

# **Posicionamiento de Educo sobre la protección de la infancia y la adolescencia en el entorno digital**



# Contenido

<b>La violencia contra la infancia y la adolescencia en el mundo virtual.....</b>	<b>1</b>
<b>Manifestaciones de violencia digital. Riesgos.....</b>	<b>1</b>
El discurso de odio en las redes sociales.....	2
La violencia entre iguales.....	2
La violencia sexual.....	2
La adicción digital.....	3
Suicidio y autolesiones.....	3
<b>Factores que incrementan el riesgo de ser víctima.....</b>	<b>4</b>
La brecha digital educativa.....	4
Información falsa y desinformación.....	4
La exclusión social de niños y niñas en el medio digital.....	4
<b>La violencia digital en el marco legal.....</b>	<b>5</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>7</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>8</b>

## Posicionamiento de Educo sobre la protección de la infancia y la adolescencia en el entorno digital

© Educo, mayo de 2022

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

*Para más información sobre los temas tratados en este documento, póngase en contacto con: [educos@educos.org](mailto:educos@educos.org)*

# La violencia contra la infancia y la adolescencia en el mundo virtual

La creciente democratización del uso de Internet y de las tecnologías de la relación, la información y comunicación (TRIC) en nuestro día a día implica, indiscutiblemente, el acceso a un medio de aprendizaje y entretenimiento diario. Sin embargo, el mundo virtual encierra unos riesgos que conviene conocer para poder evitar<sup>1</sup>.

En Educo sabemos que estos riesgos afectan en mayor medida al *público* más joven, especialmente a niños, niñas y adolescentes que, ya en edades muy inmaduras, se exponen a ciertos riesgos de los que no son conscientes; muchas veces por desconocimiento y escasez de competencias para evitarlos. Es preciso poner de relieve también la falta de corresponsabilidad entre todas las personas que forman parte de un ecosistema digital que compromete a la población más vulnerable. El uso de un lenguaje no pensado para esta y, por lo tanto, de difícil comprensión, así como la utilización de estrategias que llevan a engaño, expone a niños y niñas a mayores riesgos en el mundo virtual. A ello se añade que otros colectivos como familias o centros educativos, por ejemplo, no tienen la capacitación adecuada para formar y educar a niños, niñas y adolescentes en este nuevo lenguaje, lo que les impide acompañarlos en este tránsito y evitar así muchos de los riesgos existentes.

Según datos del Instituto Nacional de Estadística (INE), en el año 2020 en España aumentó el uso de los dispositivos digitales. Así, el 91,5 % de los niños, niñas y adolescentes utilizó el ordenador portátil, frente al 89,7 % que lo hizo en 2019. De la misma manera, el 94,5 % usó Internet en 2020, frente al 92,9 % que lo hizo en 2019. Por otra parte, un 69,5 % de la población que va de los 10 a los 15 años dispone de teléfono móvil con conexión a Internet, frente al 66 % de 2019.

Hay que resaltar también que la infancia en nuestro país recibe su primer móvil a una edad cada vez más temprana. La media de edad se sitúa por debajo de los 11 años, un momento en el que muy a menudo las familias todavía no permiten al niño o a la niña pasear por la calle sin la compañía de una persona adulta, pero sí le facilitan que navegue por Internet; en muchos casos, sin una preparación ni una supervisión adecuadas.

## Manifestaciones de violencia digital. Riesgos

Tal y como se ha señalado, la infancia y adolescencia se ven expuestas a edades muy tempranas a multitud de riesgos en el medio digital. Partiendo de la base de que estas amenazas son numerosas, en este documento solo se abordarán aquellas problemáticas sobre las que Educo tiene capacidad de acción a través de sus intervenciones.

---

<sup>1</sup> Educo (2022). *Riesgos y oportunidades de la Generación smartphone en el ecosistema digital. La vida de niños, niñas y adolescentes en el mundo virtual.*

## El discurso de odio en las redes sociales

Al amparo de la libertad de expresión y del posible anonimato del usuario, vemos cómo proliferan en Internet y en las redes sociales discursos de odio y mensajes intolerantes formulados con expresiones de discriminación, violencia y rechazo contra grupos sociales por razón de sus características: género, diversidad funcional, orientación sexual o ideológica, nacionalidad, raza...

En su «Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España», el Ministerio del Interior señala que el 11 % de quienes los perpetran son personas menores de 18 años. Cabe destacar el menor seguimiento que se hace en este informe de los delitos de odio en Internet y redes sociales, lo que hace patente la necesidad de una mayor valoración de estos delitos en el entorno virtual.

