

Resumen ejecutivo

- Internet plantea nuevos retos que tienen una afectación sobre los derechos de niños y adolescentes.
- La Observación general número 25 es un avance para que los derechos de los niños sean respetados también en la red.
- 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.

El acceso a las tecnologías de la comunicación y a internet, si bien facilita que se garanticen los derechos a la educación, la información, la expresión, el juego y el descanso, entre otros, también conlleva riesgos en relación con los derechos de los niños.

Por esta razón, los instrumentos de control y supervisión en manos de las administraciones públicas se tienen que adaptar a las exigencias que plantea el entorno digital cada día a un ritmo mayor.

Consciente de esta situación, el Comité de Derechos del Niño ha publicado la Observación general número 25, de 2 de marzo de 2021, relativa a los derechos de los niños con referencia al 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. En esta observación, el Comité reclama a los estados miembros que incidan en la regulación y la supervisión de los consumos inapropiados que niños y adolescentes hacen de contenidos que les son perjudiciales. La institución del Síndic de Greuges, como defensora de los derechos de la infancia y la adolescencia en Cataluña, lleva tiempo trabajando cuestiones relacionadas con el ejercicio de los derechos de las personas en el entorno digital. Así, en sus diferentes informes aparecen referencias a la necesidad de preservar el derecho al acceso a la Administración en condiciones de equidad, con referencia a la brecha digital, la vulneración de derechos de privacidad e intimidad en la utilización de las redes sociales, la protección hacia 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, la institución quiere hacer llegar una serie de recomendaciones a las autoridades competentes para que se avance en la regulación y la efectividad en el ejercicio del control con el fin de preservar los derechos de los niños y adolescentes en la red.

El informe se vertebra en el análisis de varios aspectos: la brecha digital y la brecha educativa, la discriminación por cuestión de género, el racismo y la racialización presentes en las redes, la sumisión de los niños y los adolescentes a los intereses económicos de las grandes corporaciones tecnológicas, los contenidos nocivos para la salud de niños y adolescentes, la adicción al juego, el consumo de pornografía en internet, la sobreexposición y la desinformación.

Incluye también dos anexos en los que se recogen referencias normativas relacionadas con la protección de los niños y adolescentes en internet y un conjunto no exhaustivo de buenas prácticas en este ámbito llevadas a cabo por las administraciones e instituciones públicas, por un lado, y por las empresas, por el otro.

1. Brecha digital y brecha educativa

La falta de inclusión digital efectiva

- ❑ Las desigualdades en la accesibilidad y la alfabetización digital implican desigualdades en derechos como la educación y el ocio.
- ❑ Existen todavía muchas carencias en el acceso a dispositivos tecnológicos y de conectividad.
- ❑ Actualmente, la verdadera brecha digital la causan la falta de habilidades y de capacidad de desarrollarse en el entorno digital.
- ❑ La educación y el acompañamiento en el uso de las tecnologías en las familias protegen a los niños y adolescentes.
- ❑ 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.

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, al juego, al recreo y a la participación en la vida cultural y artística.

Ahora bien, las desigualdades en la accesibilidad y la alfabetización digital implican desigualdades en el acceso a muchos de estos derechos. En este sentido, hay aún muchas carencias en el acceso a dispositivos tecnológicos y de conectividad entre algunas familias, tal y como se pudo constatar durante la crisis de la covid-19 cuando se cerraron los centros educativos.

Por ejemplo, en la ciudad de Barcelona, un 8% de los hogares todavía no dispone de ningún tipo de conexión a internet y, de estos, un 28% indica que se trata de una cuestión económica. Estos hogares se concentran en los barrios más desfavorecidos.

Aparte de la disponibilidad de dispositivos y acceso a la red, actualmente, más que una brecha digital propiamente dicha, existe una brecha sociocultural, que condiciona la verdadera equidad en el ejercicio de derechos, 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. Aparte, hay que tener presente que la educación digital es un instrumento para que las personas puedan pasar de ser simples usuarias digitales a ciudadanas digitales, por medio de 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.

