



**ParticipaTIC**

**Brecha de género digital. Los derechos digitales de la adolescencia y juventud desde una perspectiva de género interseccional.**

Diciembre  
**2025**





- 🌐 [www.ferrerguardia.org](http://www.ferrerguardia.org)
- ☎ 936 011 644
- ✉ [fundacio@ferrerguardia.org](mailto:fundacio@ferrerguardia.org)
- 🐦 @f\_ferrerguardia
- 📍 C.Avinyó 44, 1r · 08002 Barcelona

## Diciembre 2025

### Realización

*Fundació Ferrer i Guàrdia*

### **Hungria Panadero Hernández**

*Dirección*

### **Sandra Gómez Marín**

*Coordinadora de proyectos*

### **Josep Mañé Chaparro**

*Coordinador de proyectos*

### **Queralt Tornafoch Chirveches**

*Técnica de investigación*

### **Marta Fullola Isern**

*Técnica de investigación*

### **Marta Navarro Sans**

*Técnica de investigación*

*Con el apoyo de:*



Generalitat de Catalunya  
**Departament d'Igualtat  
i Feminisme**

**Barcelona**

# Índice

<b>Introducción .....</b>	<b>6</b>
<b>Objetivos de la investigación.....</b>	<b>7</b>
<b>Metodología.....</b>	<b>8</b>
<b>Aproximación teórica .....</b>	<b>11</b>
<b>Las dimensiones de los derechos y la brecha digital de género .....</b>	<b>17</b>
<b>Los derechos digitales de la infancia y la adolescencia con perspectiva de género interseccional .....</b>	<b>20</b>
<b>Dimensión 1. Desarrollo y entorno .....</b>	<b>20</b>
<i>Características del entorno digital</i>	20
<i>Principales manifestaciones de las desigualdades de género</i>	23
<b>Dimensión 2. Participación .....</b>	<b>25</b>
<i>Condiciones desiguales en la participación digital</i>	25
<i>Barreras y oportunidades para la participación digital</i>	26
<b>Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego .....</b>	<b>28</b>
<i>Educación digital y la brecha de género en las vocaciones y profesiones STEM</i>	28
<i>El entorno de los videojuegos: condiciones de acceso y usos</i>	30
<i>Exclusión en la industria del videojuego: alternativas para frenarla</i>	32
<b>Dimensión 4. Identidad y privacidad .....</b>	<b>34</b>
<b>La construcción de la ciudadanía digital desde la perspectiva de la infancia y la adolescencia .....</b>	<b>37</b>
<b>Dimensión 1. Desarrollo y entorno .....</b>	<b>37</b>
<i>Usos digitales y desigualdades de género</i>	38
<i>Inteligencia artificial y prácticas cotidianas</i>	39
<i>Entorno digital y consumo informativo</i>	39
<b>Dimensión 2. Participación .....</b>	<b>40</b>
<i>Oportunidades de participación y expresión en los entornos digitales</i>	40
<i>Violencias digitales y desigualdades en la participación</i>	41
<b>Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego .....</b>	<b>43</b>

<i>Construcción de referentes</i>	43
<i>Educación digital y acceso a la tecnología</i>	44
<i>Ocio digital y videojuegos: representaciones digitales</i>	45
<b>Dimensión 4. Identidad y privacidad .....</b>	<b>47</b>
<i>Representación y comportamiento en el entorno digital</i>	47
<i>Privacidad y seguridad en entornos digitales</i>	48
<b>Propuestas para entornos digitales más igualitarios .....</b>	<b>49</b>
<b>Experiencias de éxito .....</b>	<b>50</b>
<b>Amenazas, retos y oportunidades en la difusión, promoción y defensa de los derechos digitales de la infancia y la adolescencia con perspectiva de género interseccional...</b>	<b>59</b>
<i>Amenazas: violencia digital de género, estereotipos y desigualdades de punto de partida</i>	59
<i>Retos: corresponsabilidad pública, enfoque estructural y protección efectiva</i>	61
<i>Oportunidades: ciudadanía digital, participación y entornos más igualitarios</i>	62
<b>Referencias.....</b>	<b>64</b>





## Introducción

La transformación digital ha generado un impacto profundo en nuestra sociedad, afectando todos los ámbitos de la vida cotidiana. En este contexto, **abordar las desigualdades sociodigitales se ha convertido en una prioridad dentro de las políticas públicas, especialmente en lo que respecta a adolescentes y jóvenes**, quienes se encuentran en una etapa crucial de desarrollo e inclusión socio-digital. Para garantizar una intervención eficaz, es imprescindible disponer de evidencia que permita un análisis detallado de estas desigualdades y sus efectos.

Las tecnologías digitales influyen significativamente en la manera en que adolescentes y jóvenes viven, aprenden y se relacionan, lo que ha impulsado la necesidad de actualizar el marco normativo de protección de sus derechos. Un claro ejemplo de ello es la **Observación General N.º 25 de la Convención sobre los Derechos del Niño**, publicada en 2021, que reconoce la importancia de proteger a la infancia y adolescencia en el entorno digital. Esta necesidad también se ha reflejado en iniciativas como la **"Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital"**, presentada en 2023, que enfatiza la seguridad, inclusión y equidad en el acceso y uso de la tecnología.