## La violencia entre iguales

La violencia entre iguales es un fenómeno en auge, tal y como evidencian los resultados del estudio «Actividades, mediación, oportunidades y riesgos *online* de los menores en la era de la convergencia mediática» (2021), en el que se ve que el número de víctimas de esta tipología de violencia aumenta: son un 15 % en 2010 y un 33 % en 2018. Según el sexo, la incidencia pasa a ser mayor en las chicas (el porcentaje de víctimas en el mismo periodo sube del 13 % al 36 %), mientras que el número de chicos víctimas de la violencia entre iguales aumenta y pasa del 17 % en 2010 al 29 % en 2018.

En su Anuario Estadístico, el Ministerio del Interior aporta datos oficiales sobre delitos específicos vinculados a la violencia sexual contra niños, niñas y adolescentes en el entorno digital. Según los datos relativos a 2020 que en él figuran, el delito más prevalente contra menores de edad en el medio virtual son las amenazas, que constituyen un 29 % de los delitos cibernéticos (Anuario Estadístico del Ministerio del Interior, 2020).

El entorno digital propicia que el acoso escolar se expanda y llegue a convertirse en ciberacoso al pasar de ser un fenómeno intensivo enmarcado en el centro escolar a un fenómeno extensivo que puede abarcar distintos espacios de la vida de la víctima, incidiendo aún más en la sensación de desprotección.

Además, ciertas características de la comunicación en red tales como el anonimato, los fenómenos virales en redes sociales o el *doxing* (compilación y difusión de datos privados de una tercera persona a través de estas) pueden actuar como catalizadores, ampliando la exposición y el escarnio de la víctima. (Health Behaviour in School-aged Children – HBSC, 2020).

## La violencia sexual

Según las estadísticas del Ministerio del Interior, el acoso y el abuso sexual en línea contra menores de edad es el segundo delito más prevalente de entre los que están vinculados al entorno digital. Hay que destacar lo mucho que ha aumentado esta tipología de delito: en 2015, el porcentaje de víctimas menores de 18 años fue del 6 %, mientras que en 2020 fue del 16 %. En cuanto a las víctimas por delitos de pornografía infantil, el porcentaje también aumenta y pasa del 1 % de 2015 al 4 % actual.

Aunque los avances en la normativa española han sido relevantes con la introducción del delito del *child grooming* (ciberacoso) en la modificación del Código Penal en 2015 o con la tipificación del *sexting* (difusión de materiales de contenido sexual sin autorización), en Internet surgen continuamente nuevos fenómenos

no tenidos en cuenta por quienes legislan que hacen necesaria la actualización de los marcos legales. Algunos ejemplos son el *sexpredding*, el *cyberstalking*, el porno vengativo o la *sugar baby*.

## La adicción digital

En su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)<sup>4</sup>, la Organización Mundial de la Salud (OMS) acaba de añadir en la categoría de uso de sustancias o comportamientos adictivos la adicción a los videojuegos o a Internet, junto con el trastorno por adicción a juegos de azar.

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

El informe sobre adicciones comportamentales 2020 «Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de Internet en la encuesta de drogas y otras adicciones en España»<sup>5</sup>, del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, señala el aumento de adolescentes en España que juegan apostando dinero: el porcentaje ha pasado del 22,3 % de 2014 al 25,5 % de 2018, siendo mayor en chicos que en chicas (Observatorio Español de las Drogas y Adicciones, 2019). Según los datos de la encuesta ESTUDES, los juegos en línea en los que más apuesta la población menor de edad son los videojuegos, las apuestas deportivas y los *E-Sports* o deportes electrónicos.

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

## Suicidio y autolesiones

Según datos del estudio «Health Behaviour in School-aged Children (HBSC)» para España, el 24,7 % de preadolescentes se ha autolesionado al menos una vez y el 8,5 % lo hace de manera recurrente. En la red se puede encontrar infinidad de material con instrucciones sobre cómo autolesionarse: es un contenido que está al alcance de cualquier niño o niña que esté pasando por un momento difícil. Según EU Kids Online 2018, el 26 % de la población de 11 a 17 años ha accedido a estos contenidos dañinos a través de Internet, siendo mayor el porcentaje de chicas que de chicos quienes consultan estas temáticas (EU Kids Online, 2018). Desde 2010, la cantidad de adolescentes que accede a estas páginas web ha aumentado un 19 %.

En este mismo informe también se registran datos en relación con la visualización de contenido sobre el suicidio en Internet, y se indica que un 18 % de preadolescentes y adolescentes visionaron este tipo de contenido. En la segregación por datos también resulta mayor el peso de las chicas: son el 33 % frente al 20 % de chicos en la franja de edad comprendida entre los 14 y 17 años. La tendencia de consultar contenido que hace apología del suicidio y expone formas de suicidarse va en aumento, y el control sobre este es prácticamente nulo.

