatir los discursos de odio y el avance del racismo en sus diferentes formas en las sociedades multiculturales contemporáneas y especialmente entre la población más joven.**¹⁵ La facilidad de crear perfiles y de trabajar con las herramientas que ofrece internet permite, además, una intervención más efectiva desde este punto de vista por parte de estas disciplinas.

Las administraciones y la entidad SOS Racismo han emprendido acciones utilizando internet y para combatir los ciberataques y la instigación al odio mediante las redes sociales.

La organización Rights International Spain denuncia el uso de algoritmos e inteligencia artificial para la perfilación racial. Asimismo, denuncia la falta de participación de personas racializadas y migrantes en foros en los que se debate sobre las consecuencias de la aplicación de herramientas de inteligencia artificial.

Iniciativas como Ciberrespect, nacida de las organizaciones impulsoras del Observatorio Proxi y un proyecto pionero para combatir el impacto del discurso del odio en la red, ayudan a concienciar de la necesidad de construir un discurso alternativo. Es el llamado *ciberactivismo*.¹⁶

Al igual que ocurre con la escasa presencia de las mujeres en puestos de decisión, diseño e implementación de productos audiovisuales y dirección de empresas tecnológicas, también la presencia de personas racializadas y en general de colectivos minoritarios o minorizados en puestos de poder es una carencia sistémica. En este sentido, es necesario emplear esfuerzos para potenciar carreras que permitan a las minorías ocupar puestos de decisión y poder en el sector.

También debe fomentarse e incentivarse la presencia de niños y adolescentes racializados y pertenecientes a minorías en entornos positivos y de empoderamiento. En cuanto a la sensibilización y la educación inclusiva, el Departamento de Educación dispone de varias herramientas y servicios enfocados a aportar elementos de lucha contra situaciones de discriminación y violencia en las aulas (protocolo de prevención, detección e intervención ante el acoso y el ciberacoso entre iguales, protocolo contra conductas de odio y discriminación, protocolo de prevención, detección e intervención ante el acoso



¹⁵ Investigación sobre racismo.

¹⁶ “CibeRespect: ciberactivisme contra el discurs d’odi a Internet” [CibeRespect: ciberactivismo contra el discurso de odio en internet]. Ayuntamiento de Barcelona.

escolar a personas LGBTI, protocolo para el acompañamiento del alumnado transgénero, programas de mediación escolar e intercultural), pero es necesario que estas herramientas sean realmente conocidas por el profesorado y aplicadas de forma efectiva en beneficio de los niños.

La mayoría de las situaciones de racismo en el ámbito educativo quedan invisibilizadas porque no se denuncian. Desgraciadamente, salvo en contadas ocasiones, las personas menores de edad afectadas por discriminación racial, probablemente por miedo o por falta de conciencia de derechos, no denuncian lo que pasa, ni buscan el apoyo de los adultos, ni tampoco lo hacen sus familias. Y esto contribuye a aumentar la dificultad de detectar el acoso y/o la discriminación raciales.

La intervención social y socioeducativa es más necesaria que nunca para combatir los discursos de odio y el avance del racismo en sus distintas formas en las sociedades multiculturales contemporáneas.



De acuerdo con los datos hechos públicos por los Mossos d'Esquadra, en 2020, año marcado por la pandemia, se contabilizaron solo veintisiete delitos o infracciones por delito de odio o discriminación por etnia, origen nacional y/o racial de víctimas niños y adolescentes menores de edad. Sin embargo, el racismo sigue siendo la primera causa de delito de odio en Cataluña.

Son varias las manifestaciones del racismo estructural que perviven en nuestra sociedad. La narrativa del odio y la discriminación que alimentan algunos medios de comunicación y las redes sociales dificulta la visibilización de prácticas discriminatorias en entornos informales, como el ocio nocturno.

El Síndic de Greuges, en sus actuaciones para combatir las prácticas de identificación policial discriminatorias, combatir la racialización en el ocio nocturno y la necesidad de revisar los instrumentos para combatir el racismo en las escuelas, ha puesto de manifiesto que la promoción de la educación intercultural y el mensaje de tolerancia cero son cruciales para combatir un fenómeno persistente.



- Hay que estudiar cómo funcionan las lógicas del racismo y otros tipos de discriminación a colectivos minoritarios en las sociedades actuales y a través de las redes sociales, especialmente entre la población infantil y juvenil, con el fin de construir una especie de **etnografía virtual** que permita detectar y visibilizar las nuevas formas de xenofobia.
- Hay que formar y sensibilizar sobre las repercusiones sociales y políticas que genera el **discurso del odio** mediante **campañas dirigidas a la población infantil y juvenil**, y mediante los mecanismos de comunicación y difusión de contenidos naturales de este segmento poblacional en un lenguaje que niños y jóvenes sientan como propio.
- Hay que incluir a niños y adolescentes racializados en todas las actuaciones que se emprendan para fomentar el discurso alternativo o el **ciberactivismo** en este ámbito.
- Se debe potenciar la **sensibilización** hacia todas las **formas de acoso y violencia** que se pueden detectar en las redes sociales para difundir canales para denunciar prácticas entre iguales.

4. Los niños y adolescentes sometidos a los intereses económicos de las grandes corporaciones tecnológicas

Niños y adolescentes como clientes y consumidores de especial protección

La utilización de niños y adolescentes y sus intereses para fomentar el consumo de determinados productos, que pueden ser nocivos o poco saludables, para conseguir un beneficio económico empresarial, no es algo nuevo ni exclusivo del ámbito digital. Las campañas publicitarias televisivas en horario infantil, el merchandising a las puertas de las escuelas o las imágenes de personajes conocidos de dibujos animados en los envases de golosinas y cereales edulcorados y poco saludables son algunos ejemplos de cómo los niños, desde pequeños, son utilizados como consumidores potenciales por intereses económicos.

Existe diversa normativa que regula y delimita la posibilidad de anunciar y consumir productos que pueden resultar claramente nocivos y tóxicos para la salud y el desarrollo de los niños y adolescentes en medios de comunicación y en horarios en los que niños y adolescentes pueden tener acceso a ellos. Los capítulos IX y X de la Ley 14/2010, de 27 de mayo, de los derechos y oportunidades en la infancia y la adolescencia, relativos a publicidad y medios de comunicación social y espectáculos y consumo de productos y servicios, así como la Ley de comunicación audiovisual, el Código de consumo y otra normativa sectorial, exigen a la Administración un control y una supervisión para proteger a niños y adolescentes como colectivos consumidores con necesidades y características específicas que requieren una protección y una defensa especiales.

Sin embargo, esta regulación y su aplicación son más difíciles de controlar cuando el medio empleado para anunciar y consumir es internet.

Un estudio reciente de la Universidad Internacional de La Rioja concluyó que los niños y adolescentes menores de edad están expuestos a 14 minutos de publicidad por cada hora de uso de internet.¹⁷ Esta publicidad, además, es cada vez más difícil de identificar, ya que aparece camuflada y se consume como forma de entretenimiento, con lo que se inhibe la capacidad crítica que se genera en el consumidor cuando percibe que se le intenta vender un determinado producto, sobre todo en un consumidor naturalmente acrítico e inocente como es el niño.

¹⁷ “Los menores están expuestos a 14 minutos de publicidad por cada hora de uso de internet”. *Diario de Navarra*

Así, en el informe del Consejo del Audiovisual de Cataluña, CAC 35/2019, que lleva por título *Presencia de contenidos publicitarios en canales de youtubers infantiles y adolescentes*, se analiza este fenómeno en profundidad y se concluye que se trata de un conjunto de comunicaciones comerciales que, por la forma de presentación con una clara prominencia, la carencia de una identificación comprensible y el contexto de emisión, crean confusión en la audiencia respecto a su carácter publicitario y se convierten en publicidad encubierta, que aprovecha, además, la inexperiencia y la credulidad de niños y adolescentes.¹⁸

Aparte del fomento del consumismo y el modelo actual en el que está basado el sistema económico capitalista en el que estamos inmersos a través del bombardeo continuado al que se expone el niño y adolescente, hay que analizar también el uso que se hace de los perfiles de los niños y adolescentes a través de su consumo en la red mediante la aplicación de herramientas de inteligencia artificial y los conocidos algoritmos, para poder aplicar con mayor efectividad comercial la publicidad de determinados productos y servicios que van destinados a este segmento de población. Asimismo, es necesario analizar la ética del uso ulterior que se puede hacer de los datos de estos niños y adolescentes con finalidad económica y de segmentación del mercado.¹⁹



La utilización de niños y adolescentes para fomentar el consumo de determinados productos, que pueden ser nocivos o poco saludables, no es exclusiva del ámbito digital.

La limitación de la capacidad de obrar de un niño o adolescente establecida en el Código civil pretende protegerlo, dada la vulnerabilidad que le comporta la falta de madurez por su edad, mientras que faculta a los titulares de la patria potestad del niño a velar por la protección de sus derechos e intereses, y les exige que lo hagan.²⁰ Asimismo, la Ley orgánica de protección de datos prevé que a partir de los catorce años el consentimiento para el tratamiento de datos personales puedan darlo tanto el adolescente como sus progenitores o representantes legales. Dicho esto, nada impide que los progenitores o representantes legales del menor mayor de catorce años también ejerzan estos derechos sin la autorización del menor. Ello sin perjuicio de que, en determinadas ocasiones, el interés superior del menor pueda fundamentar la limitación del ejercicio de los derechos de autodeterminación informativa



¹⁸ Informe 35/2019 del Consejo del Audiovisual de Cataluña. *Presencia de contenidos publicitarios en canales de youtubers infantiles y adolescentes*.

Informe 122/2020 del Consejo del Audiovisual de Cataluña. *Presencia de publicidad en el contenido de los vídeos generados por tiktokers*.

¹⁹ “¿Son libres los menores en la era digital?” Abogacía Española

²⁰ “Compras por internet por menores de edad. ¿Se cumple la legislación?” Abogacía Española

por parte de los titulares de la potestad parental. El Reglamento general de protección de datos permite así a los distintos estados miembros que fijen el límite entre los trece y los dieciséis años, también con el fin de proteger al niño de los intereses del mercado.²¹

Ahora bien, a pesar de que la inteligencia artificial cada vez es más avanzada y sofisticada, y es muy efectiva para los objetivos para los que se emplea, las personas, incluidas familias y niños, son utilizadas por algoritmos opacos con un claro impacto en los derechos, que las administraciones y los agentes sociales no son capaces de combatir efectivamente. Hay iniciativas, como el Observatorio de Algoritmos con Impacto Social, de la Eticas Foundation, que pretenden desenmascarar estos mecanismos y exigir una ética en su funcionamiento, también y especialmente cuando los utilizan los poderes públicos.

La normativa que protege a los niños y adolescentes del comercio electrónico es limitada y en gran parte está relegada a la autorregulación y a los códigos de conducta.



Habría que exigir también a las corporaciones que operan en internet que usen los mecanismos de inteligencia artificial que tienen a su alcance para proteger a los niños y adolescentes del acceso y el consumo de determinados recursos, productos y servicios no adecuados a su edad, y que, por el contrario, se utilizan para perfilar los servicios y productos que se les siguen ofreciendo.

En este sentido, Facebook anunció el pasado verano el uso de la inteligencia artificial para identificar la edad real de los usuarios a través de la red social, pero también de cuentas vinculadas, incluidas aplicaciones (a menudo se falsea la edad para esquivar la edad mínima de trece años exigida). La inteligencia artificial también se pretende aplicar en Instagram. Se ha anunciado que a partir del próximo mes de marzo Instagram dispondrá de un sistema de control parental que permitirá ver cuánto tiempo pasan los niños en la red social y establecer límites temporales diarios, y que enviará notificaciones a las personas usuarias para que hagan una pausa. También se ha indicado que se permitirá más fácilmente a los adolescentes borrar las publicaciones,

²¹ "Redes sociales y menores: ¿cuál es la edad mínima?". Blog Educación y Bienestar digital (gaptain.com)



comentarios y “me gusta”. A partir de 2022, la empresa se ha comprometido a vetar a los adultos que no sean seguidos por menores de edad a la hora de enviarles mensajes privados, y tampoco podrán etiquetarlos ni citarlos.²² Todas estas medidas, junto con la suspensión del proyecto de lanzamiento de un Instagram especial para menores de trece años, responden al proceso de rendimiento de cuentas que la compañía realiza ante el Subcomité de Protección al Consumidor del Senado de Estados Unidos.²³

Este es un ejemplo de cómo la presión del consumidor y el control parlamentario pueden forzar a las corporaciones que controlan el uso de internet y las redes social a emprender medidas de protección hacia el consumo de los niños y adolescentes.

Otro ejemplo de responsabilidad social corporativa lo vemos en la iniciativa emprendida por Apple de incorporar una herramienta que permita detectar contenido sexual que involucre a niños a través de sus productos. Esta iniciativa, que se presentó en agosto de 2021, fue paralizada por las críticas recibidas respecto al atentado a los protocolos de privacidad y seguridades existentes.

Por último, el día 11 de diciembre de 2021, Apple anunció una nueva actualización del software que permitirá activar un control parental para detectar imágenes inapropiadas que lleguen al dispositivo de un niño o adolescente menor de edad, las mostrará borrosas y advertirá al usuario de que el contenido está fuera de los límites permitidos, pero el cifrado quedará protegido, de modo que no incumpla los criterios de seguridad y privacidad que se habían cuestionado con la medida anterior.²⁴

Las medidas que se aplican para regular y restringir contenidos siempre han generado oposición por considerar que atacan la libertad de expresión y los principios fundadores de internet. Entidades como Tracking Global Online Censorship pretenden ofrecer recursos para conocer las políticas y prácticas de moderación de contenidos y censura de las plataformas. Se ha denunciado el contenido de los filtros y sus consecuencias, que pueden llegar a resultar absurdas, como el flagrante caso de la censura por parte de Facebook de los senos de la obra de Delacroix *La Libertad guiando al pueblo*. Sin embargo, con la mejora de las herramientas tecnológicas y asumiendo los posibles errores, es necesario avanzar hacia un equilibrio entre la protección de derechos y la libertad de expresión en la esfera en línea, tal y como sucede en la esfera fuera de línea, especialmente en el caso de niños y adolescentes.



²² “Instagram incorporará a partir de marzo control parental y recordatorios para descansar”. *El País*.

²³ “Facebook suspende el lanzamiento de un Instagram para menores de 13 años”. *Expansion*

²⁴ “Apple se actualiza: ahora protege a niños de imágenes inapropiadas”. *Merca20*.

Sin embargo, la normativa que protege al colectivo de la infancia y la adolescencia del comercio electrónico en sentido amplio es limitada, y en gran medida está relegada a la autorregulación y a los códigos de conducta de los operadores económicos y profesionales, que no son suficientemente efectivos por sí mismos y que generan, además, competencia desleal respecto al comercio no electrónico, mucho más regulado y supervisado.²⁵

Tanto es así que recientemente, tras constatar la ineficacia del código PAOS de autorregulación de la publicidad de alimentos y bebidas dirigida a menores, firmado por varias empresas del sector, el Ministerio de Consumo ha anunciado una ley que prohibirá la publicidad dirigida a niños y adolescentes menores de dieciséis años de productos azucarados como galletas, helados, bollería, zumos y bebidas energéticas, entre otros, en todos los medios de comunicación tradicionales y virtuales, incluidas las redes sociales a las que puedan tener acceso los menores de dieciséis años.²⁶

Las empresas y la industria publicitaria pueden desempeñar un papel clave a la hora de fomentar hábitos saludables en el consumo de los niños y adolescentes.



La OMS alerta sobre los efectos perjudiciales para la salud del consumo excesivo de azúcar libre, que debería estar por debajo del 10% de la ingesta calórica total.²⁷ El consumo de azúcares y la tasa de obesidad infantil vuelven a mostrar un fuerte sesgo de clase. Según el Estudio sobre alimentación, actividad física, desarrollo infantil y obesidad en España, elaborado en 2019 por el Ministerio de Consumo, hay un 23,2% de niños obesos entre familias con rentas inferiores a 18.000 euros brutos anuales, mientras que esta cifra se reduce hasta el 11,9% en las familias con rentas superiores a 30.000 euros brutos

²⁵ López Jiménez, David. *La protección de los menores de edad en internet: el código español PAOS en materia de alimentación como paradigma de buenas prácticas*.

“Suspensión en protección a la infancia para las grandes empresas”. *Business Insider España*

²⁶ “Garzón ultima una restricción de la publicidad de comida basura similar a la de las apuestas”. *El Periódico de España*

²⁷ Azúcar libre – sinAzucar.org. Se considera *azúcar libre* el azúcar añadido a los alimentos por los fabricantes, cocineros o consumidores, y se presenta de forma natural en la miel, en los zumos de fruta y en los jarabes, pero no en los azúcares presentes en las frutas y en las verduras frescas enteras.



anuales. La Encuesta de Salud de Cataluña del año 2018 ya reflejaba que el 35,6% de los niños de seis a doce años tienen sobrepeso y constataba que la prevalencia de la obesidad es más elevada en las clases más desfavorecidas.²⁸

Así, las empresas del sector privado y la industria publicitaria pueden tener un papel clave a la hora de fomentar hábitos saludables en el consumo de los niños y adolescentes o, por el contrario, pueden abusar de su vulnerabilidad para enriquecerse, contraviniendo sus derechos e intereses.