En España, la **Carta de Derechos Digitales**, publicada en 2020 y debatida en 2021, ha servido como referencia para abordar cuestiones clave como la protección de datos, la seguridad digital y la igualdad de oportunidades. Sin embargo, **estudios recientes han evidenciado la persistencia de desigualdades digitales, con un especial énfasis en la brecha de género**. A pesar del potencial de la tecnología para reducir desigualdades, las diferencias de género en el acceso, el uso y el aprovechamiento de los recursos digitales persisten, lo que subraya la necesidad de adoptar un enfoque interseccional en el análisis y diseño de políticas públicas.

Uno de los principales retos identificados en los programas de investigación es la **reproducción de la brecha digital de género en diferentes ámbitos, incluyendo el educativo y el laboral**. A pesar de que las mujeres representan el 51% de la población de la Unión Europea, solo el 17,8% de la población ocupada con formación STEM en España son mujeres, y solo el 13,5% de los graduados en informática son mujeres. Además, la expectativa de las adolescentes de 15 años de trabajar en el sector tecnológico es significativamente menor que la de los chicos de la misma edad.

El impacto del entorno digital también se extiende al bienestar de la adolescencia y la juventud, con riesgos asociados al perfilado de contenido y la exposición a discursos perjudiciales sobre la imagen corporal y la salud mental. Se ha identificado que las violencias de género digitales afectan en mayor proporción a las mujeres, con un 70,3% de ciberdelitos sexuales, teniendo a mujeres como víctimas en 2023. Además, el acoso sexual en línea y otras formas de violencia digital afectan de manera desproporcionada a niñas y adolescentes.

Ante este panorama, es **fundamental desarrollar programas de investigación y políticas públicas que aborden estas desigualdades desde una perspectiva de género interseccional**. Hecho que permite no solo comprender mejor los desafíos existentes, sino

también contribuir a la formulación de estrategias que promuevan un entorno digital inclusivo y equitativo para toda la juventud.

## Objetivos de la investigación

Esta investigación tiene como objetivo analizar los derechos digitales de la adolescencia y la juventud desde una perspectiva de género interseccional con el fin de ampliar el conocimiento sobre el impacto de las desigualdades digitales y el estado de los derechos digitales de la adolescencia y la juventud y, a su vez, profundizar en el conocimiento sobre esta cuestión de forma específica en relación con los elementos y mecanismos que inciden en las desigualdades de género en este ámbito.

En concreto, el **objetivo general** de la investigación es el siguiente:

- Analizar y profundizar en el conocimiento sobre los derechos digitales de la adolescencia y juventud, así como en el impacto de las brechas digitales y de género en su construcción como ciudadanía digital, desde una perspectiva interseccional.

Los **objetivos específicos** son los siguientes:

- Identificar las desigualdades de género en el entorno digital que afectan específicamente a adolescentes y jóvenes, y analizar sus implicaciones desde una perspectiva interseccional.
- Explorar las posibilidades y desafíos que presentan las tecnologías digitales para la participación activa de adolescentes y jóvenes en la sociedad digital.
- Analizar cómo se adecuan los derechos y responsabilidades digitales a los avances tecnológicos y nuevas aplicaciones, considerando las brechas de género.
- Definir dimensiones e indicadores que permitan analizar y comparar los derechos digitales de adolescentes y jóvenes, con base en datos obtenidos en los programas realizados en 2023 y 2024.
- Identificar experiencias y buenas prácticas que hayan contribuido a reducir las brechas digitales de género en este colectivo.
- Desarrollar estrategias orientadas a fomentar la inclusión sociodigital de adolescentes y jóvenes, así como la igualdad de género en el entorno digital.
- Explorar el potencial de las tecnologías digitales para proteger los derechos de adolescentes y jóvenes y promover la igualdad.
- Proponer medidas para empoderar a adolescentes y jóvenes, así como a sus familias o referentes, en el uso responsable, crítico y creativo de las tecnologías digitales, fomentando especialmente las vocaciones STEM.



## Metodología

Para conseguir los objetivos de esta investigación, ParticipaTIC se basa en una metodología de carácter cualitativo a partir de diferentes fuentes de información. Estas son un análisis documental, los grupos de debate (tanto con personas expertas y profesionales de todo el territorio estatal como con adolescentes y jóvenes) y la prospección de experiencias de éxito promotoras de los derechos digitales con perspectiva de género interseccional tanto en el ámbito nacional como en el internacional. A continuación, se detalla la metodología para cada uno de los puntos.

### **Análisis documental**

El marco teórico de esta investigación ha sido construido a partir de un análisis documental. Para ello, se han recopilado y examinado diversos materiales, tales como artículos y libros académicos, informes técnicos y datos estadísticos. Esta información ha sido obtenida principalmente mediante el uso de buscadores tanto académicos como divulgativos disponibles en internet.

### **Grupos de discusión**

Otra parte importante de esta investigación es el trabajo tanto con personas expertas como con los propios adolescentes y jóvenes.