Si analizamos datos de consumo, veremos cómo los niños de cero a ocho años pertenecientes 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 a 6 horas y 49 minutos).

Ante esta constatación, 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. Asimismo, protegen a los niños y adolescentes de situaciones en las que pueden resultar víctimas de abusos y de ciberdelincuencia.

Además, hay que tener en cuenta también que la brecha digital tiene un especial impacto sobre las personas con discapacidad, y que los dispositivos a menudo no están suficientemente adaptados a sus necesidades en términos de accesibilidad y usabilidad. De hecho, más del 15% de personas con discapacidad asegura que los dispositivos TIC que utiliza no se adaptan a sus necesidades, y casi el 40% no puede 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.

De acuerdo con los datos publicados en 2022 por el Departamento de Derechos Sociales, en toda Cataluña existen 634 recursos de crianza positiva.

Recomendaciones destacadas

- 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 para 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

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

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.

La llamada *brecha digital de género* engloba diferencias en la intensidad y en las pautas de uso de las nuevas tecnologías, y diferencias en el aprovechamiento de las aplicaciones y en los entornos en los que se diseñan y construyen estas aplicaciones. Con referencia a este último aspecto, las mujeres siguen muy alejadas de los hombres en el ámbito de la creación y el diseño tecnológicos.

En cuanto a las diferencias en el aprovechamiento de las aplicaciones, 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 lo que se refiere a habilidades como a intereses.

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.

Al mismo tiempo, en muchas ocasiones 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.

En relación con las 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.

En cambio, dado que el prototipo de género femenino está más relacionado con la construcción de una imagen deseable y con una actitud 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 que en 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 por ejemplo 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.

Otro ámbito 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. Además 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.

Así como sí se ha exigido en el ámbito del consumo, 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.

Hay que tener en cuenta también que 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.

Recomendaciones destacadas

- 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.
- 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.
- 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**.
- 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

- El racismo y la xenofobia entre niños y adolescentes están invisibilizados e incluso “normalizados” también en las redes.
- Hay que sensibilizar a la sociedad sobre la necesidad de combatir discursos que alimentan el racismo y otras discriminaciones a colectivos minoritarios.
- La presencia de colectivos minoritarios o minorizados en puestos de poder es una carencia sistémica.

El racismo y la xenofobia entre niños y adolescentes están a menudo invisibilizados e incluso “normalizados”, y siguen presentes en el ámbito educativo, en el sistema de protección y en el ocio nocturno, entre otros.

Aunque en los últimos años la cantidad de delitos racistas denunciados se ha incrementado, aún hoy en día entre el 80% y el 90% siguen siendo invisibles. Asimismo, en el ámbito institucional (político, policial, judicial, etc.) existe una falta de capacidad y de voluntad para identificar las causas estructurales y las motivaciones racistas que conforman la base de muchas de estas prácticas delictivas.

La sensibilización de la sociedad ante 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 más necesaria 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.

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.

Hay particularidades de la construcción de la identidad y la alteridad en el espacio virtual que hacen que las lógicas de funcionamiento del racismo 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, y la difuminación del aspecto físico y el cuerpo en el ámbito digital.

Así mismo, 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 han llevado a acuñar el término *ciberodio*.

La sobreabundancia comunicativa que supone la comunicación de mensajes por internet convierte en públicos mensajes que antes podían quedar relegados al ámbito privado, con un 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 con la inmediatez, contraria a la moderación y la prudencia.

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*.

Aparte, se denuncia también el uso de algoritmos e inteligencia artificial para la perfilación racial y, en general, 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. Por tanto, también debe fomentarse e incentivarse la presencia de niños y adolescentes racializados y pertenecientes a minorías en entornos positivos y de empoderamiento.

La intervención social y socioeducativa 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.

Recomendaciones destacadas

- 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 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.
- 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 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.