La institución del Síndic de Greuges se ha pronunciado respecto a la necesidad de proteger a los niños de los intereses corporativos, especialmente en el entorno educativo. En este sentido ha alertado de los riesgos que puede suponer la compilación de datos personales que realizan los centros educativos a través del uso de herramientas como Google Suite for Education (Gsuite) y Google Cloud Platform para la seguridad de profesorado y alumnado, que se exponen a la utilización de su información para la personalización, perfilación y fidelización con fines lucrativos privados.

En 2018 la Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) publicó un informe sobre el uso por parte de profesores y alumnos de aplicaciones que almacenan datos en la nube con sistemas ajenos a las plataformas educativas, en el que se reconocía el riesgo específico de este tipo de servicios. En la *Guía de centros educativos* publicada también por la AEPD, la Agencia señala que los centros pueden permitir la utilización de herramientas de almacenamiento en la nube distintas de las plataformas educativas propias o de la Administración educativa, si se puede garantizar que el servicio elegido reúne las garantías previstas en la normativa de protección de datos.

La Administración educativa debe garantizar que todos los centros educativos cumplen los requisitos de seguridad establecidos para las empresas que ofrecen soluciones tecnológicas específicas para el ámbito educativo. Además, es necesario repensar qué posición adopta la Administración pública respecto al conflicto de intereses que supone contratar la prestación de un servicio educativo a una corporación tecnológica con fines lucrativos y de posicionamiento de mercado.



²⁸ Tarbal, Arian. *La obesidad Infantil: una epidemia mundial*.



- Es necesario establecer una **regulación contundente del mercado de datos y de las empresas** que operan en el entorno digital para preservar los derechos de los consumidores, especialmente los de niños y adolescentes, y aplicar medidas sancionadoras que obliguen a cumplirla.
- Hay que exigir a las corporaciones que operan en internet **que se sirvan de los avances en inteligencia artificial** y otros recursos que tienen a su alcance para avanzar en el mercado digital y evitar que niños y adolescentes puedan acceder a determinados recursos, productos y servicios no adecuados a su edad y consumirlos.
- Hay que regular la **transparencia de la gestión de los prestadores de servicios digitales** sobre el contenido que transporta su red, de modo que se puedan evaluar las medidas tomadas por los proveedores y evitar que se puedan utilizar los sistemas de algoritmo de recomendación de vídeos y otros contenidos de las plataformas para menores de edad para anunciar y ofrecer contenidos dirigidos a personas mayores de edad que sean nocivos e incluso estén prohibidos.
- Se debe garantizar que la **normativa de protección de los consumidores infantiles y adolescentes en el ámbito de la publicidad y el comercio electrónico se aplica de forma estricta y efectiva, ampliando si es preciso el alcance de productos y servicios que se consideran nocivos y perjudiciales**, del mismo modo que se hace en la publicidad y en el comercio tradicionales, mediante las **sanciones** que correspondan.
- Es necesario regular sistemas de autenticación que permitan **acreditar la edad del usuario** de una plataforma o aplicación digital, de un juego, etc., mediante DNI o certificado digital. Hay que aplicar sanciones a las operadoras de internet que no validen a las personas usuarias en función de la edad.
- Hay que reanudar el trabajo de **modificación del Código de consumo** para incorporar mecanismos de protección de la infancia y la juventud en las relaciones de consumo a través de plataformas digitales y mercados en línea, especialmente en materia de juego y publicidad. También es necesario activar la actuación de la **Inspección de consumo** para combatir las prácticas consideradas ilícitas desde la perspectiva del consumo y teniendo en cuenta la normativa actual.
- Las instituciones y los gobiernos deben fomentar y regular el sector de modo que se pueda asegurar que las diferentes aplicaciones disponen de **herramientas efectivas de control parental**, y que a la vez arbitren mecanismos para **alertar a los usuarios de contenidos y usos inadecuados** y conseguir una experiencia de navegación más beneficiosa.
- Las administraciones tienen que trabajar con las **empresas del sector** para conseguir más **corresponsabilidad** en la protección de los derechos de los niños y la capacitación en la educación digital de las familias.

5. Contenidos nocivos para la salud de los niños y adolescentes

Páginas que fomentan hábitos no saludables, minan la autoestima i promueven trastornos conductuales

El derecho al máximo nivel de salud posible y el derecho al desarrollo integral de niños y adolescentes están especialmente expuestos ante posibles vulneraciones cuando se navega por internet.

Algunas de las actuaciones que el Consejo del Audiovisual de Cataluña (CAC) ha llevado a cabo en su ámbito de competencia demuestran la existencia de contenidos y webs que promueven e incitan conductas de riesgo en personas que ya están predispuestas a sufrir problemas de salud mental.

En cuanto a la incitación al suicidio, el CAC retiró cuatro contenidos y se modificaron otros dos. En estos últimos, se hizo incluir una advertencia y se obligó a los usuarios a registrarse para evitar que menores de edad accedieran a ellos.²⁹ Algunos de los contenidos detectados se trasladaron a la Fiscalía por considerarse susceptibles de un delito tipificado en los artículos 143.1 y 147 del Código Penal. Se difunden de forma reiterada fantasías suicidas que se asocian con valores positivos o románticos como la paz, el descanso, la valentía o la felicidad. A menudo se muestran, además, imágenes explícitas y reales de personas fallecidas por suicidio, algunas de las cuales son niños y adolescentes menores de edad. Asimismo, en muchos de los contenidos se detallan los sistemas considerados rápidos e indoloros para cometer suicidio, se facilitan referencias de medicamentos concretos y se dan pautas y consejos para acabar con la propia vida de forma eficaz.

Internet y las redes sociales pueden actuar como un espacio que facilita la creación de comunidades de personas que afirman tener un mismo objetivo común, por ejemplo, en el ámbito de los parámetros estéticos del cuerpo, y que se reconocen en sus experiencias vitales (la lucha contra el deseo de comer, el vómito, la ocultación del trastorno) mediante un lenguaje propio.

De este modo, los contenidos analizados y las vías utilizadas para difundirlos —las redes sociales, principalmente— pueden actuar como espacios de referencia que impulsan conductas imitativas de las prácticas contrarias a la salud, a partir de la creación de comunidades virtuales.

²⁹ *Anàlisi de la presència de continguts proanorèxia i probulímia a internet* [Análisis de la presencia de contenidos proanorexia y probulimia en internet]. Consejo del Audiovisual de Cataluña. Julio de 2015. *Análisis de la presencia en internet de contenidos de riesgo en relación con la muerte por suicidio*. Consejo del Audiovisual de Cataluña. Abril de 2017. *Anàlisi de la presència de continguts proanorèxia i probulímia a internet*. Consejo del Audiovisual de Cataluña. Junio de 2017.



En este sentido se reclama que los proveedores de servicios, las plataformas de intercambio de vídeos y las redes sociales dispongan de mecanismos de protección eficaces para evitar estos contenidos, y que cuando se realicen búsquedas de palabras clave que impliquen riesgo, se ofrezca información de ayuda.

Asimismo, el CAC alerta de que muchos de estos contenidos se encuentran en las páginas cerradas y privadas de las plataformas de internet y de las redes. Para las personas en un estado de vulnerabilidad, ya sea por la edad, principalmente la adolescencia, o por ciertas circunstancias vitales, internet puede convertirse en una fuente de información con un efecto muy negativo y de riesgo vital. Estos contenidos son accesibles sin tener que registrarse previamente y sin que se verifique la mayoría de edad de la persona usuaria.

Las rutinas de navegación propias de internet (fragmentada y con accesos múltiples) hacen que estos elementos, mediante las sugerencias que generan los propios buscadores, se yuxtapongan para construir un discurso que, para las personas y los colectivos vulnerables, es de riesgo.



Algunos contenidos y webs promueven e incitan conductas de riesgo en personas que ya están predispuestas a sufrir problemas de salud mental.

Consciente de esta situación, el legislador previó, mediante la aprobación de la Ley 8/2021, de 4 de junio, la modificación del Código Penal, e introdujo nuevos tipos penales en los que la conducta prohibida consiste en la distribución o difusión pública a través de internet, del teléfono o de cualquier otro dispositivo TIC de contenidos que inciten al suicidio, a la autolesión y al consumo de productos, preparados o sustancias, o la utilización de técnicas de ingesta o eliminación de productos alimenticios que puedan ser susceptibles de generar un riesgo para la salud.³⁰

Aparte de las situaciones de especial riesgo y vulnerabilidad, son conocidos los riesgos para la salud mental de los adolescentes en el uso de internet y las redes sociales. Un reciente artículo de la revista *Faros de Sant Joan de Déu* alertaba de nuevo de algunos efectos negativos que ciertas aplicaciones tienen sobre el bienestar y la salud mental de las personas usuarias. De hecho, existe una relación entre el estado emocional del niño o adolescente y la propensión de este a desarrollar conductas adictivas y también a que sufra ciberacoso.

En concreto, según un estudio de la Royal Society for Public Health, las tasas de



³⁰ *Món Jurídic. Revista de l'Il·lustre Col·legi de l'Advocacia de Barcelona*. Nº 328 (abril/mayo 2020)

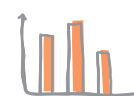
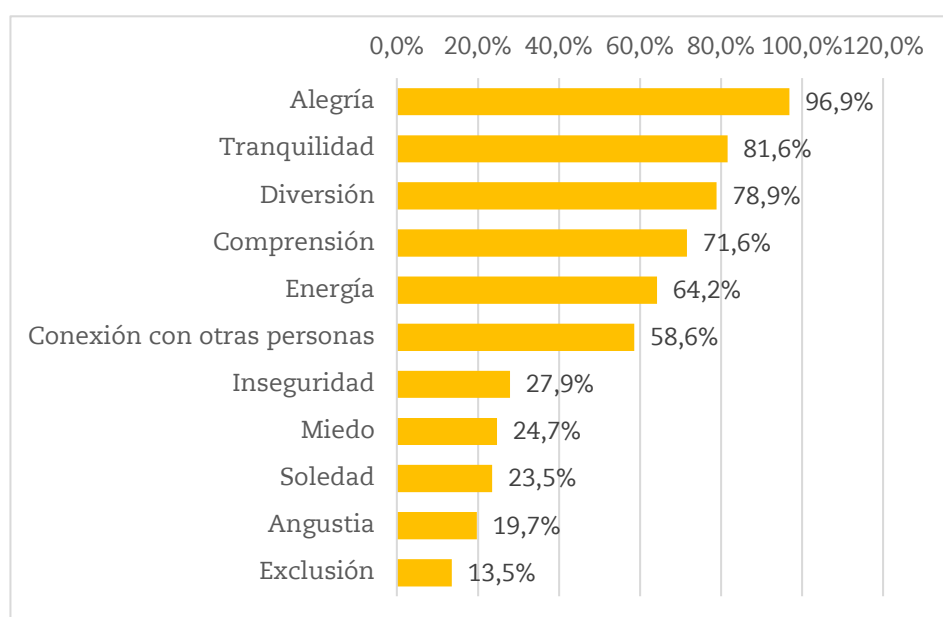
ansiedad y depresión en los jóvenes han aumentado un 70%, y ellos mismos afirman que el uso de las redes sociales ha contribuido a que sus sentimientos de ansiedad empeoren, ya que genera una necesidad de compararse y aumenta la baja autoestima y la búsqueda del perfeccionismo.

Se puede ver una evidencia creciente que vincula el uso de las redes sociales y la depresión en los jóvenes. El uso de las redes sociales durante más de dos horas al día también ha estado de forma independiente asociada con la mala autoapreciación de la salud mental, un aumento de los niveles de angustia psicológica y la ideación suicida. Este fenómeno se ha etiquetado incluso como *depresión de Facebook*.

El término *FOMO (Fear of Missing Out)* describe una nueva forma de ansiedad surgida de la popularización del móvil y las redes sociales, una necesidad compulsiva de estar conectados. Es la preocupación de que los acontecimientos sociales, o de cualquier otro tipo, puedan ocurrir sin que estemos presentes para disfrutarlos. El FOMO se caracteriza por la necesidad de estar constantemente conectado con lo que hacen los demás, para no perderse nada.

Por otro lado, ciertamente uno de los motivos principales para conectarse es el nivel de dopamina que genera internet y sus usos, especialmente en los adolescentes. Un porcentaje muy importante de los jóvenes encuestados por UNICEF indica que internet les produce principalmente emociones positivas: alegría, tranquilidad, placer, diversión, comprensión y apoyo. Estos son los sentimientos y las emociones que buscan especialmente las personas con mayor dificultad

Gráfico 6. Emociones percibidas en internet (2020/2021)



Fuente: UNICEF. Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades.

de obtener estas emociones por otras vías, y que después pueden quedar más fácilmente enganchadas, como sucede también en el uso de sustancias psicoactivas, y ser más vulnerables a sufrir los riesgos descritos a los que expone el consumo de la tecnología.

Otro fenómeno que afecta a la población infantil y adolescente y del que se ha alertado recientemente a través de los medios de comunicación es el síndrome llamado popularmente Tiktok tic.

En agosto de 2021, la psiquiatra alemana Müller-Vahl publicó un estudio en la revista académica *Oxford University Press* en el que identificaba lo que calificó como brote de una nueva enfermedad sociogénica masiva inducida por las redes sociales, que se manifiesta de forma similar al síndrome de Tourette, un trastorno genético del sistema nervioso que puede generar tics, movimientos repetitivos involuntarios y sonidos. A diferencia del síndrome de Tourette, sin embargo, el TikTok tic aparece de forma repentina. Según la psiquiatra, algunos jóvenes que acudían a su consulta no presentaban un síndrome de Tourette franco, sino que habían desarrollado el nuevo trastorno después de ver contenido creado en YouTube sobre el síndrome de Tourette que generó un efecto de imitación y contagio a escala mundial. Los vídeos con contenido etiquetado como #tourettes tienen cerca de 5.000 millones de visitas. Este trastorno se asocia también, de nuevo, con adolescentes que previamente han sido diagnosticados con ansiedad o depresión, destacando una mayor predisposición entre el colectivo vulnerable a sufrir trastornos de salud mental.



Los riesgos para la salud mental de los adolescentes en el uso de internet y las redes sociales van desde la depresión y la adicción hasta la afectación del descanso.

En el Hospital de Sant Joan de Déu, por ejemplo, se han referenciado hasta ahora diez casos de este nuevo trastorno desde el inicio de la pandemia.

Por último, el sueño y la salud mental están estrechamente vinculados y son un elemento clave para el desarrollo de niños y adolescentes, que requieren alrededor de una o dos horas más de sueño al día que los adultos. El creciente uso de las redes sociales tiene una asociación significativa con la mala calidad del sueño en los jóvenes. El uso de luces LED antes de acostarse puede interferir en los procesos naturales del cerebro que desencadenan

sensaciones de somnolencia y en la liberación de la hormona del sueño, la melatonina, tan necesaria para el descanso de los niños y adolescentes.³¹

La institución del Síndic de Greuges ha exigido en varias ocasiones la necesidad de cubrir las carencias detectadas en la atención a la salud mental infantil y juvenil. En concreto, ya denunció esta problemática en el informe *El derecho a la salud mental infantil y juvenil: garantías en el acceso y atención en los centros residenciales*, que publicó y entregó al Parlamento de Cataluña el 15 de noviembre de 2019, en el que alertaba de cuatro grandes problemas en la red de atención de salud mental infantil y juvenil: las discriminaciones por motivos económicos en la garantía del derecho a la salud mental; la insuficiencia de recursos para atender los problemas de salud mental, trastornos de conducta y adicciones de los adolescentes; la falta de garantías en el ingreso y supervisión en la intervención de los recursos residenciales; y, finalmente, el uso disfuncional de los recursos del sistema de protección para cubrir carencias de recursos de salud mental.

A raíz de la situación de pandemia, el Síndic de Greuges se ha hecho eco del aumento de casos y de la edad en la que se manifiestan algunos problemas graves de conducta y adicciones. Ha pedido que se priorice la prevención y la promoción de la salud mental a través de programas de parentalidad positiva y de la intervención familiar precoz, y también con el refuerzo del programa Salut i Escola [Salud y Escuela] en escuelas e institutos de secundaria.

³¹“Los riesgos de las redes sociales en la salud mental de los adolescentes”. Faros HSJBCN.