### **Grupos con profesionales**

Los grupos con profesionales tienen como objetivo recoger experiencias y visiones expertas para comprender cómo se ejercen y protegen los derechos digitales de la infancia, la adolescencia y la juventud en la práctica. Estas personas son expertas en infancia y juventud, educación, derechos digitales, tecnología y género, entre otros ámbitos. En esta edición, los grupos de personas expertas se han organizado en torno a cuatro áreas temáticas de la investigación. A continuación, se presentan las personas participantes por área temática.

#### **1. Usos, actitudes y representación**

- Lorena Gómez Puertas (Universitat Pompeu Fabra)
- Clara Guilló (Universidad Complutense de Madrid)
- María Teresa Piñeiro (Universidade da Coruña)
- Susana Vázquez (Universidad Complutense de Madrid)

#### **2. Perspectivas de futuro y vocaciones STEM**

- Mireia Usart (Universitat Rovira i Virgili)
- Sílvia Planella (ENGINY-era)
- Milagros Sáinz (Universitat Oberta de Catalunya)

### **3. Cultura, ocio y juego digital**

- Nira Santana Rodríguez (Nira Santana Ultravioleta)
- Daniel Calderón (Universidad Complutense de Madrid)
- Júlia Vilasís-Pamos (Universitat de les Illes Balears)

### **4. Violencias digitales**

- Amalia Cuesta (Accem)
- Beatriz Esteban Ramiro (Universidad de Castilla-La Mancha)
- Eleonora Esposito (Universidad de Navarra)

### **Grupos con adolescentes y jóvenes**

1. Ciberencuentro de la red social de jóvenes periodistas Cibercorresponsales (de diferentes partes del territorio) **41 participantes entre 12 y 17 años**
2. Grupo del programa CodiCrack (Catalunya) **7 participantes entre 12 y 17 años**
3. Grupo de discusión con miembros de la asociación Young IT Girls (Catalunya) **3 participantes entre 20 y 30 años**
4. Recogida de opiniones y propuestas a través de un Mentimeter con el Foro de Participación de la Infancia y Adolescencia de Castilla y León (Castilla y León) **12 participantes entre 12 y 17 años**
5. Grupo de discusión online con miembros de la Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha (Castilla la Mancha) **13 participantes entre 10 y 16 años**
6. Grupo de discusión con los alumnos de 6º de primaria de la Escuela Els Porxos (Barcelona, Cataluña) **24 participantes entre 10 y 12 años**
7. Grupo de discusión online con miembros del Consell Nacional de la Infància i l'Adolescència de Catalunya (Cataluña) **5 participantes entre 11 y 17 años**
8. InVideogames Jam Cornellà (Cataluña) **21 participantes entre 12 y 18 años**
9. InVideogames Jam Terrassa (Cataluña) **20 participantes entre 12 y 21 años**
10. InVideogames Jam Girona (Cataluña) **19 participantes entre 12 y 21 años**

### **Prospección de experiencias**

Se ha realizado una prospección de experiencias de ámbito estatal e internacionales que, desde la intervención y la investigación, trabajan para la defensa y promoción de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud con perspectiva de género interseccional. De esta prospección y para aportar una panorámica de las distintas estrategias para la promoción de los derechos digitales, se ha profundizado en las experiencias que presentamos a continuación.

A **nivel estatal**, destacamos las siguientes experiencias de éxito:

1. #ACTFEM Girls Acting For EMpowerment
2. Projecte ENGINY-era
3. Young IT Girls
4. Nobel Run
5. Women4IT
6. ArsGames
7. CodiCrack

A **nivel internacional**, destacamos cinco experiencias de éxito de diferentes partes del continente europeo:

1. LEAD-Online
2. GeGame
3. NuGamers
4. Girls Make Games
5. Technovation Girls
6. Prevention and Support for Cyber Gender Based Violence
7. Women in Games
8. Girls Go Circular

### **Artículos divulgativos**

Con el objetivo de complementar los resultados de la investigación, se ha contado con diferentes autoras para abordar cuestiones específicas a partir de un artículo de divulgación. Los artículos se encuentran disponibles en la página web de la Fundació Ferrer i Guàrdia y son los siguientes:

- [\*\*La brecha videolúdica de género: el acceso desigual a la cultura del videojuego\*\*](#) de Júlia Vilasís-Pamos (Universitat de les Illes Balears)
- [\*\*Educación STEM: cómo garantizar vocaciones libres de sesgos\*\*](#) de Sílvia Planella (ENGINY-era)
- [\*\*Barreras y desigualdades a la hora de acceder a las vocaciones tecnológicas y STEM\*\*](#) de Zinthia Álvarez Palomino
- [\*\*Retos y estrategias para superar la brecha de género en las vocaciones STEM\*\*](#) de Queralt Tornafoch Chirveches (Fundació Ferrer i Guàrdia)

## Aproximación teórica

En la actualidad no podemos entender los derechos de la infancia, adolescencia y la juventud sin tener en cuenta el entorno digital. Su innegable importancia, de hecho, se pone de manifiesto a partir del creciente desarrollo normativo experimentado a nivel internacional y estatal en los últimos años. En este sentido, tanto la legislación como las políticas públicas enfocadas a estos grupos poblacionales incluyen el ámbito digital a la hora de garantizar sus derechos. Un claro ejemplo de esto es la **Observación General N.º 25**, que actualiza la **Declaración de Ginebra y la Convención sobre los Derechos del Niño**. En concreto, la Observación desarrolla cuatro principios básicos para guiar las acciones dirigidas a garantizar la materialización de los derechos de la infancia en relación con el entorno digital. Estos principios son los siguientes:

1. El principio de no discriminación (artículo 2)
2. El principio del interés superior del niño (artículo 3.1)
3. El derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo (artículo 6)
4. El respeto a la opinión del niño en todos los asuntos que le afectan (artículo 12)

La Observación junto con iniciativas como la **Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño**, la **Garantía Infantil Europea**, la **Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital** o la nueva estrategia “**Una internet mejor para los niños**”, entre otras, demuestran el compromiso con los derechos digitales de la infancia y juventud en medio del proceso de transformación digital que viven nuestras sociedades.