## Factores que incrementan el riesgo de ser víctima

Hay otros riesgos en el mundo virtual que hay que tener en cuenta y que, aunque no constituyen manifestaciones de violencia digital, sí contribuyen a debilitar la protección de la infancia y la adolescencia en este ámbito:

### La brecha digital educativa

Al referirnos a la brecha digital (entendiéndola como la desigualdad en el acceso y uso de las TRIC), debemos diferenciar entre la brecha digital de acceso, que tiene que ver con las posibilidades de acceso que tienen las personas y la brecha digital de uso, que se refiere a las competencias digitales de manejo de estas tecnologías.

La brecha en el acceso a bienes novedosos siempre ha existido entre las capas sociales, y se hace igualmente patente en lo que concierne a la brecha digital. Los niños y las niñas de un origen socioeconómico más elevado tienen acceso a más y mejores equipamientos que quienes pertenecen a segmentos más vulnerables y, de la misma forma, tienen acceso a más herramientas para el desarrollo de sus competencias digitales y la detección de riesgos.

### Información falsa y desinformación

El acceso a información en Internet requiere que niños, niñas y adolescentes cuenten con una capacitación crítica que les permita distinguir la información falsa de la verdadera, así como adoptar una visión equilibrada del mundo que les rodea.

Generalmente, con el objetivo de proteger a la infancia, las familias suelen adoptar medidas restrictivas como el control parental, la restricción de accesos o la prohibición del uso de dispositivos. Hay, sin embargo, otro tipo de medidas que es necesario exigir a las empresas proveedoras de Internet como, por ejemplo, una óptima supervisión de los contenidos de sus servidores o la creación de medidas que impliquen a la ciudadanía en la creación de contenidos de calidad, contando con la participación de niños, niñas y adolescentes.

### La exclusión social de niños y niñas en el medio digital

Cuando hablamos de la exclusión social de niños y niñas en el medio digital, nos referimos a la representación prácticamente nula de la infancia y la adolescencia en los procesos de toma de decisiones relativos a la regulación de este espacio digital.

La ausencia del estatus formal de ciudadanía de niños y niñas confluye en la tutela y asimetría de poder con el adulto y en la representación de la infancia y la adolescencia sobre la base de unos estereotipos asignados socialmente por la población adulta.

# La violencia digital en el marco legal

La **Ley Orgánica de Protección Integral a la Infancia y la Adolescencia frente a la violencia** (LOPIVI), aprobada en junio de 2021, presenta por primera vez un marco legal amplio y multisectorial centrado en los distintos tipos de violencia susceptibles de ser padecidos por niños, niñas y adolescentes.

Así, en la definición de violencia que se recoge en las Disposiciones Generales de este marco se refleja ya esta tipología: «A los efectos de esta ley, se entiende por violencia toda acción, omisión o trato negligente que priva a las personas menores de edad de sus derechos y bienestar, que amenaza o interfiere en su ordenado desarrollo físico, psíquico o social, con independencia de su forma y medio de comisión, **incluida la realizada a través de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente la violencia digital**».

Son significativas las referencias que este marco jurídico hace a la protección de la infancia frente a las violencias digitales, y diversas las medidas que propone para la prevención y mitigación de los riesgos que presenta el mundo digital.

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

La incitación a las autolesiones en la infancia y adolescencia es un delito en España. La LOPIVI establece en su artículo 156 que castiga penalmente «la distribución o difusión pública a través de Internet, del teléfono o de cualquier otra tecnología de la información o de la comunicación de contenidos destinados a promover, fomentar o incitar a la autolesión de personas menores de edad o con discapacidad necesitadas de protección».

Además, hay que destacar por su trascendental papel para la efectiva implementación de la LOPIVI el trabajo que se está desarrollando en torno a la **Estrategia Nacional de Erradicación de la Violencia (EEVIA)** contra la infancia y la adolescencia. El título III de la Ley, que regula la sensibilización, prevención y detección precoz, recoge en su capítulo I la obligación por parte de la Administración General del Estado de disponer de una Estrategia de erradicación de la violencia sobre la infancia y la adolescencia. Así, el documento borrador recoge en su línea estratégica 1.1.5 «la importancia de la investigación continua de la naturaleza precisa de los riesgos a que se exponen los niños, niñas y adolescentes a través de Internet, y de cómo estos riesgos cambian con el tiempo y se atenúan mediante intervenciones». Además, en la línea 2.1.3 incorpora el lanzamiento de campañas de sensibilización para promover un uso seguro y responsable de Internet, desde un enfoque de aprovechamiento de las oportunidades, y de su uso en positivo, incorporando tanto la perspectiva como las opiniones de niños, niñas y adolescentes.