- ❑ Se debe informar sobre **los delitos de incitación al suicidio, la autolesión y el consumo de productos que pueden suponer un riesgo para la salud** cometidos en entornos digitales y previstos en el Código Penal **y promover su denuncia**, y los organismos competentes deben avanzar en la persecución de estos delitos.
- ❑ Hay que aprovechar la potestad otorgada por el **Real Decreto-ley 14/2019**, de 31 de octubre, que permite al gobierno **intervenir las redes sociales y cortar comunicaciones electrónicas** sin autorización judicial, para intervenir las redes en caso de detectarse riesgos para la seguridad, la salud y la protección de derechos de los niños y adolescentes.
- ❑ Los proveedores de servicios, las plataformas de intercambio de vídeos y las redes sociales deben disponer de **mecanismos de protección** eficaces para evitar que contenidos claramente nocivos y de promoción de prácticas no saludables entre población especialmente vulnerable puedan llegar a las personas usuarias.
- ❑ Hay que garantizar que, cuando se hagan búsquedas de **palabras clave que impliquen riesgo**, se activen mensajes y enlaces que ofrezcan información de ayuda y permitan realizar un seguimiento de la persona que ha hecho la búsqueda.
- ❑ Es necesario **estudiar con mayor profundidad** el efecto que tienen en las emociones algunos contenidos que aparecen en internet, especialmente en la población infantil y adolescente, y también cómo afectan **los hábitos de consumo en el sueño y la salud física y mental**, para poder facilitar información y sensibilizar al respecto.
- ❑ Hay que estudiar la **afectación que tiene en la salud mental** la exposición a las pantallas y a determinados contenidos, redes sociales y aplicaciones, especialmente en la población infantil y adolescente más susceptible de sufrir problemas de salud mental.

6. La adicción al juego

Las nuevas formas de juego y ocio de los niños y adolescentes, el juego patológico y la adicción a las pantallas

El derecho al descanso, al juego y a las actividades recreativas adecuadas a la edad está expresamente reconocido en el artículo 31 de la Convención sobre Derechos del Niño como derecho de niños y adolescentes.

En este sentido, internet y las nuevas tecnologías son actualmente una de las actividades de ocio, juego y esparcimiento más atractivas para los niños y adolescentes. Sin embargo, algunos de estos juegos pueden resultar muy adictivos, y una gran cantidad de ellos están especialmente diseñados para serlo, con sistemas de recompensa y otras trampas, y específicamente para que lo sean entre la población infantil y adolescente.

El consumo de videojuegos estimula la liberación de dopamina, la hormona del placer, de forma asimilada a otras drogas.³² En este sentido, **aparte de la predisposición más o menos elevada de cada niño o adolescente a desarrollar una adicción, ciertamente el diseño de algunos de los juegos y aplicaciones que se popularizan entre la población infantil está especialmente pensado para que genere adicción, según los conocimientos de los que se dispone sobre esta cuestión en neurociencia.**

Es una nueva forma de manipulación y abuso de la vulnerabilidad natural de los cerebros en desarrollo de niños y adolescentes, y de su predisposición saludable al juego, para satisfacer intereses corporativos y económicos de las empresas de videojuegos. De este modo se contraviene su derecho al descanso, al juego saludable, al recreo, a la salud y al desarrollo.

El juego en línea y las apuestas deportivas en línea atraen a jóvenes con un perfil sociodemográfico diferente del jugador tradicional, con estudios secundarios o universitarios y un nivel adquisitivo más elevado. Este tipo de juego está socialmente aceptado, y la percepción del riesgo es inferior que en el juego de las casas de apuestas tradicionales. Además, es más anónimo y está al alcance de todos, no es necesario que la persona se desplace ni se exponga a ser vista, y es más difícil comprobar la edad y la identidad del jugador y también sancionar a la empresa que no cumple con la normativa que limita la edad mínima permitida para acceder.

La OMS define el trastorno por juego de apuestas y el trastorno por videojuegos como síndromes clínicamente significativos que se desarrollan

³² "Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness? [Adicción a los videojuegos y estados emocionales: ¿posible confusión entre placer y felicidad?]."

como resultado de comportamientos repetitivos en busca de recompensa. Se considera una adicción cuando el juego pasa de ser un entretenimiento a una necesidad y domina todas las facetas de la vida, se utiliza para pedir dinero, evadirse, abandonar obligaciones, mentir...

El uso excesivo de internet y del teléfono móvil no están reconocidos como trastornos de salud mental por la falta de evidencia y consenso por parte de la comunidad científica, pero sí que desde el año 2018 la OMS ha incluido “los desórdenes en el juego” en el listado de problemas relacionados con la salud mental. También la quinta revisión del DSM-5, que es uno de los principales manuales de diagnóstico de trastornos mentales, considera “el trastorno de juego en internet” como un nuevo diagnóstico potencial que requiere mayor investigación.

En el ámbito internacional, la prevalencia en la población general es del 0,02% al 3,4% por el trastorno de juego de apuestas, y del 0,6% al 50%, con una media de 5,5%, por el trastorno por videojuegos. La prevalencia en población adolescente es similar a la población general. En España, el 0,5% de la población general presenta un posible trastorno por juego de apuestas, y el 6,1% de los jóvenes de catorce a dieciocho años, un posible trastorno por el uso de videojuegos. Ambos trastornos son más prevalentes en la población de género masculino. La prevalencia de un uso excesivo de internet en la población general es del 0,8% al 26,7%. En España, es del 2,9% en población general y del 20% en adolescentes. Los varones adultos muestran un mayor uso excesivo de internet, y, en cambio, en la población adolescente algunos estudios destacan una mayor prevalencia en chicas. La prevalencia de un uso excesivo del teléfono móvil a escala internacional es del 5% al 50% y del 5,8% en España. Las chicas adolescentes muestran un mayor uso excesivo de este dispositivo.³³

La Encuesta sobre alcohol y otras drogas, siguiendo la Estrategia 2017-2024 del Plan nacional sobre drogas, incluía por primera vez en 2018 preguntas relacionadas con las adicciones de comportamiento como el uso compulsivo de internet y la ludopatía. La consideración de uso adecuado, intensivo y compulsivo en función de las horas de consumo de pantalla también ha ido variando a lo largo del tiempo, a medida que se ha ido extendiendo el uso de la tecnología para las labores de la vida diaria entre el conjunto de la población. De hecho, durante el confinamiento y cierre de centros educativos por la covid-19, el consumo de tecnología y la exposición a pantallas y juegos ha aumentado hasta el punto de que los servicios de salud han alertado sobre este aumento.³⁴

La Agencia de Salud Pública del Departamento de Salud elaboró el Cuestionario de salud en tiempos de confinamiento por el coronavirus, para evaluar el impacto del confinamiento en la población en Cataluña y poder planificar actuaciones para



³³ Datos extraídos del informe *Joc d'apostes, videojocs i internet: trastorns i ús excessiu* [Juego de apuestas, videojuegos e internet: trastornos y uso excesivo], de la Agencia de Salud Pública de Barcelona. 2020.

³⁴ “El Clínic recomienda prevención ante el aumento del uso de pantallas entre menores y adolescentes” (clinicbarcelona.org)

combatir sus consecuencias. En esta encuesta han participado 37.810 personas residentes en Cataluña, mayores de quince años. Los resultados preliminares muestran un incremento del juego en un 1% de los participantes que ya jugaban antes del confinamiento. Se están llevando a cabo análisis más exhaustivos para conocer mejor los efectos del confinamiento en el juego con dinero, sobre todo entre la población joven que no había jugado antes del confinamiento.

Son varias las noticias que aparecen a menudo sobre adicciones de adolescentes a juegos, pero recientemente aparecía una noticia del primer caso de hospitalización en España por este motivo. En este sentido, se alerta de que las cajas de recompensas, los llamados *loot boxes* o mecanismos aleatorios de recompensa, que facilitan algunos juegos dirigidos a población infantil y juvenil para fidelizarla a cambio de dinero, suponen una normalización del consumo compulsivo.

El consumo de videojuegos estimula la liberación de dopamina, la hormona del placer, de forma asimilada a otras drogas.



Así pues, un informe sobre las cajas recompensa en niños y adolescentes menores de edad españoles de la Universidad Internacional de La Rioja ha concluido que uno de cada tres menores de edad (28,9%) ha comprado en los últimos doce meses cajas de recompensa y que un 91% de los menores de edad han adquirido estos artículos virtuales aleatorios con el conocimiento de su familia. Un 5,5% aseguraron haber gastado más de 100 euros durante el último mes en este tipo de transacciones, y un 61,8% suelen ver en plataformas como YouTube y Twitch vídeos donde se abren cajas de recompensa. Se aprecia que los niños que compran este tipo de productos de forma aleatoria presentan una mayor prevalencia, hasta cuatro veces más, de tener problemas clínicos en relación con los videojuegos y las apuestas por internet.

El Gobierno español ha publicado un anteproyecto de la Ley que promete una regulación más estricta de estos productos, mientras que hay países como Bélgica que han prohibido su uso.³⁵ Uno de los puntos clave de esta nueva Ley es que prohibirá el acceso a menores de dieciocho años, exigiendo mecanismos de acreditación de la edad y el establecimiento de herramientas de control parental. Los niños y adolescentes son más vulnerables a algunas de las atracciones de la red y a sus trampas, ya que su cerebro se está desarrollando y se encuentra en un momento de exploración, confianza y apertura. Pero existen niños y adolescentes

³⁵ Anteproyecto de ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de programario interactivo de ocio.



que son especialmente vulnerables a sufrir problemas relacionados con el mal uso de internet, por razones neurobiológicas, individuales o psicosociales, o también porque son más susceptibles a la hora de sentirse atraídos por los mecanismos que utilizan las redes sociales y otras aplicaciones, que se aprovechan de esta predisposición natural del niño.

De acuerdo con una encuesta hecha a estudiantes de catorce a dieciocho años, ha aumentado el riesgo a sufrir un trastorno del comportamiento relacionado con el abuso de los videojuegos y el uso compulsivo de internet y del juego con dinero. El abuso de los videojuegos es especialmente relevante en el caso de los chicos, que pasaron del 13% en 2018 al 15% actual. El abuso de los videojuegos en el caso de las chicas es bastante más bajo (ha pasado del 2,6% al 3%). En cambio, las chicas hacen un uso más compulsivo de internet: redes sociales, mensajería instantánea, series y películas en línea. Han pasado del 27% en 2018 al 32% actualmente, mientras que los porcentajes para los chicos han subido un punto, y se sitúan actualmente en el 22%.

Como sucede con otros tipos de adicciones, los niños y adolescentes con esta adicción presentan:

- Irritabilidad y malestar cuando no pueden acceder a internet, estado que se conoce como *abstinencia*.
- Necesidad de ir aumentando el tiempo de conexión para sentirse satisfechos, proceso que se conoce como *tolerancia*.
- Dificultades para mantener las actividades habituales, tales como relaciones familiares, rendimiento académico y actividades lúdicas con amigos o deportes.

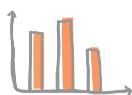
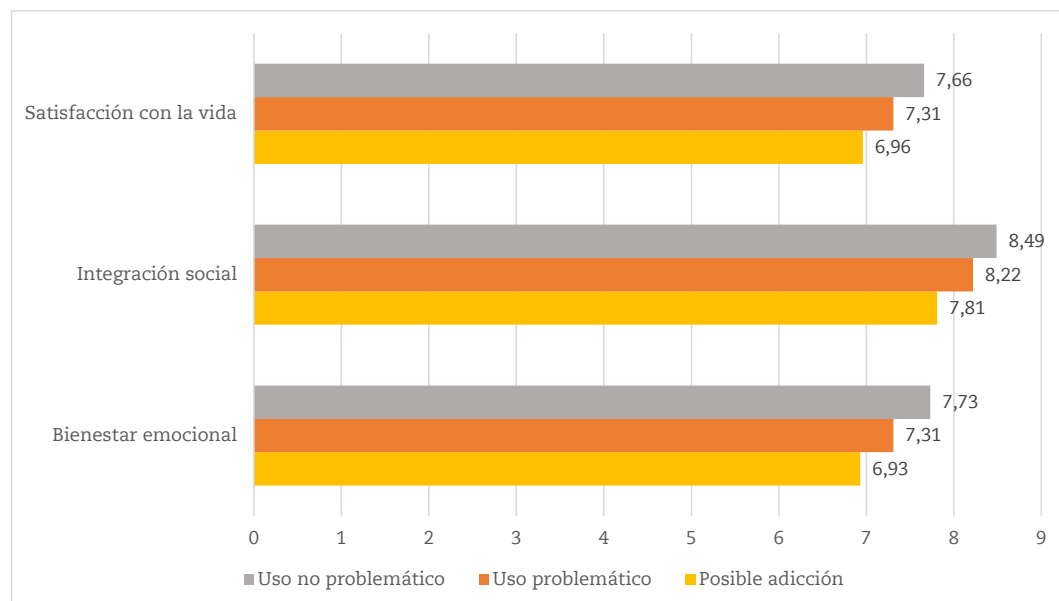
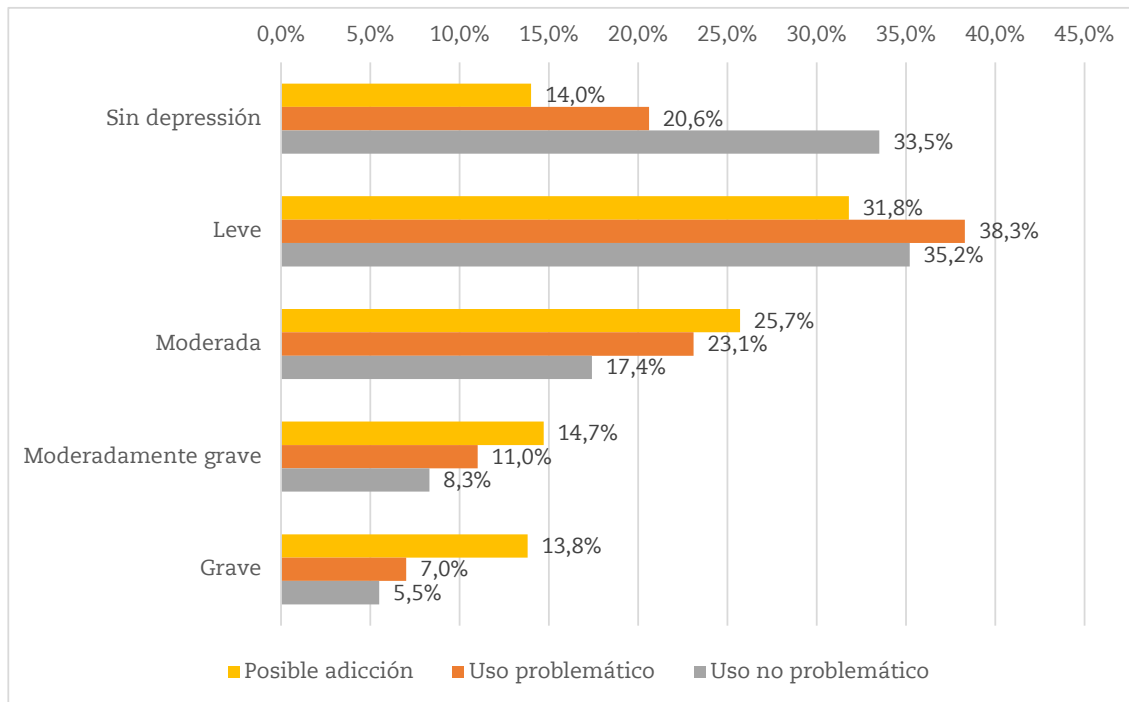


Gráfico 7. Posible impacto emocional de la adicción a los videojuegos (2020/2021)



Fuente: Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia. UNICEF

Gráfico 8. Adicción a videojuegos y depresión (2020/2021)



Fuente: Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia. UNICEF

El tratamiento que indican los expertos para controlar la adicción a internet debe ser de tipo integral, y debe valorarse en primer lugar si hay alguna otra enfermedad asociada y tratarla, ya que a menudo el uso patológico de las pantallas se manifiesta en adolescentes con otros trastornos mentales previos o con dificultades para controlar sus impulsos en otros ámbitos, que son más proclives a sufrir otros tipos de adicciones. La familia tiene un papel clave en la prevención y también durante el tratamiento una vez detectada esta adicción.

Por otro lado, el informe del CAC de 2020, *Análisis de la presencia de contenidos de promoción del juego y las apuestas en línea*, constata la necesidad de proteger a los niños y adolescentes de la publicidad y el consumo de los juegos de apuestas en línea, a los que acceden a pesar de la regulación del acceso y la advertencia de la prohibición de acceso a menores de dieciocho años. El CAC ponía de manifiesto que el 55,4% de los anuncios de juego y apuestas en línea se emitían durante el horario protegido en el caso de la televisión, 10 puntos más que en el informe anterior, de un año antes. En el caso de la radio, la concentración de anuncios de juego y apuestas durante el horario protegido era mayor (80%). En cuanto a los contenidos vinculados al juego y a las apuestas que podían encontrarse en la red, la mayoría son también de riesgo. El 70% de los resultados cuando se realiza una búsqueda neutra (“apuestas”) en YouTube corresponden a vídeos que contienen elementos de riesgo. Por el contrario, tan solo el 14% son vídeos que hacen hincapié en los aspectos negativos de esta actividad. Muchos de estos

vídeos, además, contienen publicidad encubierta y tienen audiencias crecientes: en solo un año, dos de los canales dedicados exclusivamente a juegos y apuestas que también se analizaron en el estudio precedente (2018) habían aumentado sus suscripciones un 175% y un 45%.