Este proceso ha supuesto innegables oportunidades y ofrece un nuevo panorama y abanico de oportunidades para el desarrollo, el aprendizaje, la participación, etc. de adolescentes y jóvenes, lo que implica un importante potencial de las tecnologías digitales para el impulso de la inclusión social de estos. Pese al potencial igualador de las oportunidades de los adolescentes y jóvenes, estas no se han materializado para todos y todas de la misma manera.

Diferentes estudios, incluyendo investigaciones anteriores ([ParticipaTIC 2024](#); [ParticipaTIC 2023](#); [ParticipaTIC 2022](#)), constatan cómo el entorno digital, y en consecuencia las experiencias en este, no son más que una prolongación de lo que sucede en el entorno *offline*. Por lo tanto, las desigualdades existentes adquieren ahora una nueva dimensión, transformándose en desigualdades sociodigitales. Entre estas consecuencias es esperable que las desigualdades de género del entorno analógico se repliquen también en el entorno digital.

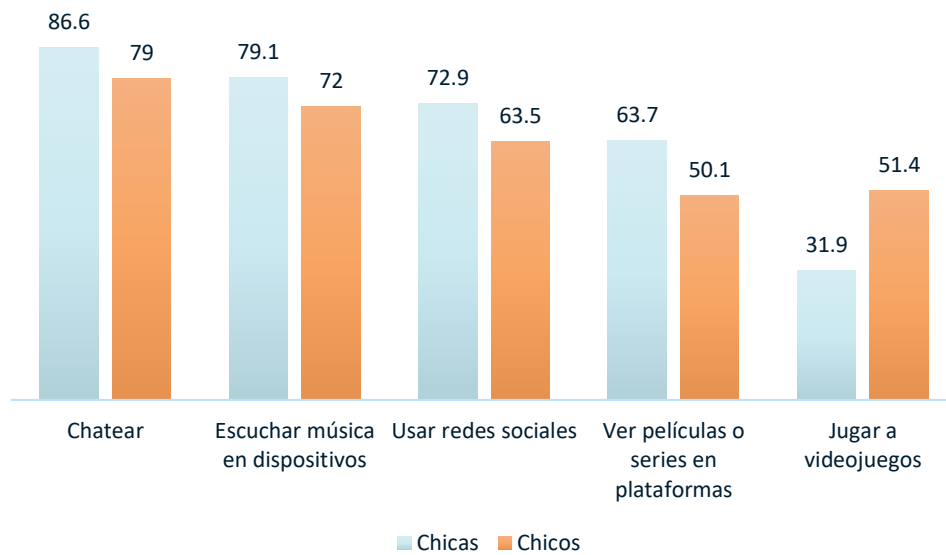
En este sentido, diferentes estudios ponen de manifiesto la necesidad de aplicar una perspectiva de género interseccional al análisis de las desigualdades sociodigitales, sin embargo, a pesar de la evidente brecha de género existente, gran parte de la literatura se ha

focalizado sobre todo en mujeres de más de 18 años. Esto, por lo tanto, supone que **existe un vacío importante sobre el conocimiento de la realidad de niñas, chicas y jóvenes**. Sin embargo, se puede intuir que los patrones que se identifican en el caso de las mujeres se den también entre las generaciones más jóvenes.

Partiendo de esta base, son numerosos los estudios que constatan que, a pesar de que la brecha digital de género se está reduciendo en ciertos aspectos, **todavía existen retos importantes de ser abordados**. El estudio “Brecha digital de género 2023” (ONTSI, 2023) constató cómo la experiencia en el entorno digital es diferente para hombres y mujeres. De hecho, se observó cómo el 67,8% de las víctimas de delitos sexuales en Internet son mujeres. Además, estas tienden a confiar menos en este espacio y a sentirse menos preparadas para afrontar riesgos digitales en comparación con los hombres. La desigualdad existente también se traduce en el mercado laboral. En concreto, en España, las mujeres solo representan el 18% de las especialistas digitales, encontrándose esta cifra por debajo de la media europea. Estos resultados coinciden con las conclusiones de la “Encuesta sobre la Brecha Digital de Género en España” (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2024). Las mujeres tienden a autopercebirse con niveles de competencias digitales más bajos que los hombres, presentando también niveles de autoconfianza digital más bajos. Asimismo, también se observa la reproducción de los roles de género en el acompañamiento digital, teniendo las mujeres más probabilidad de participar en espacios digitales destinados a gestionar los cuidados de otra persona (como grupos de WhatsApp o correo electrónico). En lo que respecta a la autorrepresentación digital, la encuesta pudo constatar cómo casi un **38%** de las **mujeres jóvenes** considera su imagen menos atractiva que la de las personas que ven en redes sociales. Estas diferencias eran constantes entre la población más joven que se incluía en la muestra (18 a 29 años), demostrando la reproducción de los patrones en el caso de las generaciones más jóvenes.