De manera extensiva, la Ley Orgánica 3/2020 de educación, en su artículo 127, «Competencias del Consejo Escolar», señala la promoción de «medidas e iniciativas que favorezcan los estilos de vida saludables, la

convivencia en el centro, la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la no discriminación, la prevención del acoso escolar y de la violencia de género y la resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social».

Estos textos normativos destacan por su apuesta por las medidas preventivas: protocolos, coordinación de bienestar y protección, capacitación, sensibilización o fomento de la cultura de la paz y la convivencia. Sin embargo, es vital tener en cuenta lo trascendental del desarrollo normativo y de la inversión pública para que la lucha contra la violencia en todas sus formas sea realmente efectiva.

En este preciso momento es urgente la implementación de la LOPIVI en los ámbitos autonómicos y locales, apostando por una dotación presupuestaria suficiente y acorde con los grandes retos que plantea este marco legal para avanzar en la construcción de entornos digitales protectores.

# Recomendaciones

- **Alcanzar el desarrollo normativo** de la Ley Orgánica 8/2021 de protección integral a la Infancia y la Adolescencia contra la violencia (LOPVI) para la garantía de la protección y el buen trato en el entorno digital. El Estado debe, según este marco, garantizar espacios sociales virtuales seguros que promuevan el buen trato en forma de refuerzo de capacidades y de establecimiento de protocolos. Así pues, es necesario generar o modificar las normativas de las comunidades autónomas, además de realzar la labor de sensibilización y formación de las personas profesionales correspondientes, para su aplicación específica en todos los espacios y entornos sociales y digitales.
- **Asegurar una dotación presupuestaria** suficiente para la efectiva implementación de la LOPVI en el entorno digital, de manera que garantice el correcto desarrollo de la futura Estrategia para la Erradicación de la Violencia hacia la infancia y adolescencia (EEVIA) y el despliegue de los protocolos y medidas dictados por el marco legal.
- **Promover la alfabetización digital y la alfabetización social** para la defensa de los derechos digitales de niños, niñas y adolescentes. Internet es una herramienta que les permite desarrollar sus derechos como ciudadanía; sin embargo, como también hemos visto, es un entorno en el que confluyen distintos riesgos. En este sentido, resulta vital la incorporación de planes vinculados a la infancia y la adolescencia en el Plan Nacional de Competencias Digitales. Por medio de ellos se podrán presentar las actuaciones necesarias en competencias digitales avanzadas al alumnado de primaria y secundaria para garantizar su plena integración o la participación activa en su vida cotidiana y en la sociedad, así como garantizar el fomento de las vocaciones digitales.
- **Fomentar el pensamiento crítico** en la infancia y la adolescencia para el ejercicio de una ciudadanía digital de niños, niñas y adolescentes. El desarrollo del pensamiento crítico busca un aprendizaje que permita gestionar y contrastar la información, además de descubrir con herramientas propias qué tipo de información se obtiene, qué consecuencias conlleva el manejo de determinadas aplicaciones o cuándo el contenido informativo es o no veraz; así como distinguir el tipo de información al que se accede a partir de la plataforma que se utilice. En este sentido, el Estado, a través del sistema educativo, debe garantizar la adquisición de estas competencias y no utilizar los riesgos inherentes al uso de Internet como excusa para limitar, excluir o discriminar a los niños, niñas y adolescentes en sus derechos digitales y de ciudadanía.
- **Adoptar medidas dirigidas a integrar la participación de niños, niñas y adolescentes** en los análisis de riesgos en los entornos digitales, en la propuesta de medidas de mitigación y en todos aquellos aspectos que aporten a la prevención contra la violencia.

# Bibliografía

- Educo (2022). *Los riesgos y oportunidades de la Generación Smartphone en el ecosistema digital*.
- EU Kids Online (2021). *Actividades, mediación, oportunidades y riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática*.
- Garmendia, M., et al. (2019). *Actividades, Mediación, Oportunidades y Riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática*. Editado por el Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). León (España).
- HBSC (2020). *Health Behaviour in School aged Children*.
- Ministerio del Interior (2019 y 2020). *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España*.
- Ministerio del Interior (2020) *Anuario Estadístico*.
- Ministerio de Sanidad (2021). *ESTUDES. Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España, 1994-2021*.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2020) *Adicciones comportamentales 2020: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de Internet en la encuesta de drogas y otras adicciones en España*.