La normativa y las actuaciones que se llevan a cabo actualmente para prevenir y atender la ludopatía o adicción al juego por parte de la Dirección General de Tributos y Juego y otras administraciones y organismos competentes están encaminadas a regular la actuación de los establecimientos destinados al juego y a las apuestas de forma presencial (salas de bingo, casinos y salones de juego). La actividad inspectora efectuada por el Servicio de Inspección del Juego de los Mossos d'Esquadra, en el marco de la operación policial llamada *Arcade* (días 26 y 27 de septiembre de 2019), que supuso la realización de inspecciones en todo el territorio del Estado para detectar a menores en salones de juego, se tradujo en un total de veintiocho inspecciones simultáneas, y en Cataluña solo se detectaron dos menores presentes en salones de juego. La sanción propuesta por el instructor del expediente correspondiente es de 3.200 euros por presencia de una persona menor de edad en el salón de juego y de 6.000 euros si esa persona está jugando.

Dada la problemática existente, la Agencia Catalana de Consumo anunció que se estaba trabajando, junto con el Departamento de Salud y el CAC, en un decreto ley para mejorar la protección de la infancia y la juventud en las relaciones de consumo a través de plataformas digitales y mercados en línea, especialmente en materia de juego y de publicidad encubierta en la red.



Los niños y adolescentes son más vulnerables a algunas de las atracciones de la red y a sus trampas.

También se hacía constar que la inspección de consumo estaba analizando la información que se recogía en los informes del CAC para valorar la posibilidad de realizar actuaciones disciplinarias en relación con las prácticas consideradas ilícitas desde una perspectiva del consumo y teniendo en cuenta la normativa actual.

La institución del Síndic de Greuges abrió una actuación en relación con la ludopatía entre adolescentes y jóvenes en Cataluña, y se dirigió a los Departamentos de Salud y Empresa para conocer las actuaciones que habían iniciado. Se sugirió retomar el trabajo de modificación del Código de consumo para incorporar mecanismos de protección de la infancia y la juventud en las relaciones de con-

sumo a través de plataformas digitales y mercados en línea, especialmente en materia de juego y publicidad, y también mejorar la actividad inspectora en este ámbito para poder detectar prácticas contrarias a los derechos de los niños.

En cuanto a las políticas de prevención de ludopatías y la adicción de los jóvenes a las apuestas y los juegos en línea, se han reanudado los trámites internos para la elaboración del texto y de la documentación complementaria del proyecto de decreto, que tendrá que dar respuesta a la protección de los colectivos más vulnerables como son los adolescentes menores de edad.

Los problemas que afectan a la adolescencia y la juventud también deben abordarse desde el fomento del juego y el ocio educativo.



También se están desarrollando actuaciones de tipo preventivo y de orientación y asesoramiento tanto en el ámbito de la juventud como en el marco del programa Salut i Escola.

El Síndic de Greuges, a raíz de las aportaciones realizadas por la Sociedad Catalana de Pediatría, ha promovido también la actualización del Protocolo de actividades preventivas y de promoción de la salud en la edad pediátrica para incluir actuaciones de prevención y detección precoz de conductas adictivas. El Departamento de Salud está llevando a cabo un proceso participativo en el marco del programa Infancia con Salud en el que se quiere dar voz a distintos actores implicados.

El Síndic de Greuges también ha estudiado el fenómeno de captación de adolescentes y jóvenes en organizaciones con funcionamiento similar al de las sectas, como las que promocionan la inversión en criptomonedas.

Las monedas virtuales o criptomonedas y el resto del entorno *blockchain* (registro de transacciones, etc.) son productos de inversión que utilizan los principios de diseño de productos de juegos de azar o apuestas, ya sea fomentando una alta frecuencia de uso o haciendo creer que son productos seguros, y atrayendo a los inversores con promesas de elevadas ganancias económicas.

Dadas estas similitudes con los juegos con dinero o las apuestas, las personas que invierten pueden estar en riesgo de perder cantidades importantes de dinero, y usarlas compulsivamente y sufrir una adicción. Se sabe, además, que son productos especialmente atractivos para personas que sufren problemas previos con el juego con dinero.

El Observatorio Catalán de Drogas y Adicciones incluye la monitorización de personas que inician tratamiento por problemas relacionados con la inversión con criptomonedas. Durante 2021, se atendieron tres casos.

Estos productos no están suficientemente regulados y presentan retos en cuanto a su regulación, tanto de la parte financiera como de la parte de juegos de azar. Algunos de estos negocios tienen, además, las típicas características de las estafas piramidales que aprovechan estos productos de inversión para prometer beneficios económicos a todos sus miembros y promocionar experiencias de éxito, lo que facilita la captación de nuevos miembros. Estas prácticas para captar y mantener a los miembros del grupo se diferencian de las que se llevan a cabo en las sectas o grupos de manipulación psicológica, las cuales combinan formas de agresión como la influencia indebida, la coerción o el abuso.

En Cataluña, para atender a las personas con problemas provocados por prácticas de abuso psicológico o por la pertenencia a grupos de manipulación psicológica se dispone de una unidad de adicciones comportamentales que está especializada en el tratamiento de estas situaciones.

Este tipo de problemáticas que afectan a la adolescencia y la juventud también deben abordarse desde el fomento del juego y el ocio educativo, y mediante el deporte inclusivo, las artes y otras disciplinas dirigidas especialmente a este segmento de la población. A menudo, el colectivo de niños y adolescentes más vulnerable, sin acompañamiento parental y familiar y con menos posibilidades de acceder a actividades de ocio, es el que está más predispuesto a sufrir problemas de adicción.



- Hay que incluir en el **protocolo de actividades preventivas de seguimiento de salud** del niño sano el control de la capacitación digital y la prevención de comportamientos adictivos y no saludables de internet.
- Hay que avanzar aún más en la regulación que se hace del sector del juego en línea, de modo que se limite el acceso a menores de dieciocho años, mediante sistemas de **inteligencia artificial para detectar la edad real** del jugador y la aplicación de sanciones severas a las empresas que incumplan la normativa.
- Hay que hacer efectivas las medidas previstas en el anteproyecto de ley del Ministerio de Consumo en lo referente al uso de **mecanismos de recompensa aleatorios y de premio a la permanencia en videojuegos**.
- Hay que asegurarse de que en la publicidad se cumple la normativa vigente, y es necesario sensibilizar sobre las adicciones a la tecnología y al juego por medio de canales que tengan audiencia de público infantil y juvenil. Por medio de la nueva **ley de adicciones** se incorporarán nuevas medidas de reducción de riesgos para aumentar la protección de las personas que quieran jugar con dinero.
- Es necesario **actualizar el Código de consumo** como instrumento para combatir las nuevas formas de adicción detectadas.
- Hay que incluir **nuevos indicadores** que permitan caracterizar los diferentes problemas comportamentales por los que se inicia tratamiento y poder conocer mejor sus riesgos asociados. También hay que publicar **datos oficiales** de jóvenes que sufren adicción a los videojuegos y elaborar **campañas de concienciación** para la población joven.

7. El consumo de pornografía en internet

Cómo los niños y adolescentes encuentran respuestas a sus inquietudes y a sus necesidades formativas no satisfechas

De un modo similar a lo que sucede con el derecho al juego y al recreo satisfecho a través de videojuegos y otras aplicaciones que pueden resultar adictivas y nocivas para el desarrollo de los niños, muchos niños y adolescentes acuden a la pornografía, que a menudo es violenta y sexista, para satisfacer dudas e inquietudes, algunas de las cuales podrían resolverse mediante el ejercicio del derecho a la educación afectivosexual. El derecho a la educación y al desarrollo afectivosexual actualmente no está garantizado en ámbitos controlados y educativos como el familiar, el escolar y el del ocio educativo.

Como se ha dicho en el capítulo 2 de este informe, los roles de género y la llamada *masculinidad tóxica* se potencian con el consumo de la pornografía entre la población infantil y adolescente.³⁶

El informe de Save The Children (*Desinformación sexual: pornografía y adolescencia*, publicado en junio de 2020, alertaba de que un 86,3% de los chicos y un 38,1% de las chicas en Cataluña han visitado páginas de contenido sexual, y que el consumo de pornografía comienza de media a los doce años. Casi siete de cada diez adolescentes (el 68,2%) lo consumen con frecuencia, y los propios jóvenes identifican la pornografía como violenta.

Este consumo se produce en la intimidad (93,9%) y mediante el teléfono móvil, y se centra en contenidos en línea gratuitos (98,5%), basados de forma mayoritaria en la violencia y la desigualdad.

Sin una educación sexual integral desde edades tempranas, los niños construyen a través de la pornografía su imaginario sexual basado en modelos irreales y prácticas a veces violentas, marcados por el sexismo y aislados de la parte afectiva. En algunos casos estas prácticas las reproducen los adolescentes, incluso de forma no consentida.

En ese mismo informe se recoge que el 63,6% de los adolescentes que había visto pornografía creía que le daba ideas para sus propias experiencias sexuales, principalmente los chicos, y el 46,5% de los adolescentes había llevado alguna escena a la práctica. Por otra parte, el 38,6% de los adolescentes

³⁶ En este punto hay que tener en cuenta también la relación entre la pornografía y las situaciones de riesgo y vulnerabilidad por cuestión de género, que ya se ha analizado en el capítulo 2 de este informe, cuando se ha hecho referencia al informe 128/2020 del CAC *L'accés a les persones menors d'edat a continguts de pornografia a internet*, al estudio de UNICEF titulado *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades* y al estudio de la entidad Save the Children *No es amor*.



que habían imitado algunas de las prácticas pornográficas que habían visto lo habían hecho de mutuo acuerdo, mientras que un 8,5% lo había hecho sin el consentimiento previo de su pareja y sin que a esta le pareciera bien.

En este sentido, la **Memoria de la Fiscalía General del Estado de 2020 advierte de un incremento alarmante de ideas sexistas y violencia entre menores y adolescentes en todo el Estado, vinculado a la violencia sexual y al uso de la pornografía.**

Por su parte, los Mossos d'Esquadra y la fiscalía de delitos informáticos de la provincia de Barcelona han alertado muy recientemente de una "explosión" de casos de robos de fotografías de adolescentes publicadas en Instagram que son utilizadas para promocionar páginas web pornográficas.³⁷

También el CAC, en el informe *L'accés de les persones menors d'edat a continguts de pornografia a internet* (El acceso de las personas menores de edad a contenidos de pornografía en internet), concluye que niños y adolescentes pueden acceder, sin sistemas que verifiquen su edad, a contenidos pornográficos en formato audiovisual publicados por servicios de intercambio de vídeos o en webs.



El derecho a la educación y al desarrollo afectivosexual actualmente no está plenamente garantizado en ámbitos como el familiar, el escolar y el del ocio educativo.

El resultado de la búsqueda del término *porno*, una palabra de la jerga popular conocida por menores de edad, muestra la facilidad de encontrar este tipo de contenidos. Así, el 86% de los primeros cincuenta resultados corresponde a webs que ofrecen contenidos audiovisuales con pornografía. Ninguna de estas webs utiliza instrumentos de verificación de la edad de las personas que acceden a ellas.

En cuanto a las principales plataformas y redes sociales, el informe analiza diez perfiles de Twitter con presencia de contenidos audiovisuales con pornografía sin ningún sistema de acceso condicional que impida su visionado a menores de edad. La mayoría de los vídeos de pornografía que se



³⁷ "Un nou delict aparegut a Instagram crea alerta: roben fotos de menors per publicar webs porno". [Un nuevo delito aparecido en Instagram crea alerta: roban fotografías de menores para publicar webs porno]. *Diari Ara*.

difunden (el 99% de los analizados) incluyen un mensaje previo que advierte de la presencia de contenidos “delicados” a través de una funcionalidad de la red social que, sin embargo, no supone una barrera en el acceso a los contenidos. Cabe recordar que la edad mínima para tener una cuenta de Twitter es de trece años.

Las webs que tienen como servicio esencial el ofrecimiento de vídeos con contenido pornográfico no requieren un registro previo ni tienen ningún otro sistema efectivo de verificación de la edad de la persona que accede a ellos. Solo el 10% pregunta si la persona es mayor de edad, pero sin ningún sistema de filtrado real: contestar “sí” permite acceder. El 32,5% de las webs también introducen mensajes que avisan de la presencia de contenidos para personas adultas, aunque usualmente lo hacen en partes poco visibles de la pantalla y una vez se ha accedido a ellas.³⁸

Estos contenidos son accesibles libremente y sin verificación de la mayoría de edad de la persona. Así pues, en internet se pueden encontrar numerosas webs que ofrecen contenidos de pornografía, una parte de los cuales, aunque se trate de productos de ficción, transmiten un relato que normaliza la desigualdad y los actos de violencia machista. Estos contenidos están al alcance de los niños y adolescentes, sin controles de acceso ni herramientas de verificación de la edad, y pueden perjudicar su desarrollo.

Existen problemas técnicos y legales que dificultan también la protección de los niños frente a este tipo de contenidos. Durante el año 2019 se descubrió en la plataforma de vídeos YouTube una red de contenidos y usuarios relacionados con la pornografía infantil que aprovechaban el algoritmo de recomendación de vídeos para ponerse en contacto entre ellos y distribuir este contenido ilegal. El problema radica en que los vídeos en sí mismos no son destacables en ningún sentido ni se ven imágenes explícitas, pero se utilizan como una forma de “promocionar” su contenido haciendo que el algoritmo de recomendación se encargue de propagar el “anuncio” entre el resto de las personas interesadas en este tipo de vídeos. La empresa, al parecer, ha tomado diversas medidas para intentar prohibir este comportamiento en su plataforma y ha dado toda la información posible a las autoridades para facilitar el trabajo de identificar a los responsables, pero es difícil combatir esta práctica porque cuesta determinar su responsabilidad.

No es físicamente posible revisar manualmente el contenido que se cuelga en la red a través de esta plataforma, teniendo en cuenta que cada minuto

³⁸ Por otro lado, el 50% de estas webs incluyen contenidos audiovisuales con representaciones de actos sexuales sin consentimiento, que en algunas ocasiones se presentan como un hecho deseado por las mujeres. Así lo ejemplifican algunas de las categorías y etiquetas en las que se clasifican los vídeos o los títulos de los vídeos. Casi todos, además, incluyen expresiones vejatorias para las mujeres, como calificativos denigrantes.



se suben 450 horas de contenido, y automáticamente nunca se puede lograr un sistema perfecto. No obstante, es preciso perfeccionar las herramientas de las que se dispone para intentar introducir cambios que permitan a las plataformas hacer frente a estas situaciones, y se debe exigir una transparencia en la gestión que realizan los proveedores de servicios de internet sobre los contenidos que transporta la red.³⁹

Acceder a la formación afectivosexual a través de la pornografía tiene efectos muy nocivos para el desarrollo neuropsicológico del niño y adolescente. Varios estudios avalan que la exposición precoz a contenidos sexuales no adecuados puede generar conductas sexualizadas problemáticas, con expectativas poco realistas, agresividad, distorsión de los roles de género y cosificación de la mujer. Puede desencadenar trastornos de hipersexualidad porque los niños y adolescentes se encuentran en un estadio evolutivo en proceso tanto desde el punto de vista físico y socioemocional como cognitivo, sus habilidades de procesamiento están inacabadas y separar la realidad de la ficción les cuesta mucho más.



La pornografía fomenta un imaginario sexual basado en modelos irreales y aislados de la parte afectiva, con prácticas a veces violentas y sexistas.

Algunos expertos indican que debe atenderse la situación desde una perspectiva clínica más que moral o cultural, ya que el uso problemático de la pornografía, además, se manifiesta de forma similar a otras conductas adictivas, y puede acarrear problemas graves de salud mental.

Todos los expertos coinciden en valorar que el motivo por el que se ha generalizado el consumo de pornografía a través de internet entre la población infantil y adolescente es la accesibilidad, la asequibilidad y el anonimato, conocidas como las tres A. La educación afectivosexual de calidad alternativa a la pornografía es un derecho de niños y adolescentes en el proceso de desarrollo de su sexualidad y las relaciones afectivas.

Además, como ya se ha dicho, el consumo de pornografía entre la población infantil y adolescente o el consumo de algunos videojuegos con contenido



³⁹ *Tecnopolítica i art de la comunicació d'incidència. Democràcia actualitzada a l'era digital. Mètode i+d polític. Vigilància ciutadana del poder* [Tecnopolítica y arte de la comunicación de incidencia. Democracia actualizada en la era digital. Método i+d político. Vigilancia ciudadana del poder]. Xxnet-x.net.

sexista, principalmente entre los chicos, y el fomento de la hipersexualización y la cosificación de la mujer que se produce en algunas redes sociales, principalmente entre las chicas, perpetúan los roles de género y un modelo tóxico de masculinidad, consolidando, por medio del ocio en la red, la desigualdad y la violencia ya existentes fuera de internet.

En este contexto es necesario remarcar el aumento significativo de denuncias por delitos contra la libertad y la indemnidad sexual durante el año 2021, especialmente en la franja de víctimas de trece a diecisiete años. El porcentaje de víctimas de delitos sexuales menores de edad del primer trimestre de 2021 (48,5%, casi la mitad del total) aumentó significativamente respecto al primer semestre del año 2020 (36,1%) o en el primer semestre de 2019 (43,3%).