La literatura apunta a **diferentes razones detrás de la brecha digital de género**. El estudio de la OECD “Bridging the digital gender divide” (2018) destacó, por un lado, las **dificultades de acceso, la asequibilidad y la falta de competencias digitales**, y, por otro lado, **los sesgos existentes y las normas socioculturales que llevan a la exclusión digital de niñas, chicas y mujeres**. En este sentido, por lo tanto, es necesario tener en cuenta tanto aquellas barreras de acceso y uso a las tecnologías digitales como la brecha de género existente que ahora tiene también un impacto en el entorno digital (Gomes y Dias, 2024). El informe “Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC” (Fad, 2024) analizó los usos y hábitos digitales de la población entre 15 y 29 años. Sus resultados ofrecen evidencia sobre cómo estos son diferentes entre chicas y chicos. Las chicas presentan en mayor medida los usos más frecuentes (diaria o casi diaria) de las cuatro actividades que más se realizan (chatear, escuchar música, usar redes sociales y ver películas o series en plataformas). Sin embargo, los chicos presentan usos más frecuentes a la hora de jugar a videojuegos. El gráfico 1 a continuación resume estos datos.

**Gráfico 1. Actividades y usos realizados en dispositivos e internet varias veces al día o todos o casi todos los días, según género (%)**



Fuente: Fad, 2024

En relación con los usos en relación con las redes sociales, las chicas usan más Instagram (87% frente al 78,4%), TikTok (75,4% frente al 63,2%) y aplicaciones de mensajería instantánea (59,9% frente al 38,5%). En cambio, los chicos usan en mayor medida Twitter (44,7% frente al 37,6%) y Twitch (34,7% frente al 17,5%). En las sensaciones asociadas al uso de redes sociales, se perciben también diferencias entre chicas y chicos. Las chicas apuntan a la diversión (43,9% frente al 37,7%), la autoestima (19,5 frente al 13,2%) y el agobio/estrés (15,5% frente al 10,3%). Los chicos, en cambio, apuntan a la ilusión (24,1% frente al 18,3%).

Otro indicador clave a la hora de constatar la desigualdad de género digital es aquel relativo a la brecha de aprovechamiento. Por lo tanto, cómo el acceso y el uso de las tecnologías se traduce en beneficios concretos para las personas. Aquí destacan las diferencias en el acceso tanto a vocaciones STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) como a sectores laborales relacionados con las tecnologías digitales.

El “Women in Digital Scoreboard 2024” de la Comisión Europea evalúa la inclusión de las mujeres en los sectores digitales de la Unión Europea, entendiendo este sector como generador de oportunidades clave para las mujeres. De nuevo, a pesar de los avances, todavía se encuentran diferencias entre hombres y mujeres relevantes. En España, entre los graduados STEM, por cada 1000 personas entre 20 y 29 años, el 33% eran hombres frente al 13% de mujeres. Encontrándose estos valores ligeramente por debajo de la media de la Unión Europea, en el caso de las mujeres (15%), y ligeramente por encima de la media en el caso de los hombres (29%). Una situación parecida sucede en el caso de los especialistas TIC, quienes suponen el 6,6% en el caso de los hombres y el 1,7% en el caso de las mujeres.

El hecho de que actualmente los estudios y las profesiones relacionadas con el entorno digital presenten importantes desigualdades de género **supone un reto importante para las aspiraciones de las más jóvenes y sus perspectivas de futuro**. El estudio de la Fundació Ferrer i Guàrdia “La bretxa de gènere en competències digitals i les seves conseqüències en l’ocupabilitat de les dones. Factors que determinen l’elecció d’itineraris STEM” (2019) permitió establecer los factores que determinan la elección de los itinerarios STEM:

- **Factores socioculturales** como la construcción del género, la división sexual del trabajo, los estereotipos de las ocupaciones, la segregación horizontal o la falta de referentes femeninos.
- **Factores individuales** como la identidad de género, la confianza y seguridad o las expectativas y perspectivas de futuro.
- **Factores institucionales formativos** como el modelo pedagógico o la orientación académica.
- **Factores institucionales laborales** como la empleabilidad de las STEM o el estatus ocupacional.