El cumplimiento de la normativa que regula la publicidad de productos nocivos y tóxicos para la salud y el desarrollo de los niños y adolescentes en medios de comunicación es más difícil de controlar en internet.

Las personas, incluidas familias y niños, son utilizadas por algoritmos opacos con un claro impacto en los derechos, y las administraciones y los agentes sociales no son capaces de combatirlos efectivamente.

Se han creado iniciativas que pretenden desenmascarar estos mecanismos y exigir una ética en su funcionamiento, también y especialmente cuando los utilizan los poderes públicos.

Otros elementos preocupantes son: por un lado, el uso que se hace de los perfiles de niños y adolescentes según su consumo en la red mediante la aplicación de herramientas de inteligencia artificial y los conocidos algoritmos, que se utilizan para la publicidad de productos y servicios para este colectivo; y, por el otro, el uso ulterior que puede hacerse de los datos de estos niños y adolescentes con finalidades económicas y de segmentación del mercado.

Sin embargo, la normativa que protege al colectivo de niños y adolescentes 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.

Al mismo tiempo, hay que remarcar que las empresas y la industria publicitaria pueden tener un papel clave a la hora de fomentar hábitos saludables en el consumo de niños y adolescentes o, en cambio, pueden abusar de su vulnerabilidad para enriquecerse, contraviniendo sus derechos e intereses.

Recomendaciones destacadas

- ❑ 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, con medidas sancionadoras.
- ❑ 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.
- ❑ 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 su edad.
- ❑ 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 los hábitos no saludables, minan la autoestima y promueven trastornos conductuales

- ❑ Algunos contenidos y webs promueven e incitan conductas de riesgo.
- ❑ 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.

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

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; es decir, pueden actuar como espacios de referencia que impulsan conductas imitativas de prácticas contrarias a la salud.

Los proveedores de servicios, las plataformas de intercambio de vídeos y las redes sociales deberían disponer 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.

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, se convierte en riesgo.

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:

- Hay 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 se ha asociado a un aumento de los niveles de angustia psicológica y a 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. Ciertamente, uno de los principales motivos para conectarse a las redes es el nivel de dopamina que genera internet, especialmente en los adolescentes. Un porcentaje muy importante de los jóvenes encuestados para un estudio de 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 de obtener estas emociones por otras vías, que después pueden quedar más fácilmente enganchadas.

- 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*. El *TikTok tic* es una nueva enfermedad sociogénica masiva inducida por las redes sociales, que se manifiesta de forma similar al síndrome de Tourette.

■ Por último, el sueño y la salud mental están estrechamente relacionados y son un elemento clave para el desarrollo de niños y adolescentes. El uso creciente de las redes sociales tiene una asociación significativa con la mala calidad del sueño en los jóvenes, puesto que 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.

Recomendaciones destacadas

- 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.
- 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 realizado la búsqueda.

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 consumo de videojuegos estimula la liberación de dopamina, la hormona del placer, de forma asimilada a otras drogas.
- Los niños y adolescentes son más vulnerables a algunas de las atracciones de la red y a sus trampas.
- Los problemas que afectan a la adolescencia y la juventud también deben abordarse desde el fomento del juego y el ocio educativo.

Internet y las nuevas tecnologías son actualmente una de las actividades de ocio, juego y esparcimiento más atractivo para los niños y adolescentes. Al mismo tiempo, aparte de la mayor o menor predisposición de cada niño o adolescente a desarrollar una adicción, el diseño de algunos de los juegos y aplicaciones que se popularizan entre la población infantil está especialmente pensado para que genere adicción, con sistemas de recompensa y otras trampas.

Esta 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.

Ante esta situación, la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha expresado su preocupación por la afectación del juego en internet en la salud mental de los niños y la ha incluido en el listado de problemas relacionados con la salud mental. También la quinta revisión del DSM-5 considera el trastorno del juego en internet como un nuevo diagnóstico potencial que requiere mayor investigación.

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 España es del 2,9% en población general, y del 20% en adolescentes.

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. Algunos 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.