En cuanto a los agresores, durante los dos primeros trimestres de 2021 se habían detectado cinco agresores menores de doce años y 58 agresores de trece a diecisiete años. En total, durante el año 2021, en Cataluña se han denunciado un total de 804 agresiones sexuales, mayoritariamente en mujeres (85%), y un 8,7% de estas han sido violaciones grupales.

Las agresiones y los delitos contra la libertad sexual deben leerse como una manifestación extrema de un imaginario colectivo, de una estructura social hegemónica que genera múltiples formas de poder y violencia contra las mujeres, a menudo aceptadas e invisibilizadas.

Los contenidos pornográficos son accesibles de forma libre y sin verificación de la mayoría de edad del consumidor.



Ante esta situación es necesaria una respuesta contundente. La educación afectivosexual es un derecho de niños y adolescentes, y puede ser una de las claves para construir relaciones afectivosexuales saludables basadas en la igualdad.

En este sentido, la institución del Síndic de Greuges ha remarcado la importancia de garantizar el derecho de niños y adolescentes a recibir educación afectivosexual en los centros educativos durante las etapas de educación infantil, primaria, secundaria y bachillerato. Para garantizar este derecho, se deben desarrollar medidas para asegurar que todo el alumnado reciba información adecuada sobre diversidad de género y orientación

sexual a través de los libros de texto y otros materiales educativos. También hay que promover actuaciones de información y sensibilización sobre diversidad sexual y de género dirigidas al alumnado, a los equipos docentes, a las familias y también a las entidades deportivas y de ocio que atienden a niños y jóvenes, con la colaboración de entidades especializadas, de acuerdo con lo establecido en la Ley orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia ante la violencia. Esta ley establece que los niños, en todas las etapas educativas e independientemente de la titularidad del centro, deben recibir una educación afectivosexual adaptada a su nivel madurativo.

El Departamento de Educación se ha comprometido a desarrollar un proyecto con un enfoque interdisciplinario, con materiales y herramientas diversas, para ayudar a los centros educativos a introducir la perspectiva de género, y trabajar explícitamente la coeducación y la educación afectivosexual.

El proyecto debía desarrollarse en tres fases. En el curso 2019/2020 tenía que llegar a 300 centros, y en el curso 2020/2021, a todos los centros públicos de Cataluña y a los concertados que quisieran sumarse. Sin embargo, de acuerdo con las informaciones públicas de la Administración, durante el curso 2021/2022 solo se han impartido en un 21,4% de los centros de primaria y secundaria.

Además, es de carácter voluntario, por lo que tanto los centros públicos como los concertados que quieran seguirlo deben solicitar expresamente su adhesión.



- Hay que garantizar que **todos los centros educativos** de Cataluña imparten una **educación afectivosexual** integral obligatoria y transversal en todas las etapas educativas, que dé respuesta a las inquietudes y a las necesidades de conocimiento y desarrollo en este ámbito de los niños y adolescentes, y que permita formar y consolidar las bases para construir **relaciones afectivas igualitarias, sanas y respetuosas, libres de condicionantes y roles de género**.
- Es necesario garantizar el derecho de todos los alumnos a recibir información adecuada sobre la diversidad de género y la orientación sexual en los libros de texto y en otros materiales educativos, y también a través de los equipos docentes mediante la formación especializada correspondiente. Es necesario también que la Inspección educativa supervise que esta información se ofrece en todos los centros educativos.
- Hay que exigir a las compañías que operan en internet que perfeccionen los mecanismos de los que disponen para poder **detectar contenidos nocivos** y contenidos que contravienen los intereses de los niños y que no aplican filtros seguros de limitación al acceso por edad, y deben aplicarse medidas sancionadoras a las empresas o particulares que hacen difusión de estos contenidos.
- En cuanto a los **contenidos delictivos**, hay que mejorar las herramientas ya existentes para detectarlos y eliminarlos, y perseguir a sus perpetradores.
- Es preciso **contrarrestar el discurso dominante** en las redes, sobre todo en relación con la sexualidad y las relaciones afectivosexuales tóxicas o no adecuadas, aportando contenidos formativos y sensibilizadores a través de los canales y redes de comunicación social que utilizan efectivamente niños y adolescentes.

8. La sobreexposición

El derecho a la protección de datos, al honor, a la imagen y a la intimidad de la infancia y la adolescencia en la red

Otro derecho que suele verse vulnerado frecuentemente en internet y también a través de los medios de comunicación en la sociedad de la información y el conocimiento es el derecho a la intimidad, a la protección de datos y a la imagen personal del niño y del adolescente. Se trata de la tendencia a lo que se ha llamado *sobreexposición* u *oversharing*, que describe la práctica de compartir todo tipo de información personal sin límite.

Esta práctica la puede llevar a cabo el propio niño o adolescente, que se pone en una situación de sobreexposición sin disponer de la madurez, educación o conciencia suficientes sobre los riesgos que ello conlleva, pero también sus progenitores o representantes legales, lo que constituye una práctica que se conoce con el anglicismo *sharenting*. Los progenitores o representantes legales, u otros adultos responsables, a menudo pueden no ser conscientes de los derechos de sus hijos e hijas a la hora de aparecer en internet y en las redes sociales. Un claro ejemplo de vulneración del derecho al honor y a la intimidad es el de la madre que utilizó las redes sociales para difundir una fotografía de su hija menor de edad en coma para alertar de los peligros del consumo de alcohol.

Según un estudio publicado por la empresa AVG, y al que se hace referencia en varios medios, se han analizado datos sobre las fotos que madres y padres cuelgan de los niños en diez países distintos, entre ellos el Estado español: el 81% de los niños menores de seis meses tienen presencia en internet, y el 23% ya está incluso antes de nacer, en forma de ecografías de los nonatos. En la misma línea, tal y como recoge un artículo publicado por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), según un estudio realizado en el Reino Unido se publican unas 200 fotos por año y niño.⁴⁰

Cada vez hay mayor conciencia del derecho a la intimidad y a la protección de datos de los niños y adolescentes en las redes, y se están cursando y dirimiendo en los tribunales algunas denuncias de hijos mayores de edad respecto a la actuación de sus progenitores durante su infancia por haber colgado vídeos e imágenes sin su autorización y haber violado su derecho a la intimidad y a la propia imagen.

⁴⁰ "Publicar fotos dels fills/es petits a les xarxes" [Publicar fotos de los hijos/as pequeños en las redes]. *Diari Ara*

"Una jove denuncia els seus pares per penjar 500 imatges de la seva infància a Facebook" [Una joven denuncia a sus padres por subir 500 imágenes de su infancia en Facebook]. *El Nacional*



La finalidad de colgar y compartir imágenes propias o de personas cercanas, en este caso de hijos e hijas menores de edad, de forma similar a lo que sucede con la mayor parte de usos que hacemos de las redes sociales, es la recompensa que, en términos de bienestar y aumento de dopamina, supone la aprobación social y la reafirmación de los demás.

En sentido negativo, la exposición de datos personales de los niños sin su consentimiento, además de vulnerar su intimidad, puede implicar un acoso o una utilización fraudulenta o no consentida por parte de terceros, también cuando es el propio niño o adolescente quien cuelga la imagen o el contenido personal. También es cierto que la recompensa en términos de reafirmación social y generación de dopamina puede resultar similar, por parte de la tercera persona que difunde o utiliza ese contenido sin consentimiento, a la que provoca al titular o tutor legal del contenido que lo difunde en primera instancia.

Recientemente, a través de un caso de relevancia mediática en el que un personaje público ha colgado vídeos y fotografías de su hijo menor de edad con síndrome de Down mostrando sus sentimientos, se ha puesto de manifiesto la vulnerabilidad de los niños y su derecho a la propia imagen frente a las prácticas de sus propios padres.⁴¹



Cada vez hay mayor conciencia del derecho a la intimidad y a la protección de datos de los niños y adolescentes en las redes.

También los centros educativos y profesionales son interpelados a la hora de preservar el derecho a la intimidad y a la protección de datos. En 2017, por ejemplo, la institución del Síndic de Greuges abrió una actuación de oficio a raíz de la publicación de un vídeo en el que aparecía la imagen de un niño de cuatro años en un casal de verano en el municipio de la Roca del Vallès pronunciando palabras malsonantes que se convirtió en viral. En el vídeo aparece la cara del niño frente a un mural de la escuela, y se le puede identificar también por la camiseta del casal que lleva.

Este vídeo fue difundido por una monitora del casal vía WhatsApp con el fin de hacer gracia, y posteriormente fue editado presuntamente por trabajadores de una conocida cadena de supermercados, que



⁴¹ "Samantha Vallejo-Nágera y el derecho a la intimidad: ¿cómo se protege a los menores en las redes sociales?". Público.

contribuyeron a la difusión descontrolada del vídeo en la red. El vídeo se colgó en YouTube en muchas versiones distintas y llegó a la televisión pública catalana, que, en el marco de un programa de humor, lo reprodujo pixelando la cara del niño, pero sin llegar a verificar la fuente o el origen de la grabación.

Los padres del niño, que no habían dado su consentimiento para la grabación, publicación o difusión de este vídeo, presentaron queja al Síndic de Greuges y una denuncia a la Dirección General de la Policía, que trasladó las diligencias iniciadas al juzgado de instrucción correspondiente.

La Autoridad Catalana de Protección de Datos ha tramitado expedientes sancionadores en este sentido a escuelas, institutos y ayuntamientos que han hecho uso de datos, especialmente imágenes de niños y adolescentes en las que eran identificables sin autorización o consentimiento, con el fin de promover o dar a conocer actividades e incluso hacer publicidad.

En este sentido, el Síndic de Greuges se ha focalizado en los criterios generalmente aplicados por las escuelas en relación con el uso de imágenes de los alumnos en la red y cómo el hecho de crear, nutrir y tratar un banco de imágenes de los niños y adolescentes escolarizados no siempre cumple los requisitos de seguridad establecidos en las recomendaciones que hacen algunos organismos que trabajan en el ámbito de la seguridad de niños y adolescentes en internet, como la Policía, el Centro de Seguridad de la Información de Cataluña o la Agencia Catalana de Protección de Datos.

A partir del conocimiento de algún supuesto concreto de mala praxis, el Síndic de Greuges ha señalado que la gestión de las solicitudes de cesión de los datos personales de los niños y adolescentes (incluidas las imágenes) en ningún caso puede suponer condicionar la participación de los alumnos en actividades lectivas y complementarias, sino que deben buscarse vías para compatibilizar ambos derechos.

En el caso de los niños y adolescentes, concretamente, cualquier entidad pública o privada que quiera realizar un tratamiento de cualquiera de sus datos personales (imagen y voz incluidas) debe disponer de una autorización expresa de sus progenitores o tutores legales, en el caso de menores de catorce años, o del propio adolescente a partir de esa edad. Esta autorización debe especificar el tipo de tratamiento al que se refiere (grabar, publicar, ceder, etc.), así como el tipo de soporte y el medio de comunicación/difusión que se prevé para el tratamiento.

En este contexto, si los centros educativos deciden integrar la utilización de los datos personales de sus alumnos (y, en especial, de sus imágenes) en la metodología de trabajo en el aula, en la forma de presentar los resultados de la tarea educativa, en la forma de explicar su actividad a las familias y en la forma de difundir abiertamente el trabajo que llevan a cabo, y también si consideran necesario realizar un determinado tratamiento de datos personales de los alumnos en el marco de la utilización de las TIC como herramienta de trabajo, deben extremar las precauciones y poner siempre por delante la garantía del interés superior de los niños y adolescentes como un elemento determinante a la hora de establecer un límite a la difusión de sus datos, sin que esto suponga mermar la garantía de su derecho a la educación.

Del mismo modo, como ya se ha dicho, los centros educativos deben tener bien presente que no pueden condicionar la participación de los alumnos en las actividades curriculares o complementarias a la cesión de sus derechos de imagen y otros datos de carácter personal.



La exposición de datos personales de los niños puede implicar un acoso o una utilización fraudulenta y no consentida por parte de terceros.

Según la normativa vigente, los centros educativos están obligados a designar a un delegado de protección de datos (DPD), tanto si se trata de centros públicos como de centros concertados y privados (artículo 34.b de la Ley orgánica 2/2018, de 5 de diciembre, de protección de datos personales y garantía de los derechos digitales).

Corresponde al DPD, entre otros, informar y asesorar al centro o a la persona encargada y al personal sobre las obligaciones que impone la normativa de protección de datos, supervisar el cumplimiento de la normativa, asesorar respecto a la evaluación de impacto relativa a la protección de datos y a los derechos que puedan verse afectados, y ser el interlocutor del centro escolar con la Autoridad de Protección de Datos.

Por lo que respecta al consentimiento, la normativa de protección de datos establece que, para que el consentimiento sea válido, la información sobre el tratamiento de datos de carácter personal debe ser expresada en un lenguaje que sea fácilmente comprensible, también para los adolescentes mayores de catorce años que desean usar redes sociales como Instagram, Tuenti, Facebook, Snapchat, etc. **Las políticas de privacidad e información sobre el uso y tratamiento**

de datos de carácter personal no suelen ajustarse a la exigencia de transparencia, privacidad, información adecuada y protección de derechos de los niños.⁴²

Los medios de comunicación también han sido objeto de resoluciones por parte del Colegio de Periodistas, y en especial del Consejo de la Información de Cataluña y el CAC, para alertar de la necesidad de preservar la identidad y los datos personales de los niños y adolescentes a la hora de ilustrar una noticia o algo noticiable a través también de la red, que no siempre se hace con autorización de los titulares. Esta cuestión, entre otras, fue objeto de un informe del Síndic de Greuges sobre tratamiento informativo de los niños en los medios de comunicación.

Por último, también existen finalidades delictivas y no autorizadas en el uso de datos personales e imágenes que no son objeto de este informe pero que suponen una vulneración flagrante de derechos y que pueden constituir ilícitos penales. En estos casos, es necesaria la eliminación efectiva e inmediata de los datos, que en ocasiones no es suficientemente rápida por parte de los operadores de este ámbito.

□ Es necesario exigir una mayor **transparencia respecto de las políticas de privacidad e información sobre el uso y el tratamiento que se hace de los datos de carácter personal** por parte de las empresas que operan en internet, especialmente en las redes sociales más consultadas y consumidas por población infantil y adolescente. Hay que adecuar la información a la edad y la capacidad de la persona usuaria y asegurar su edad real.

□ Hay que sensibilizar todavía más mediante **campañas informativas y de formación en las escuelas** y los institutos. Hay que sensibilizar también a las familias sobre la necesidad de preservar los datos de carácter personal y sobre los derechos de acceso, de rectificación, de cancelación y de oposición en relación con las TIC, e informarles de las vías para denunciar una vulneración de derechos.

□ Es necesario garantizar a los tutores legales la posibilidad de ceder el uso de imágenes y otros datos de carácter personal de los niños solo para el uso interno de los centros y con finalidades académicas, o de optar entre la cesión a todos los efectos o la cesión restringida, y que en ningún caso esta decisión afecte a la **participación de los niños en las actividades escolares**.

□ Hay que trabajar junto con organismos como la Autoridad Catalana de Protección de Datos y el Consejo del Audiovisual de Cataluña en el establecimiento de criterios para la promoción de las TIC en las aulas, con garantía de los derechos de los niños y adolescentes, y evitando riesgos y posibles usos indebidos en relación con la normativa de protección de datos y seguridad en la red.



⁴² Reyes Méndez, Daniel. "El acceso del menor a las redes sociales y el problema de su autenticación: la necesidad de una respuesta tecnológica". *Diario La Ley*, n.º 9335, Sección Tribuna, 11 de enero de 2019, Wolters Kluwer.

9. La desinformación

La especial vulnerabilidad de la población infantil y juvenil ante las noticias falsas o *fake news*

Las redes sociales se han convertido en el principal canal de información para una parte cada vez mayor de la población, ya que aportan rapidez, novedad, inmediatez y, a menudo, más brevedad en el contenido de las noticias, lo que facilita su lectura. Entre la población más joven, los medios de comunicación tradicionales han sido prácticamente sustituidos por las redes sociales, que favorecen un flujo continuo e inagotable de información aparentemente neutra.

Cada vez es más difícil distinguir la información de la opinión, o incluso de la mentira. Conceptos como *hechos alternativos*, *posverdad*, *fake news*, *click baiting*, *hoaxes*, *spamming*, *burbujas de filtros* o *algoritmos* ejemplifican las dificultades para poder distinguir la información veraz y objetiva entre el flujo de noticias que nos llegan.⁴³

El CAC ha trabajado ampliamente el fenómeno de la desinformación en programas de formación al usuario, a las familias y también al profesorado de secundaria. Para poder entrenar una mirada crítica a la hora de consumir el contenido que circula por internet, aconseja, entre otros, consultar la fuente de la información y verificar que sea una fuente fiable, no pulsar sobre enlaces con titulares absurdos pero atrayentes y vigilar a la hora de reenviar la información que recibimos por las redes.