Otra de las cuestiones clave donde se constata una brecha de género existente es aquella relativa a los discursos de odio, las violencias digitales y la desinformación. De hecho, la propia Observación General N.º 25 alerta de que:

**“En el entorno digital puede haber información que propugne los estereotipos de género, la discriminación, el racismo, la violencia, la pornografía y la explotación, así como relatos falsos, información errónea y desinformación, e información que incite a los niños a participar en actividades ilícitas o perjudiciales”**

Ante esta situación, alienta a los Estados a proteger a la infancia, adolescencia y juventud contra estos contenidos nocivos, garantizando sus derechos a la información y a la libertad de expresión, al mismo tiempo que preservando su interés superior, su libre desarrollo y la igualdad y no discriminación. El informe **Desinformación y discursos de odio en el entorno digital** (Save the Children, 2024) pudo observar como chicas y chicos están constantemente expuestos en redes a contenidos que promueven estereotipos de origen, género, orientación sexual, entre otros. Sin embargo, el entorno digital se presenta “más agresivo y violento con las chicas y mujeres”. En esta misma línea, resulta interesante destacar los datos del Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España 2022. En este destaca el hecho que los menores de edad constituyen el 12,16% del conjunto de las víctimas en 2022. Entre estos, un 42% ha sido víctima de un delito de odio por racismo o xenofobia; un 32% por su orientación sexual e identidad de género; un 17% por razón de sexo o género.

Estos delitos de odio no dejan de ser una parte de las violencias digitales o ciberviolencias que se experimentan en el entorno digital. Según el European Institute for Gender Equality, entre las diferentes formas que existen encontramos “el ciberacoso, la pornografía no consentida, los insultos y el acoso por motivos de género, la práctica de «tildar de prostituta», la pornografía no solicitada, la «extorsión sexual», las amenazas de violación y de muerte, el



«doxing»<sup>1</sup> y la trata de seres humanos facilitada por medios electrónicos”. A pesar de ser una situación recurrente, actualmente disponemos de muy pocos datos sobre su prevalencia, así como de las motivaciones tras esta. En 2019, la macroencuesta de violencia contra la mujer del Ministerio de Igualdad de España constató que el 7,4% de las mujeres de 16 o más años habían recibido alguna vez insinuaciones inapropiadas, humillantes, intimidatorias u ofensivas a través de las redes sociales. Teniendo en cuenta las franjas de edad, la prevalencia era más alta entre los 16-20 años (26,3%) y los 21-25 años (25,8%), hecho que constata el inicio e impacto de estas violencias a edades tempranas. **Las consecuencias de esta violencia no solo suponen la expulsión y, por lo tanto, la no participación en este entorno, sino que también trascienden al plano analógico.**

El estudio de Plan International (2024) centrado en población de entre 12 y 25 años, destacó que, ante situaciones desagradables de acoso en redes, en el 22% de los casos había supuesto una disminución de la confianza y la autoestima, el 21% una inseguridad física y el 16% sentimientos de depresión o ansiedad. Además, el 68% de las personas encuestadas mencionó más de una consecuencia como efecto de estas situaciones de acoso. Por género, **las chicas manifestaron en mayor medida (49%) haber experimentado más consecuencias que los chicos (27%).**

En lo relativo a las consecuencias para la participación digital, el mismo estudio observó que las chicas habían tomado alguna medida de protección en mayor medida que los chicos (64% frente al 32%). Entre estas destacan el hecho de dejar de interactuar con personas desconocidas, dejar de publicar fotos/vídeos en los que se ve su cuerpo, dejar de utilizar alguna o todas las redes sociales o dejar de compartir datos personales, entre otras.

**La violencia digital se manifiesta en un continuo que afecta a mujeres, niñas y personas LGBTQ+, estando arraigada en la desigualdad de género, la asimetría de poder y los estereotipos hegemónicos.** La violencia digital, a pesar de impactar a todas, se ceba especialmente **contra aquellas que enfrentan una discriminación interseccional** (por origen, discapacidad, religión, edad, etc.), sufriendo formas agravadas de esta violencia. Por ejemplo, según Amnistía Internacional (2018), las mujeres racializadas tienen un 34% más de probabilidades de ser mencionadas en contenido abusivo en redes sociales como Twitter. En esta línea, el estudio de Accem (2022) profundizó en la experiencia de mujeres jóvenes migradas en relación con la violencia sexual digital a partir de 15 entrevistas a personas expertas, y 7 talleres participativos con 29 mujeres migradas. Aquí de nuevo se constató cómo enfrentan la violencia sexual digital como una manifestación del machismo estructural, sufriendo acoso, extorsión y difusión no consentida de contenido personal e íntimo. **La falta de denuncia y la normalización de estas agresiones, junto con el racismo y la discriminación, agravan su vulnerabilidad y dificultan la prevención y protección efectiva.**

---

<sup>1</sup> Acto de revelar intencional y públicamente información personal sobre alguien a través de internet.

**El entorno digital, como potencial espacio hostil para las niñas, chicas y mujeres, lleva a menudo la exclusión de estos espacios.** De hecho, vemos cómo ciertas identidades, mujeres, identidades de género disidentes, gente con menos capital económico y sociocultural o de origen migrante, tienen una mayor percepción de los riesgos en el entorno digital (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2024).

La mayor exposición a los riesgos impacta también en las posibilidades de entretenimiento y ocio. Es relevante tener en cuenta que el ocio es una de las formas más frecuentes de uso de las tecnologías tanto para la población adulta como para la población más joven. De hecho, para 4 de cada 5 jóvenes representa una actividad diaria (Calderón Gómez y Gómez Miguel, 2022). Entre las diferentes formas de ocio digital destaca el papel de los videojuegos. En concreto, **8 de cada 10 jóvenes juegan a videojuegos** y casi el 60% juega a diario con una media de 3,4 horas diarias (Gómez y Calderón, 2023).