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%.

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. 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. La familia tiene un papel clave en la prevención y también durante el tratamiento una vez detectada esta adicción.

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 para atraer a personas que sufren problemas previos con el juego con dinero, y tienen una incidencia especial también entre el colectivo joven.

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.

Recomendaciones destacadas

- 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.

7. El consumo de pornografía en internet

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

- El derecho a la educación y al desarrollo afectivosexual actualmente no está plenamente garantizado.
- La pornografía fomenta un imaginario sexual basado en modelos irreales y aislados de la parte afectiva.
- Los contenidos pornográficos son accesibles de forma libre y sin verificación de la mayoría de edad del consumidor.

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.

Se ha detectado 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%) la 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 adolescentes 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, esto puede provocar que reproduzcan estas prácticas incluso de forma no consentida.

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 que habían imitado algunas de las prácticas pornográficas que habían visto lo había 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.

Ante esta situación, hay que remarcar que las webs que ofrecen 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 ellas. Por lo tanto, son contenidos accesibles de forma libre y sin verificación de la mayoría de edad de la persona. Algunas de estas webs transmiten un relato que normaliza la desigualdad y los actos de violencia machista.

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. Es lo que se conoce como *las tres A*. Estos contenidos son claramente perjudiciales para el desarrollo de niños y adolescentes, y se han vinculado al incremento de la violencia sexual.

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. 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 al 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.

Frente al argumento de que hay problemas técnicos y legales que dificultan también la protección de los niños ante este tipo de contenidos, deben perfeccionarse las herramientas e introducir cambios que permitan a las plataformas hacer frente a estas situaciones, y debe exigirse una transparencia en la gestión que realizan los proveedores de servicios de internet sobre los contenidos que transporta la red.

Algunos expertos también indican que debe tratarse la situación desde una perspectiva clínica más que no moral o cultural, puesto que el uso problemático de la pornografía, además, se manifiesta de forma parecida a otras conductas adictivas, y puede conllevar problemas graves de salud mental.

Recomendaciones destacadas

- 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.
- 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.**
- 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.
- En cuanto a los **contenidos delictivos**, hay que mejorar las herramientas ya existentes para detectarlos y eliminarlos y perseguir a sus perpetradores.

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

- Cada vez hay mayor conciencia del derecho a la intimidad y a la protección de datos de los niños y adolescentes en las redes.
- La exposición de datos personales de los niños puede implicar un acoso o una utilización fraudulenta y no consentida por parte de terceros.

Otro derecho que suele verse vulnerado frecuentemente en internet 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* o *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 a menudo no son conscientes de los derechos de sus hijos e hijas a la hora de aparecer en internet y en las redes sociales.

Según un estudio publicado por la empresa AVG, 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. 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.

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.

Hay que remarcar, por otra parte, que cada vez hay más conciencia del derecho a la intimidad y a la protección de datos de los niños y adolescentes en las redes, y que se están cursando y resolviendo en los tribunales algunas denuncias de hijos mayores de edad respecto a la actuación de sus progenitores durante su infancia por haber colgado videos e imágenes sin su autorización y haber violado su derecho a la intimidad y a la propia imagen.

También los centros educativos y los profesionales son interpelados a la hora de preservar el derecho a la intimidad y a la protección de datos. 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 de niños y adolescentes sin autorización o consentimiento, especialmente imágenes en las que eran identificables, con el fin de promover o dar a conocer actividades e incluso hacer publicidad.

Recomendaciones destacadas

- 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.
- 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.**

9. La desinformación

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

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

Las redes sociales se han convertido en el principal canal de información para una parte cada vez mayor de la población, ya que aportan novedad e 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*, *burujas de filtros* o *algoritmos* ejemplifican las dificultades para poder distinguir la información veraz y objetiva entre el flujo de noticias que nos llegan.

El periodismo 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. Por esto, 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. En este sentido, la educación y la formación del personal educador 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.

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.

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

Recomendaciones destacadas

- 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 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.