El periodismo, que hasta ahora ha concentrado la responsabilidad social de comunicar la información y las noticias, se ha visto forzado a reivindicar su función a la hora de poder verificar y contrastar, hacer de filtro de la información que circula rápidamente y con frecuencia en forma de titular por las redes sociales, y ha inventado la figura del verificador de hechos o *fact-checker*, que ayuda a las personas a realizar la tarea que ya hacían los profesionales del periodismo antes de la aparición de las redes en el proceso interno previo a la publicación de las noticias en los medios de comunicación tradicionales. Los *fact-checkers* son periodistas que reaccionan desmintiendo hechos e información que circula.⁴⁴

Según la organización sin ánimo de lucro First Draft, que forma parte de la guía de la Federación Internacional de Periodistas (FIP), hay 7 tipos de informaciones falsas:

⁴³ *Fake news: com les podem detectar?* [Fake news: ¿cómo podemos detectarlas?]. EduCAC.

⁴⁴ *Què és el fact checking?* [¿Qué es el fact checking?]. Verificat Escola

- ❑ Sátira o parodia: no se busca causar ningún daño o engaño.
- ❑ Contenido engañoso: se hace un uso engañoso de la información para incriminar a alguien.
- ❑ Contenido impostado: es una información que suplanta fuentes originales y genuinas.
- ❑ Contenido fabricado: información principalmente falsa, concebida para engañar y perjudicar.
- ❑ Conexión falsa: cuando los titulares, imágenes o leyendas de los datos no confirman el contenido.
- ❑ Contenido falso: cuando el contenido original se difunde con información de contexto falsa o engañosa.
- ❑ Contenido manipulado: cuando la información o las imágenes originales se manipulan para inducir al engaño.

Algunos ejemplos de informaciones falsas a las que se expone el público adolescente pueden ser: un vídeo en el que una chica se envuelve la barriga con papel film y realiza ejercicios asegurando que así pierde peso; un vídeo de TikTok sobre unos huevos vaginales que curan infecciones y traumas sexuales, y pueden conectar con la divinidad femenina de las chicas; una fotografía manipulada de Greta Thunberg con el magnate George Soros, presidente de Open Society, en la que se asegura que es su nieta; noticias falsas relacionadas con las vacunas contra la covid-19 y, más recientemente, sobre la guerra entre Rusia y Ucrania.

En 2019, en Cataluña se constituyó, mediante el Acuerdo 16/2019 del Pleno del Consejo del Audiovisual de Cataluña, la Plataforma para la Educación Mediática, que dispone de herramientas que permiten mejorar la educación sobre los medios, que se ofrece desde los centros educativos y la cultura periodística y del audiovisual.

La educación y la formación del personal formador son clave para combatir la desinformación que circula por internet.



La educación es la clave para combatir la desinformación que circula por internet.

Es necesario entender al colectivo de niños y adolescentes como consumidores pasivos de información, huyendo de la visión adultocéntrica que impera en nuestra sociedad, y promover a través de las redes sociales especialmente la participación de los niños y adolescentes.

Casi la mitad de la población catalana escoge ya internet y las redes sociales como canales para informarse; y entre la gente más joven, este porcentaje crece hasta el 83%.

En este sentido, internet se ha convertido en una potente herramienta para hacer efectivo el derecho a la libre expresión y también a la creación y difusión artística para los más jóvenes. Son varios los ejemplos de adolescentes que se han convertido en líderes de opinión o influencers gracias al poder de las plataformas digitales, que están a disposición también del niño o adolescente como autor de contenidos.

Internet se ha convertido en una potente herramienta para hacer efectivo el derecho a la libre expresión, así como a la creación y difusión artística para los más jóvenes.



Hay que velar por preservar el derecho a la libertad de expresión y el derecho a la escucha de los niños que internet facilita, y, a la vez, proteger su intimidad y evitar que sean víctimas de cualquier tipo de explotación, respetando sus derechos y la legislación vigente.

En el informe monográfico publicado en 2019 *El tratamiento informativo de los menores en los medios de comunicación*, la institución del Síndic de Greuges hacía mención de forma reiterada a la necesidad de proteger a los niños y adolescentes de información que pueda ser perjudicial para su desarrollo, tanto a través de los medios de comunicación convencionales como a través de las redes sociales y otros medios de comunicación social. En el informe se hacía constar algunos casos en los que el uso de internet y las redes sociales habían facilitado una vulneración de derechos de niños o adolescentes. Se remarcaba que demasiado a menudo la Administración y los medios de comunicación no han sido capaces de preservar con cuidado los derechos de niños víctimas de abusos, malos tratos u otros hechos abusivos o delictivos, que reciben un tratamiento mediático y tienen una presencia en internet que puede afectar a su recuperación física y psicológica.

En algunos casos, se consideraba que la difusión de un determinado hecho a través de las redes había ocasionado una situación de discriminación por motivo de actividad, creencias y opinión de los padres, como el caso de la difusión por parte de Fiscalía de los nombres de los alumnos denunciantes

en un instituto por injurias contra cuerpos y fuerzas de seguridad, o el caso de algunas familias que reclamaban que se incrementara el número de horas de español en un determinado centro educativo donde estaban escolarizados sus hijos e hijas.

El Síndic de Greuges considera que el acceso y la participación a los medios de comunicación social es un derecho esencial que permite la socialización en una sociedad de la información como la que vivimos, y que promueve la visibilización del colectivo de niños y adolescentes como sujetos de derechos y los empodera. Ahora bien, es necesario tener en cuenta en todo tratamiento informativo el interés superior del niño.

La mayor parte de las consideraciones y recomendaciones que se hacen llegar a los medios y a los profesionales en ese informe son aplicables al funcionamiento de internet y las redes sociales. Sin embargo, la incidencia de la Administración y de los colegios profesionales y organismos reguladores en este ámbito a menudo es más limitada, dado que puede que la gestión de la información en estos casos no la hagan profesionales de la información, ni se realice en el marco de un funcionamiento de un medio de comunicación como tal.

Es un gran reto para la sociedad que los niños y adolescentes tengan garantizado el acceso a los medios de comunicación y a las tecnologías de la información en condiciones de seguridad y protección de acuerdo con su nivel de desarrollo personal.

El CAC, el Departamento de Trabajo, Asuntos Sociales y Familias y el Colegio de Periodistas publicaron las *Recomendaciones sobre el tratamiento informativo de la infancia y la adolescencia tutelada por la Administración*, y en marzo de 2021, con la participación del Síndic de Greuges, se emitieron las *Recomendaciones para una cobertura mediática de la infancia y la adolescencia con enfoque de derechos*, que también se dirige a las plataformas de intercambio de vídeos y a las redes sociales, dada la importancia que ha alcanzado el consumo audiovisual y dado su carácter colaborativo.

Las personas usuarias o generadoras de contenidos y las plataformas de intercambio de vídeos y las redes sociales tienen la responsabilidad compartida de establecer los mecanismos y medidas que dispone la normativa audiovisual contra estos contenidos.

- Hay que incluir y fomentar la **educación mediática** y el **criticismo** con el consumo de las redes sociales en los currículos, y trabajar desde los **centros de educación primaria y secundaria** las herramientas que permitan a los niños y adolescentes detectar y denunciar informaciones falsas.
- Hay que promover **canales de información alternativos** con contenidos periodísticos de calidad adaptados a los usos de consumo de la población infantil y adolescente.
- Hay que poner en valor internet y las redes sociales como **herramientas que permiten dar voz a los niños y adolescentes**, y que les facilitan convertirse en **autores de contenidos**, y, por tanto, ejercer su derecho a la libertad de expresión y a ser escuchados. En este sentido, es necesario crear mecanismos para poder aprovechar este potencial con la **protección debida**.
- Hay que huir de una **visión adultocéntrica** y **escuchar la opinión de los niños y adolescentes** respecto a las necesidades que expresan en su relación con internet y las redes sociales.



Recopilación de recomendaciones

1. Brecha digital y brecha educativa

- Hay que garantizar el **acceso de todos los niños y adolescentes a dispositivos electrónicos y a conexión digital** para poder hacer efectivos derechos como el derecho a la educación en condiciones de equidad.
- Es necesario que **centros educativos y ayuntamientos se coordinen** para detectar las carencias de los núcleos familiares con mayores dificultades y poder aportar una solución mediante partidas presupuestarias destinadas a esta finalidad.
- Los servicios de atención primaria, los servicios sociales, los servicios educativos y los servicios de salud tienen que asegurar que se incluye la **alfabetización y la capacitación en el entorno digital** como recurso de crianza positiva, y acompañamiento a la parentalidad desde la primera infancia, especialmente en las familias más vulnerables.
- Los **centros educativos** deben incluir en el **currículum programas de capacitación y formación** dirigidos a los núcleos familiares y también a niños y adolescentes.
- Hay que **adaptar las herramientas digitales** a las necesidades de las personas que tengan cualquier tipo de **discapacidad** para facilitarles su uso y garantizar su inclusión digital.

Convención Naciones Unidas sobre los derechos del niño

Art. 27: Derecho a un nivel de vida adecuado al desarrollo del niño

Art. 28: Derecho a la educación en igualdad de oportunidades

Art. 23: Derecho del niño con discapacidad a disfrutar de una vida plena

Convención Naciones Unidas
sobre los derechos del niño

Art. 2: Derecho a la
igualdad efectiva entre
hombres y mujeres



2. Discriminación por cuestión de género

- Hay que promover de forma coordinada **entre el sector público y el privado** un mensaje de refuerzo de la igualdad de género y la eliminación de roles sexistas, con la participación de *influencers* y otros actores que produzcan contenidos audiovisuales con fuerte impacto entre la población infantil y adolescente, y utilizando su canal de consumo habitual.
- Es necesario **fomentar e incentivar las carreras del ámbito tecnológico entre las chicas** desde las etapas de educación infantil, difundiendo perfiles de mujeres emprendedoras en este ámbito, de modo que se permita incrementar la **diversidad y la inclusividad en los videojuegos, aplicaciones y redes sociales**.
- Es preciso desarrollar acciones para aplicar las modificaciones introducidas por la Ley 17/2020, de 22 de diciembre, del derecho de las mujeres a erradicar la violencia machista, en concreto en relación con la violencia digital.
- Hay que impulsar un **convenio con las principales plataformas intermediarias de internet** para trabajar criterios y mecanismos ágiles y urgentes de denuncia y retirada de contenidos relacionados con la violencia machista digital, así como articular mecanismos ágiles y urgentes de protección y justicia restaurativa para las víctimas de violencia digital, tal como dispone la Ley 5/2008, de 24 de abril, del derecho de las mujeres a erradicar la violencia machista.
- Hay que velar para que se impulse la eliminación de estereotipos de género y para que se promuevan entornos y relatos no sexistas en los **videojuegos y otras aplicaciones y redes sociales**, como ocurre con el sector de los juguetes, y en aplicación de la Ley 17/2015, de 21 de julio, de igualdad efectiva de mujeres y hombres.
- Se debe regular el uso de **herramientas de edición** de fotografías y vídeos en aplicaciones dirigidas a adolescentes menores de edad, dados los efectos nocivos que producen, y promover **campañas** sobre las consecuencias potencialmente dañinas para la autoestima y la salud que tiene el uso de filtros y de realidad aumentada en la edición de fotografías y vídeos que se expongan en internet.

3. El racismo y la racialización presentes en las redes

- Hay que estudiar cómo funcionan las lógicas del racismo y otros tipos de discriminación a colectivos minoritarios en las sociedades actuales y a través de las redes sociales, especialmente entre la población infantil y juvenil, con el fin de construir una especie de **etnografía virtual** que permita detectar y visibilizar las nuevas formas de xenofobia.
- Hay que formar y sensibilizar sobre las repercusiones sociales y políticas que genera el **discurso del odio** mediante **campañas dirigidas a la población infantil y juvenil**, y mediante los mecanismos de comunicación y difusión de contenidos naturales de este segmento poblacional en un lenguaje que niños y jóvenes sientan como propio.
- Hay que incluir a niños y adolescentes racializados en todas las actuaciones que se emprendan para fomentar el discurso alternativo o **el ciberactivismo** en este ámbito.
- Se debe potenciar la **sensibilización** hacia todas las **formas de acoso y violencia** que se pueden detectar en las redes sociales para difundir canales para denunciar prácticas entre iguales.

*Convención Naciones Unidas
sobre los derechos del niño*

Arts. 2 y 19: Derecho a la protección contra toda forma de violencia y a la no discriminación



Convención Naciones Unidas
sobre los derechos del niño

Art. 3: La consideración
del interés primordial
del niño en el ámbito
del consumo

4. Los niños y adolescentes, sometidos a los intereses económicos de las grandes corporaciones tecnológicas

- Es necesario establecer una **regulación contundente del mercado de datos y de las empresas** que operan en el entorno digital para preservar los derechos de los consumidores, especialmente los de niños y adolescentes, y aplicar medidas sancionadoras que obliguen a cumplirla.
- Hay que exigir a las corporaciones que operan en internet **que se sirvan de los avances en inteligencia artificial** y otros recursos que tienen a su alcance para avanzar en el mercado digital y evitar que niños y adolescentes puedan acceder a determinados recursos, productos y servicios no adecuados a su edad y consumirlos.
- Hay que regular la **transparencia de la gestión de los prestadores de servicios digitales** sobre el contenido que transporta su red, de modo que se puedan evaluar las medidas tomadas por los proveedores y evitar que se puedan utilizar los sistemas de algoritmo de recomendación de vídeos y otros contenidos de las plataformas para menores de edad para anunciar y ofrecer contenidos dirigidos a personas mayores de edad que sean nocivos e incluso estén prohibidos.
- Se debe garantizar que **la normativa de protección de los consumidores infantiles y adolescentes en el ámbito de la publicidad y el comercio electrónico se aplica de forma estricta y efectiva, ampliando si es preciso el alcance de productos y servicios que se consideran nocivos y perjudiciales**, del mismo modo que se hace en la publicidad y en el comercio tradicionales, mediante las **sanciones** que correspondan.
- Es necesario regular sistemas de autenticación que permitan **acreditar la edad del usuario** de una plataforma o aplicación digital, de un juego, etc., mediante DNI o certificado digital. Hay que aplicar sanciones a las operadoras de internet que no validen a las personas usuarias en función de la edad.
- Hay que reanudar el trabajo de **modificación del Código de consumo** para incorporar mecanismos de protección de la infancia y la juventud en las relaciones de consumo a través de plataformas digitales y mercados en línea, especialmente en materia de juego y publicidad. También es necesario activar la actuación de la **Inspección de consumo** para combatir las prácticas consideradas ilícitas desde la perspectiva del consumo y teniendo en cuenta la normativa actual.
- Las instituciones y los gobiernos deben fomentar y regular el sector de modo que se pueda asegurar que las diferentes aplicaciones

disponen de **herramientas efectivas de control parental**, y que a la vez arbitren mecanismos para **alertar a los usuarios de contenidos y usos inadecuados**, y conseguir una experiencia de navegación más beneficiosa.

□ Las administraciones tienen que trabajar con las **empresas del sector** para conseguir más **corresponsabilidad** en la protección de los derechos de los niños y la capacitación en la educación digital de las familias.

5. Contenidos nocivos para la salud de la infancia y adolescencia

□ Se debe informar sobre **los delitos de incitación al suicidio, la autolesión y el consumo de productos que pueden suponer un riesgo para la salud** cometidos en entornos digitales y previstos en el Código Penal y **promover su denuncia**, y los organismos competentes deben avanzar en la persecución de estos delitos.

□ Hay que aprovechar la potestad otorgada por el **Real Decreto-ley 14/2019**, de 31 de octubre, que permite al gobierno **intervenir las redes sociales y cortar comunicaciones electrónicas** sin autorización judicial, para intervenir las redes en caso de detectarse riesgos para la seguridad, la salud y la protección de derechos de los niños y adolescentes.

□ Los proveedores de servicios, las plataformas de intercambio de vídeos y las redes sociales deben disponer de **mecanismos de protección** eficaces para evitar que contenidos claramente nocivos y de promoción de prácticas no saludables entre población especialmente vulnerable puedan llegar a las personas usuarias.

□ Hay que garantizar que, cuando se hagan búsquedas de **palabras clave que impliquen riesgo**, se activen mensajes y enlaces que ofrezcan información de ayuda y permitan realizar un seguimiento de la persona que ha hecho la búsqueda.

□ Es necesario **estudiar con mayor profundidad** el efecto que tienen en las emociones algunos contenidos que aparecen en internet, especialmente en la población infantil y adolescente, y también cómo afectan **los hábitos de consumo en el sueño y la salud física y mental**, para poder facilitar información y sensibilizar al respecto.

□ Hay que estudiar la **afectación que tiene en la salud mental** la exposición a las pantallas y a determinados contenidos, redes sociales y aplicaciones, especialmente en la población infantil y adolescente más susceptible de sufrir problemas de salud mental.



*Convención Naciones Unidas
sobre los derechos del niño*

Arts. 24 y 25: El derecho a disfrutar del mayor nivel de salud posible



**Convención Naciones Unidas
sobre los derechos del niño**

Art. 31: El derecho al descanso, al ocio, al juego y a las actividades recreativas adecuadas a la edad del niño y a participar en la vida cultural y en las artes.