A pesar de su popularidad, sin embargo, **los videojuegos siguen siendo un espacio desigual.** El estudio “Videojuegos y jóvenes” (2023) observó cómo el 69,7% de las mujeres jóvenes son videojugadoras, siendo este porcentaje superior en el caso de los hombres (84,5%). Además, se observó cómo las mujeres tienen una mayor propensión a abandonar los videojuegos. Este hecho se desprende de las experiencias de las videojugadoras. Para muchas de ellas, el videojuego multijugador se presenta como un espacio hostil donde situaciones como el “acoso, hostigamiento e intimidación se encuentran generalizadas y normalizadas” (Calderón y Gómez, 2023). En concreto, mientras la mitad del total de jóvenes videojugadores ha recibido insultos, en el caso de las mujeres, **casi un 30% ha sido acosada sexualmente mientras jugaba.** Teniendo en cuenta la intersección de discriminaciones, el informe “Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games” (2020), pudo constatar que entre las personas jugadoras que afirmaron haber experimentado alguna clase de acoso, más de la mitad alegaron motivos de género, orientación sexual, religión, etnia o discapacidad. Más allá del uso y las experiencias en el videojuego, cabe destacar la representación de las mujeres en este entorno. Tal y como ya apuntaba Vara en 2014, **la representación de la mujer en los videojuegos es problemática, “tanto por la escasez de protagonistas mujeres con las que identificarse, como por la tendencia a representarlas altamente sexualizadas”.** Cantón Borrego (2021) analizó cómo las mujeres han sido relegadas a roles estereotipados en los videojuegos. Roles como *doncellas en apuros*, *curanderas*, *femme fatales*, *luchadoras hipersexualizadas*, *villanas seductoras* e incluso *víctimas de violencia sexual o prostitución*. A pesar de que a lo largo de los años algunos personajes femeninos han evolucionado hacia una representación más realista y empoderada, destaca personajes como Aloy (*Horizon Zero Dawn*) o Ellie (*The Last of Us II*), la industria todavía arrastra dinámicas patriarcales y comerciales que perpetúan desigualdades de género.

Como ya apuntábamos al inicio de esta sección, **las mujeres tienden a tener una peor percepción de sus competencias digitales y de sus capacidades de desenvolverse en el entorno digital.** En este sentido, se da un “síndrome de la impostora” entre **las mujeres que**

**presentan mayores niveles de ansiedad e inseguridad a la hora de hacer uso de las tecnologías digitales** (Goswami y Dutta, 2015). De hecho, el estudio del European Institute for Gender Equality “Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalisation” (2019), constató como, a pesar de que las chicas y chicos jóvenes tienen competencias digitales parecidas, **ellos tienen mayor seguridad en sí mismos que ellas**. Por ejemplo, el 73% de los chicos comparado con el 63 % de las chicas de entre 15 y 16 años se siente cómodo utilizando dispositivos digitales con los que están menos familiarizados o el 73% de los chicos comparado con el 49% de las chicas tiene seguridad en instalar software por sí mismas. Niño-Cortés et al. (2023) analizaron las diferencias entre chicos y chicas, tanto en competencias digitales autopercebidas como en actitudes, focalizándose en estudiantes de educación secundaria de España. A pesar de que la proporción de estudiantes que se perciben con un nivel bajo de competencias es similar entre chicos y chicas, existe una mayor proporción de chicos que se perciben con un nivel alto en comparación con las chicas, mientras ellas tienden a situarse generalmente en un nivel medio de competencias. De nuevo, este estudio concuerda con la literatura que relaciona las diferencias de género con la confianza y percepción de las competencias digitales. Estos resultados contrastan con la evidencia existente sobre competencia digital. En concreto, en el ICILS 2023 que evalúa el nivel de competencia digital de estudiantes de segundo de la ESO, las chicas obtuvieron resultados significativamente mejores que los chicos, con una diferencia de 19 puntos. Estanyol et al. (2023) a partir de una encuesta con una muestra representativa de 600 personas entre 16 y 18 años en España, observaron un nivel de competencias digitales, técnicas e informacionales parecido entre chicos y chicas, encontrándose las competencias de ellas ligeramente por encima. A pesar de este hecho, sin embargo, los hombres afirmaban tener más conocimientos críticos. Esta diferencia entre chicas y chicos también se observa en el estudio de la Fad (2024), en el cual el 43,4% de los chicos considera que tiene una destreza alta o muy alta en comparación con un 28,9% de chicas.

## **Las dimensiones de los derechos y la brecha digital de género**

Esta investigación tiene como objetivo analizar en profundidad los principales retos en relación con las desigualdades y los derechos digitales de adolescentes y jóvenes desde una perspectiva de género interseccional. Para llevar a cabo el estudio, partimos del diseño de dimensiones de los derechos digitales. Esta propuesta de dimensiones se elaboró por primera vez en la investigación ParticipaTIC 2023 y en la edición ParticipaTIC 2024 fue aplicada a los colectivos en situación de vulnerabilidad. De hecho, ambas investigaciones proporcionan las líneas de acción del presente estudio. **Las dimensiones, por lo tanto, buscan interrelacionar los distintos derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital**. A continuación, se presenta el estado de la cuestión de las diferentes dimensiones aplicando la perspectiva de género.