6. La adicción al juego

- Hay que incluir en el **protocolo de actividades preventivas de seguimiento de salud** del niño sano el control de la capacitación digital y la prevención de comportamientos adictivos y no saludables de internet.
- Hay que avanzar aún más en la regulación que se hace del sector del juego en línea, de modo que se limite el acceso a menores de dieciocho años, mediante sistemas de **inteligencia artificial para detectar la edad real** del jugador y la aplicación de sanciones severas a las empresas que incumplan la normativa.
- Hay que hacer efectivas las medidas previstas en el anteproyecto de ley del Ministerio de Consumo en lo referente al uso de **mecanismos de recompensa aleatorios y de premio a la permanencia en videojuegos**.
- Hay que asegurarse de que en la publicidad se cumple la normativa vigente, y es necesario sensibilizar sobre las adicciones a la tecnología y al juego por medio de canales que tengan audiencia de público infantil y juvenil. Por medio de la nueva **ley de adicciones** se incorporarán nuevas medidas de reducción de riesgos para aumentar la protección de las personas que quieran jugar con dinero.
- Es necesario **actualizar el Código de consumo** como instrumento para combatir las nuevas formas de adicción detectadas.
- Hay que incluir **nuevos indicadores** que permitan caracterizar los diferentes problemas comportamentales por los que se inicia tratamiento y poder conocer mejor sus riesgos asociados. También hay que publicar **datos oficiales** de jóvenes que sufren adicción a los videojuegos y elaborar **campañas de concienciación** para la población joven.

7. El consumo de pornografía en internet

- Hay que garantizar que **todos los centros educativos** de Cataluña imparten una educación afectivosexual integral obligatoria y transversal en todas las etapas educativas, que dé respuesta a las inquietudes y a las necesidades de conocimiento y desarrollo en este ámbito de los niños y adolescentes, y que permita formar y consolidar las bases para construir **relaciones afectivas igualitarias, sanas y respetuosas, libres de condicionantes y roles de género**.
- Es necesario garantizar el derecho de todos los alumnos a recibir información adecuada sobre la diversidad de género y la orientación sexual en los libros de texto y en otros materiales educativos, y también a través de los equipos docentes mediante la formación especializada correspondiente. Es necesario también que la Inspección educativa supervise que esta información se ofrece en todos los centros educativos.
- Hay que exigir a las compañías que operan en internet que perfeccionen los mecanismos de los que disponen para poder **detectar contenidos nocivos** y contenidos que contravienen los intereses de los niños y que no aplican filtros seguros de limitación al acceso por edad, y deben aplicarse medidas sancionadoras a las empresas o particulares que hacen difusión de estos contenidos.
- En cuanto a los **contenidos delictivos**, hay que mejorar las herramientas ya existentes para detectarlos y eliminarlos, y perseguir a sus perpetradores.
- Es preciso **contrarrestar el discurso dominante** en las redes, sobre todo en relación con la sexualidad y las relaciones afectivosexuales tóxicas o no adecuadas, aportando contenidos formativos y sensibilizadores a través de los canales y redes de comunicación social que utilizan efectivamente niños y adolescentes.

Convención Naciones Unidas sobre los derechos del niño

Art. 6: El derecho del niño al pleno desarrollo y a la educación afectivosexual



**Convención Naciones Unidas
sobre los derechos del niño**

Art. 16: El derecho del niño a no ser sujeto de interferencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, ni de ataques a su honor o a su reputación

8. La sobreexposición

- ❑ Es necesario exigir una mayor **transparencia respecto de las políticas de privacidad e información sobre el uso y el tratamiento que se hace de los datos de carácter personal** por parte de las empresas que operan en internet, especialmente en las redes sociales más consultadas y consumidas por población infantil y adolescente. Hay que adecuar la información a la edad y la capacidad de la persona usuaria y asegurar su edad real.
- ❑ Hay que sensibilizar aún más mediante **campañas informativas y de formación en las escuelas** y los institutos. Hay que sensibilizar también a las familias sobre la necesidad de preservar los datos de carácter personal y sobre los derechos de acceso, de rectificación, de cancelación y de oposición en relación con las TIC, e informarles de las vías para denunciar una vulneración de derechos.
- ❑ Es necesario garantizar a los tutores legales la posibilidad de ceder el uso de imágenes y otros datos de carácter personal de los niños solo para el uso interno de los centros y con finalidades académicas, o de optar entre la cesión a todos los efectos o la cesión restringida, y que en ningún caso esta decisión afecte a la **participación de los niños en las actividades escolares**.
- ❑ Hay que trabajar junto con organismos como la Autoridad Catalana de Protección de Datos y el Consejo del Audiovisual de Cataluña en el establecimiento de criterios para la promoción de las TIC en las aulas, con garantía de los derechos de los niños y adolescentes, y evitando riesgos y posibles usos indebidos en relación con la normativa de protección de datos y seguridad en la red.

9. La desinformación

- Hay que incluir y fomentar la **educación mediática** y el **criticismo** con el consumo de las redes sociales en los currículos, y trabajar desde los **centros de educación primaria y secundaria** las herramientas que permitan a los niños y adolescentes detectar y denunciar informaciones falsas.
- Hay que promover **canales de información alternativos** con contenidos periodísticos de calidad adaptados a los usos de consumo de la población infantil y adolescente.
- Hay que poner en valor internet y las redes sociales como **herramientas que permiten dar voz a los niños y adolescentes**, y que les facilitan convertirse en **autores de contenidos**, y, por tanto, ejercer su derecho a la libertad de expresión y a ser escuchados. En este sentido, es necesario crear mecanismos para poder aprovechar este potencial con la **protección debida**.
- Hay que huir de una **visión adultocéntrica** y **escuchar la opinión de los niños y adolescentes** respecto a las necesidades que expresan en su relación con internet y las redes sociales.



Convención Naciones Unidas sobre los derechos del niño

Art. 17: Derecho al acceso a la información y a los materiales informativos

Arts: 12 y 13: Derecho a la escucha y a la libertad de expresión

Anexo I. La regulación vigente relativa a la protección de los niños y adolescentes en internet

□ La **Observación general número 25 del Comité de Derechos del Niño, relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital**, de 2 de marzo, ha significado un avance a la hora de plasmar cuáles son las medidas necesarias que deberían adoptar los estados firmantes de la **Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas** a fin de que los derechos recogidos en la Convención sean respetados también en la red.

En **Europa**:

□ El **Consejo de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE)** emitió la Recomendación sobre la infancia en el entorno digital el día 31 de mayo de 2021.

□ El **Comité de Ministros del Consejo de Europa** emitió en 2018 directrices a los estados miembros sobre el respeto, la protección y el cumplimiento de los derechos del niño en el entorno digital; en 2019, la Recomendación sobre el desarrollo y la promoción de la educación para la ciudadanía digital; en 2020, las Directrices sobre la protección de los datos personales de los niños en un entorno educativo; y, finalmente, en 2021, la Declaración del Comité de Ministros sobre protección del derecho a la intimidad de los niños en el entorno digital.

En el **Estado español** existe normativa diversa que contempla instrumentos que permiten promover, proteger y hacer efectivos los derechos de los niños en el entorno digital:

□ La **Ley orgánica de protección jurídica del menor**, modificada por la Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, regula el derecho a la alfabetización digital y mediática.

□ La **Ley orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, la intimidad personal y la propia imagen**, y la **Ley orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de protección de datos personales y garantía de los derechos digitales**, prevén regulación específica en cuanto a la protección de datos de los niños, en especial en internet y en las redes sociales.

Asimismo, se exige la aprobación de un plan de actuación dirigido a promover las acciones de formación, difusión y concienciación necesarias para conseguir que los menores de edad hagan un uso equilibrado y responsable de los dispositivos digitales y de las redes sociales, así como de los servicios de la sociedad de la información equivalentes de internet, con el fin de garantizar el adecuado desarrollo de su personalidad y de preservar su dignidad y sus derechos fundamentales.

□ La **Ley orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia ante la violencia**, incluye varios apartados en relación con el uso seguro y responsable de internet, mediante la colaboración

pública y privada. En concreto, recoge el deber de toda persona física o jurídica de comunicar la existencia de contenidos disponibles en internet que constituyan una forma de violencia contra cualquier niño o adolescente, y la obligación de comunicarlo a la autoridad competente.

▣ El **Código Penal**, por medio de la Ley orgánica 8/2021, mencionada anteriormente, introduce tres nuevos tipos delictivos para evitar la impunidad de conductas perpetradas a través de medios tecnológicos y de comunicación.

▣ La **Ley orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de protección de datos personales y garantía de los derechos digitales**, sitúa el consentimiento para el tratamiento de datos personales a los catorce años, teniendo en cuenta que la información proporcionada debe ser comprensible y transparente. El artículo 84, sobre protección de los menores en internet, exige a padres, madres, tutores, cuidadores o representantes legales que los menores de edad hagan un uso equilibrado y responsable de los dispositivos digitales y los servicios de la sociedad de la información a fin de garantizar un adecuado desarrollo de su personalidad.

▣ La **Ley 7/2010, de 31 de marzo, general de comunicación audiovisual**, especifica en el artículo 7 que las personas menores de edad tienen derecho a que su imagen y su voz no sean utilizadas en servicios de comunicación audiovisual sin su consentimiento o el de sus representantes legales.

▣ La **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego**, prevé la protección de los derechos de las personas menores de edad y de otros grupos especialmente vulnerables.

▣ El **Real Decreto-ley 14/2019, de 31 de octubre, por el que se adoptan medidas urgentes por razones de seguridad pública en materia de administración digital, contratación del sector público y telecomunicaciones**, amplía los supuestos en los que el gobierno puede intervenir las redes sociales y cortar comunicaciones electrónicas sin autorización judicial.

En **Cataluña** se dispone de la siguiente normativa:

▣ La **Ley 14/2010, de 27 de mayo, de los derechos y las oportunidades en la infancia y la adolescencia**, incluye un capítulo sobre publicidad, medios de comunicación social y espectáculos con el fin de proteger a los niños y adolescentes, y establece que no se pueden incluir contenidos que puedan perjudicarlos moral o físicamente.

▣ La **Ley 22/2010, de 20 de julio, del Código de consumo de Cataluña**, determina que el colectivo de niños y adolescentes es un colectivo especialmente protegido.

▣ La **Ley 17/2015, de 21 de julio, de igualdad efectiva de mujeres y hombres**, establece, en cuanto a estereotipos y juegos y juguetes, que “las administraciones públicas de Cataluña con competencias en materia de juegos y juguetes deben emprender cuantas acciones sean necesarias para sensibilizar e informar sobre la importancia del juego y los juguetes en la transmisión de los estereotipos sexistas”.

□ La Ley 17/2020, de 22 de diciembre, de modificación de la Ley 5/2008, de 24 de abril, del derecho de las mujeres a erradicar la violencia machista, incluye el concepto de *violencia digital*, que consiste en los actos de violencia machista y misoginia en línea cometidos, instigados, amplificados o agravados, en parte o totalmente, con el uso de tecnologías de la información y de la comunicación, plataformas de redes sociales, webs o foros, correo electrónico y sistemas de mensajería instantánea y otros medios similares que afecten a la dignidad y los derechos de las mujeres.

□ El Decreto 76/2020, de 4 de agosto, de administración digital, establece que la Administración de la Generalitat debe disponer de un modelo de ciberseguridad que garantice la seguridad de los activos tecnológicos y de los servicios digitales, y la protección de los usuarios de los sistemas, y que también debe generar una cultura de la ciberseguridad.

Anexo II. Buenas prácticas. Algunas actuaciones y políticas públicas que llevan a cabo las administraciones e instituciones públicas. La función de las empresas

A continuación, se recoge un conjunto de prácticas, políticas públicas y actuaciones que se están llevando a cabo con la finalidad de proteger los derechos de los niños y los adolescentes en el consumo de internet, aplicaciones y redes de comunicación social.

En este sentido, existen diversas instituciones, autoridades reguladoras y administraciones públicas que han puesto en marcha programas y campañas de sensibilización, además de medidas de control para hacer efectivo el interés superior del niño, que, como se ha visto, a menudo en este ámbito se ve sometido a otros intereses y beneficios.

Aparte, existen las acciones de autorregulación que lleva a cabo el sector empresarial y las buenas prácticas de responsabilidad social corporativa, algunas de las cuales se han mencionado ya en este informe, que tienen como finalidad proteger a los niños y adolescentes, y prestigiar también la actuación de las empresas.

1. Accesibilidad y brecha digital

Al inicio del confinamiento, el Departamento de Educación detectó que en Cataluña había 55.000 familias que tenían dificultades para seguir una educación telemática, porque no disponían de ordenador o porque carecían de conexión a internet, entre otros motivos.

La Subdirección General de Investigación y Cultura Digital del Departamento de Educación, impulsada por el impacto de la pandemia, ha hecho acelerar el **Plan de educación digital de Cataluña**, que se desarrollará en tres años en lugar de los cinco previstos inicialmente. El Plan es un proyecto estratégico para acelerar la transformación digital de los centros educativos de Cataluña y abordar la brecha digital. Algunos de sus objetivos son: asegurar que el alumnado sea digitalmente competente al terminar la etapa obligatoria, aumentar el número de profesorado con competencia digital y tejer una red de centros que faciliten el aprendizaje en el marco de la transformación educativa. Para implementar el Plan, el Departamento destina 139 millones de euros. Esta inversión incluye la dotación de ordenadores para el alumnado y el profesorado, la dotación de dispositivos de conectividad y la instalación en los centros del servicio wifi-LAN.

El Consorcio de Educación de Barcelona, por su parte, creó un **banco de préstamo de tabletas** con internet para el alumnado vulnerable durante el confinamiento. El Ayuntamiento de este municipio ha invertido 500.000 euros del Fondo covid en la compra de 2.000 dispositivos, que se suman a los 300 que quedaron disponibles en el primer curso que se vio afectado por el confinamiento, después de que se distribuyeran 2.700 tabletas entre todo el alumnado en situación de vulnerabilidad social que cursaba sexto de primaria o 1.º de ESO.

Así pues, el Consorcio gestionó un banco con más de 2.300 tabletas disponibles para el alumnado confinado por la covid-19, tanto para los alumnos que daban positivo como para los que se veían obligados a hacer cuarentena por ser contacto en un grupo estable. Cuando el Consorcio de Educación tenía conocimiento del confinamiento de un grupo, se ponía en contacto con el centro para saber si había alumnos susceptibles de necesitar una tableta para seguir las clases desde casa.

El **Proyecto piloto de inclusión digital en los barrios** del Ayuntamiento de Barcelona cuenta con el apoyo activo de treinta organizaciones entre entidades y empresas: operadoras de telefonía, fabricantes de dispositivos, representantes del ecosistema tecnológico, entidades del tercer sector, entidades de Nou Barris y equipamientos del distrito. La primera prueba piloto iniciada en Trinitat Nova permitirá definir políticas digitales para la reducción de la brecha digital en toda la ciudad.

Desde la Secretaría de Políticas Digitales se promueve la Red Punto TIC, integrada por centros y espacios muy diversos, de titularidad pública o privada, que ponen a disposición de personas, empresas y colectivos el equipamiento y el personal necesarios para facilitarles el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y, de este modo, a la sociedad del conocimiento. Son centros de referencia territorial en cuanto a la sociedad del conocimiento y son espacios integradores que potencian la dinamización comunitaria y/o empresarial del territorio.

2. Sensibilización y formación en el uso de internet y la seguridad

La Autoridad Catalana de Protección de Datos, junto con el Departamento de Educación, promueve medidas de sensibilización sobre la necesidad de proteger los propios datos que se publican en internet. En este sentido, se ha ofrecido **formación sobre protección de datos a los docentes**.

La competencia docente es uno de los factores más determinantes en la calidad de la acción educativa. En su práctica diaria, el profesorado debe desarrollar la competencia digital docente de forma integral. Para hacer frente a esta necesidad, el Departamento de Educación realiza una serie de actuaciones con el fin de asegurar la competencia digital tanto de los docentes en activo como de los docentes de nueva incorporación. Se convocan **284 plazas de mentores y mentoras digitales para impulsar la digitalización de los centros educativos catalanes**. Estas personas se encargarán de acompañar, implementar y evaluar la estrategia digital en los centros. Concretamente, a través del acompañamiento de estos profesionales, se capacitará al profesorado en competencias digitales en el marco del proyecto educativo del centro, se acompañará a la comisión digital en la elaboración de la estrategia digital de centro y se realizará una formación interna para alcanzar la competencia digital.

La Autoridad Catalana de Protección de Datos (APDCAT), entre otras propuestas que ofrece en su página web, ha puesto en marcha la campaña **“A internet, controles?”** [En internet, ¿controlas?], dirigida a niños y jóvenes con el objetivo de conseguir que los menores tengan cuidado con su identidad y la protección de sus datos personales en un momento en el que tienen un acceso muy abierto a las nuevas tecnologías, tanto en casa como en la escuela. La campaña, desarrollada a través de diferentes

acciones, está diseñada para hacer llegar de la forma más eficaz posible una serie de recomendaciones y hábitos saludables en el uso de la tecnología. La campaña también pretende que los menores sepan cómo actuar ante posibles situaciones de riesgo y que puedan explotar con seguridad todas las potencialidades que les ofrece la red.

La propia APDCAT ha participado muy recientemente en la [Asamblea Global de Privacidad](#), que reúne a más de 130 autoridades de protección de datos del mundo y que ha aprobado una resolución en favor de los derechos digitales de los menores. La resolución reconoce que los menores merecen una especial protección, como recoge la Convención de sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas.

La APDCAT también ha elaborado un nuevo recurso educativo de participación directa a partir del juego, para concienciar a jóvenes y adolescentes de los peligros de perder el control de los datos personales al moverse por internet o las redes sociales. “[Tu tries!](#)” [¡Tú eliges!] es un [juego en formato de vídeo interactivo](#) que se desarrolla a partir de la historia de dos jóvenes que juegan en línea y compiten entre ellos. De repente, reciben al mismo tiempo un mensaje de alerta que les pide ayuda para recuperar sus datos personales, que han sido secuestrados, junto con los del resto de los jugadores y jugadoras.

La Agencia de Salud Pública del Departamento de Salud ha publicado la [Guía preventiva sobre entornos digitales dirigida a profesionales que trabajan con adolescentes](#) (tanto en entornos de educación formal como no formal), que tiene como objetivo informar sobre la actitud crítica para prevenir usos problemáticos o patológicos en los entornos digitales y potenciarla, lo que también previene el juego patológico en línea.

La Agencia de Ciberseguridad de Cataluña tiene publicadas en su web [internetsicura.cat](#) varias herramientas, recomendaciones y guías dirigidas a familias, niños y jóvenes, y educadores para poder proteger los derechos de los niños y adolescentes.

Por medio del programa [Salut i Escola](#) se vehiculan las propuestas preventivas para realizar en el aula, y se está trabajando para incluir contenidos preventivos sobre usos de internet y juegos con apuestas (tanto en formato en línea como presencial).

La Secretaría de Infancia, Adolescencia y Juventud (SIAJ) ha impulsado la campaña [#HeyBrain](#), dirigida a la población adolescente, para fomentar hábitos sanos y responsables en la utilización de los dispositivos móviles (teléfonos inteligentes y tabletas) y de las redes sociales.

Con el lema “[Jo actuo per una internet conscient. Crea, gaudeix i comparteix](#)” [Yo actúo por un internet consciente. Crea, disfruta y comparte], la campaña [#HeyBrain](#) aprovecha el incremento en el uso de las TIC durante el confinamiento para dirigirse directamente a los adolescentes y jóvenes, y alentarlos a utilizar los dispositivos móviles para desarrollar todo su potencial comunicativo, creativo, participativo, comunitario o cívico. Asimismo, busca que se sientan empoderados por poner sus propios límites en el mundo digital. En este sentido, la campaña quiere servir para concienciar sobre los peligros de las redes sociales. Peligros como el aislamiento físico, la adicción a las TIC y/o a los juegos en

línea, la necesidad compulsiva de exponer la vida personal en las redes, el ciberacoso, el *sexpredding* (compartir imágenes con contenido sexual de otra persona sin consentimiento), las nuevas expresiones de violencia machista, la sobredosis de información o los trastornos psicológicos. En definitiva, se trata de concienciar de los inconvenientes y peligros de las redes y del uso desmedido de móviles y otros dispositivos (un uso que se ha incrementado mucho durante el confinamiento) y hacerlo huyendo de la perspectiva adultocéntrica o aleccionadora: hablando de tú a tú a los jóvenes y reconociéndolos como ciudadanos que saben dónde están los límites.

También se ha puesto en marcha la campaña [#AgafaElGuant](#) [Coge el guante], con el objetivo de aumentar la protección y la seguridad de niños, adolescentes y jóvenes ante las violencias machistas en la realidad actual derivada de la crisis sociosanitaria de la covid-19, acercarlos los recursos existentes y promover un espacio virtual de apoyo que rompa su aislamiento.

El Departamento de Interior, por medio del cuerpo de Mossos d'Esquadra, realiza diferentes actuaciones formativas y preventivas dirigidas a centros educativos, jóvenes y adolescentes, y familias, en el marco del [Pla d'acció internet segura del cos adreçat als centres educatius i a les famílies](#) [Plan de acción internet seguro del cuerpo dirigido a los centros educativos y familias]. Últimamente se ha puesto en marcha una campaña sobre la ciberseducción de menores (*grooming*).

En cuanto a acciones de formación a familias, la Agencia de Salud Pública, mediante el programa [Connecta amb els teus fills i filles](#) [Conecta con tus hijos e hijas], tiene previsto diseñar un taller formativo sobre entornos digitales dirigido a asociaciones de familias de centros educativos de primaria y secundaria.

El [programa EduCAC](#), fruto de la colaboración entre el Consejo del Audiovisual de Cataluña y el Departamento de Educación, entre otros, promueve la educación mediática en los ámbitos educativos formales e informales.

Muy recientemente, la [Generalitat](#) ha presentado la guía *Las tecnologías digitales en la infancia, la adolescencia y la juventud*, que quiere prevenir que los jóvenes las usen de forma inadecuada o excesiva. El objetivo es que se convierta en un referente y una herramienta de acompañamiento para las familias y el personal docente y educador. Han participado en su elaboración los departamentos de [Salud, Derechos Sociales y Educación](#).

3. Prevención de adicciones

El nuevo [Plan sobre drogas y adicciones comportamentales 2019-2023](#) recoge entre sus acciones la formación al profesorado, a los profesionales de los equipos de asesoramiento psicopedagógico y a los agentes educadores que se relacionan con los niños y jóvenes desde distintos ámbitos. Se prevé una nueva estrategia de sensibilización en la población general para la prevención de las adicciones comportamentales, incluido el juego con dinero.

También se está implementando el programa educativo **EduCAC** (que nace de la colaboración entre el Consejo del Audiovisual de Cataluña, el Departamento de Educación, el Consorcio Sanitario de Terrassa, el Hospital de Bellvitge y el Hospital de Sant Joan de Déu), que incorporará unidades didácticas para trabajar en las escuelas (5.º y 6.º de primaria y ESO) sobre el juego de apuestas y el uso de los videojuegos, y sobre hábitos alimenticios saludables y de las pantallas. Se realizará un estudio piloto para identificar la eficacia de este programa.

Otros programas en el ámbito educativo que también se han desarrollado y que incluyen la prevención en adicciones comportamentales son: en educación primaria, **L'aventura de la vida** [La aventura de la vida] e **Històries de la Yasmina** [Historias de Yasmina] (programa en fase de diseño); y para los centros de educación secundaria, la obra de teatro educativo **Enxarxats** [Enredados].

Por otro lado, en el ámbito universitario se han puesto en marcha actuaciones preventivas desde la plataforma **Efecte Uni**, y para población joven (de doce a treinta años) se está desarrollando el programa **Let's Chat**.

Mediante las tecnologías de la comunicación y la información se potencia la difusión de los mensajes preventivos dirigidos a jóvenes a través de **elPep.info** (para chicos y chicas de catorce a dieciséis años), con 19.975 visitantes en 2018, y **laClara.info** (a partir de dieciséis años), con 119.864 visitantes en 2018. En ambas plataformas se incluyen mensajes y reflexiones en torno a los usos de las pantallas y de los juegos con dinero.

A mediados de 2019, el Consejo del Audiovisual de Cataluña, la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals y la Obra Social “la Caixa” iniciaron la campaña de sensibilización “**A mi no m'enganyen**” [A mí no me engañan], sobre los usos de las pantallas y las apuestas.

La Secretaría de Salud Pública, y en concreto la Subdirección General de Drogodependencias, está construyendo el **Observatorio Catalán de Drogas y Adicciones** para recoger indicadores actualizados relacionados con las adicciones. Este observatorio se hará efectivo con una **nueva ley de adicciones**.

En cuanto a los datos de las encuestas estatales, la **Encuesta sobre el uso de drogas en Enseñanzas Secundarias (ESTUDES)** y la **Encuesta domiciliaria sobre alcohol y otras drogas en España (EDADES)** se hacen de forma bienal y en años alternos para poder realizar un seguimiento de las diferentes problemáticas relacionadas con las adicciones.

En cuanto a los datos asistenciales, se elaboró y validó un **nuevo indicador de inicios de tratamiento para adicciones comportamentales**, que permitirá que los centros que realizan tratamiento de las adicciones comportamentales notifiquen de forma sistemática a los pacientes que inician tratamiento por este motivo, para tener información actualizada de los nuevos pacientes que accedan a las unidades de juego patológico (UJP), a los centros de atención y seguimiento de las drogodependencias (CAS) y a los centros de salud mental (CSM). Este indicador también está incorporado en la plataforma del Sistema de Información sobre Drogodependencias de Cataluña (SIDC) y se está incorporando en el programa de historia clínica informatizada eCAP de Salud Mental y

Adicciones. A principios de 2022 se espera que todas las UJP y los CAS ya notifiquen mediante esta plataforma.

Por otro lado, en colaboración con el Servicio de Salud Maternoinfantil, se está revisando el [Protocolo de actividades preventivas y de promoción de la salud en la edad pediátrica](#) para mejorar la detección precoz de conductas relacionadas con adicciones.

Además, se está desarrollando todo un nuevo apartado sobre adicciones comportamentales dentro de la web del [Canal Drogues](#), para que esta plataforma se convierta en un referente para todo aquel que quiera obtener información sobre las adicciones comportamentales. Se incluirá una gran cantidad de material para ofrecer toda la información actualizada respecto a las adicciones comportamentales y las señales de alerta, y se podrá acceder a consejos, a material de interés y a la lista de recursos actualizados a los que se puede acudir si se necesita asistencia.

Como parte del nuevo [Plan de acción sobre drogas y adicciones de Barcelona 2021-2024](#), el Ayuntamiento de Barcelona ha anunciado recientemente que lanzará un plan de choque en los institutos de la ciudad para frenar la creciente adicción al juego de los alumnos. Según los datos de la Agencia de Salud Pública de Barcelona (ASPB), la edad de inicio en el juego de apuestas ronda los catorce años. Por este motivo, es la primera vez que la Encuesta sobre factores de riesgo en la escuela secundaria de la ASPB incluye preguntas relacionadas con el juego. Según los resultados de la encuesta, el 7,9% de los alumnos de ESO, bachillerato y ciclos formativos de grado medio se ha jugado dinero de forma presencial en el último año, mientras que el 7,4% lo ha hecho a páginas o aplicaciones de juego en línea. Además, se considera que el 3,4% de los alumnos entre trece y diecinueve años podría tener un problema patológico con el juego.

Con estos datos en la mano, el plan de acción municipal apuesta por implementar un programa escolar para prevenir las adicciones al juego, en especial entre los adolescentes menores de edad, y reforzar el control sobre la publicidad y el patrocinio de eventos de este tipo de negocios. De hecho, todos los equipamientos municipales prohíben el acceso a páginas de juego en línea.

4. Educación afectivosexual y coeducación

Como primer eje del [Plan estratégico de políticas de igualdad de género 2019/2022](#), aprobado por Acuerdo de Gobierno de 9 de julio de 2019, tenemos la coeducación y la promoción de valores y modelos igualitarios. Entre las actuaciones previstas se encuentran las siguientes:

- ❑ Designación y formación de la persona referente de coeducación en el consejo escolar de todos los centros educativos.
- ❑ Seguimiento y actualización de las actuaciones propuestas en el Plan para la igualdad de género en el sistema educativo.
- ❑ Creación del Premio a la mejor escuela coeducativa.
- ❑ Creación de una guía para la inclusión de la perspectiva de género en la acción tutorial.

▣ Elaboración de un protocolo para una atención específica y especializada dirigida a hijas e hijos de mujeres en situación de violencia machista.

El **programa Coeduca't** [Coedúcate] tiene como objetivo ayudar a los centros a trabajar aspectos básicos de coeducación, de perspectiva de género y de sexualidad de forma explícita, sistemática, rigurosa y respetuosa. El objetivo final del programa es que, después de tres fases, en el curso 2021/2022 todos los centros educativos de Cataluña incorporen de forma explícita en su proyecto educativo de centro aspectos básicos de coeducación, perspectiva de género y sexualidad.

El **Programa formativo de prevención de la violencia machista** consta de formación para docentes, para el alumnado de ciclo superior de educación primaria, para el alumnado de 3.º y 4.º de ESO y para las familias.

El Departamento de Salud dispone, a través de la web *Sexe Joves* y en los centros de atención sexual y reproductiva, de distintos recursos y servicios para informar y asesorar sobre cuestiones relacionadas con la sexualidad, especialmente dirigidas a adolescentes y jóvenes.

5. La función de las empresas

En cuanto a las grandes empresas del sector de las tecnologías de la información, el pasado 11 de noviembre se reunieron en París dirigentes de empresas como Amazon, Google, YouTube, Meta (matriz de Facebook e Instagram), Microsoft, Snapchat y Twitter con líderes de gobiernos de todo el mundo, en respuesta al llamamiento de UNICEF para proteger a los niños en el ámbito digital.

En el marco de este acto, se aprobó un texto que pedía a gobiernos, proveedores de contenido en internet y organizaciones que defendieran los derechos de los niños en el ámbito digital.

La mayoría de las empresas disponen de una política corporativa que incluye medidas de protección de los niños. Sin embargo, queda mucho camino por recorrer. Mientras no exista una regulación fuerte a escala mundial que exija a las empresas un cumplimiento estricto de la normativa y penalice la difusión y el consumo de contenido nocivo, los intereses económicos son muy fuertes y las consecuencias de los incumplimientos resultan insuficientes para que las empresas se vean forzadas a desarrollar mecanismos suficientemente eficaces para combatir las vulnerabilidades existentes.

Algunas iniciativas ya se han mencionado en el cuerpo del informe, como la aplicación de la inteligencia artificial, que se utiliza ampliamente para otros fines, y que Facebook e Instagram anunciaron que podría utilizarse para identificar la edad real de los usuarios y para detectar contenidos inapropiados que se dirigen a niños.

Algunas redes sociales, como YouTube y Twitter, también utilizan sistemas internos de cribado para detectar y eliminar contenidos inadecuados, no sin polémica respecto a la transparencia de los criterios y mecanismos que se utilizan, y respecto a las consecuencias de su aplicación en algunos casos. Microsoft, por su parte, ha desarrollado la herramienta **MicrosoftPhotoDNA**,

que crea identificadores numéricos a partir de imágenes y los compara con una base de datos de imágenes ya identificadas y confirmadas, y cuando encuentra una coincidencia la bloquea. Esta herramienta ha permitido eliminar millones de fotografías ilícitas, y ha servido para detectar a depredadores sexuales y rescatar a víctimas de acoso y abusos. Muchas de estas herramientas son utilizadas habitualmente por cuerpos policiales para detectar ilícitos penales.

Muchas empresas del sector también han diseñado herramientas de control parental, que se ponen al alcance de las familias que las quieran y que tengan la capacidad de saber utilizarlas. Representantes de algunos países han pedido que el control parental venga instalado de forma obligatoria en cualquier dispositivo de uso infantil.

Algunas empresas han desarrollado también campañas de sensibilización y han elaborado guías para educar y formar a familias y usuarios, como, por ejemplo, el proyecto [deSHAME](#), cofinanciado por Facebook y la Unión Europea; la guía para educadores sobre la formación en el uso de medios; o la campaña de Google [Be Internet Awesome](#), relacionada con la ciudadanía digital, entre otros.

Asimismo, algunas empresas, en su política corporativa, colaboran habitualmente en campañas institucionales que promueven la protección de derechos de los niños en línea.

Sin embargo, parece evidente que la tecnología y la inteligencia artificial han logrado optimizar el rendimiento de los datos que se obtienen de los usuarios, pero no sirven para evitar de forma contundente las vulneraciones de derechos de los niños a pesar de las iniciativas que se han mencionado.

En este sentido, en Europa existen algunas propuestas, como la [Ley de servicios digitales](#), la [Ley de mercados digitales de la UE](#) o el propio [Reglamento de protección de datos](#), que avanzan en el sentido de regular el entorno digital y proteger los derechos de las personas que lo utilizan, especialmente los de los niños, pero todavía hay que avanzar para regular el entorno digital y el mercado de los datos y la transparencia digitales.

Las [Directrices para la Industria](#) y las [Directrices sobre protección de la infancia en línea](#), elaboradas por la [Unión Internacional de Telecomunicaciones \(UIT\)](#), junto con un grupo de trabajo integrado por instituciones dedicadas al sector de las TIC y la protección a la infancia, son un ejemplo de la voluntad de integrar en las políticas corporativas medidas para proteger y promover los derechos de los niños.

Se exige, entre otros, que el peso de la seguridad no recaiga exclusivamente en el usuario final. Se exige también que las empresas dispongan de un mecanismo de reclamación para que las personas afectadas, especialmente niños y adolescentes, puedan plantear las infracciones y vulneraciones que detecten. Se plantea un conjunto de recomendaciones y se recogen las buenas prácticas detectadas.

SÍNDIC

EL DEFENSOR
DE LES
PERSONES

Síndic de Greuges de Catalunya
Passeig Lluís Companys, 7
08003 Barcelona
Tel 933 018 075 Fax 933 013 187
sindic@sindic.cat
www.sindic.cat