## 1. Desarrollo y entorno

La dimensión de Desarrollo y entorno comprende los derechos relativos a:

- El interés superior de la infancia.
- El libre desarrollo de la infancia.
- La igualdad y la no discriminación.
- La salud y el bienestar.

En esta dimensión encontramos las cuestiones relacionadas con la **importancia del entorno digital en la vida de la infancia, adolescencia y juventud**, así como las **posibilidades de acceso a este y sus desigualdades**, entre otras cuestiones. Aquí es importante tener en cuenta en qué espacio se desarrolla este entorno y cómo en este se **reproducen los estereotipos y roles de género del entorno analógico**. Por lo tanto, hablamos sobre **cómo está diseñado el entorno digital, los intereses involucrados en este y los patrones que se repiten y reproducen en el entorno online**.

## 2. Participación

La dimensión de Participación comprende los derechos relativos a:

- El acceso a la información.
- La libertad de opinión y expresión, el derecho a ser escuchados y la participación.

En esta dimensión se incluyen cuestiones sobre **cómo la infancia, adolescencia y juventud participa en el entorno digital y ejerce su ciudadanía digital**. Las redes sociales ofrecen una oportunidad para la participación de jóvenes, pero al mismo tiempo se dan **dinámicas discriminatorias que limitan y expulsan a ciertos colectivos de participar**. Aquí toman especial relevancia los **discursos de odio**, así como las **violencias** que se reproducen y amplifican en el entorno online.

## 3. Educación, cultura, ocio y juego

La dimensión de Educación, cultura, ocio y juego comprende los derechos relativos a:

- La educación.
- La cultura, el ocio y el juego.

Esta dimensión incluye tanto las cuestiones relativas a la educación, incluyendo las vocaciones relacionadas con la tecnología, como las cuestiones relativas al entretenimiento como la cultura, el ocio y el juego. Por un lado, observamos **un sesgo de género hacia las vocaciones STEM con una mayor tendencia de niños y chicos hacia estas**. Por otro lado, exploramos las cuestiones sobre los usos relacionados con el entretenimiento, especialmente en relación con los **videojuegos, donde las chicas tienden a experimentar mayores niveles de acoso y donde se observa la reproducción de los estereotipos de género**.

#### **4. Identidad y privacidad**

La dimensión de Identidad y privacidad comprende los derechos relativos a:

- La Identidad.
- La privacidad y protección de datos personales.

En esta dimensión se abordan cuestiones relativas al desarrollo de la identidad en el entorno digital, así como cuestiones relacionadas con las medidas de protección y privacidad que se toman en este entorno. Aquí es importante tener en cuenta la percepción de las ciberviolencias y las consecuencias que tiene a la hora de tomar medidas. Por ejemplo, en lo relativo a la gestión de las redes sociales, la Fad (2024) observó cómo el 48,5% de las mujeres tiene los perfiles privados frente al 35,8% de los hombres.

## Los derechos digitales de la infancia y la adolescencia con perspectiva de género interseccional

A continuación, se recogen los principales resultados de la investigación fruto del trabajo de colaboración, reflexión, debate y co-creación desarrollado con las distintas personas expertas participantes en el estudio. Con el objetivo de ahondar en el conocimiento sobre el estado de la cuestión desde una perspectiva de género interseccional, se realizó una prospección de personas expertas que pudieran aportar conocimiento y reflexiones entorno a aquellas cuestiones que se revelan clave en el entorno digital desde una perspectiva de género.

Las personas expertas han participado de distintos espacios como los **grupos de discusión** o el **videopodcast**. Dichos espacios se han centrado en cuestiones clave para analizar las desigualdades sociodigitales desde una perspectiva de género como: los usos, actitudes y representación en el entorno digital; la brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital; las violencias digitales; o las barreras y desigualdades en el ámbito de la educación digital.

Los resultados de esta fase del trabajo de campo se han organizado desde una perspectiva de derechos, de forma que se clasifican y abordan a través de cada una de las dimensiones de análisis que se han mencionado anteriormente.

### Dimensión 1. Desarrollo y entorno

Respecto a la dimensión de desarrollo y entorno, los resultados se centran principalmente en dos grandes cuestiones:

- Los impactos de las características concretas del entorno digital sobre los derechos.
- Las manifestaciones de las desigualdades de género en el entorno digital.

#### ***Características del entorno digital***

El entorno digital **no es un espacio equitativo ni igualitario** porque reproduce, y en ocasiones amplifica, las desigualdades que ya existen en el ámbito *offline*. Así, el ecosistema digital se configura como una prolongación de las estructuras sociales, económicas y culturales vigentes, reproduciendo y reformulando las desigualdades preexistentes y la realidad social. Estas desigualdades sociodigitales están condicionadas por múltiples factores, entre ellos el género. Por ello, resulta clave analizar las dinámicas propias del entorno digital para comprender cómo se configuran estas brechas y para poder plantear alternativas coherentes. El acceso, el uso y el aprovechamiento de las tecnologías digitales tampoco se distribuyen de manera equitativa y **requieren ser analizados desde una perspectiva interseccional**, que permita visibilizar cómo el género se entrelaza con otros ejes como la clase social, el origen, la etnia, la discapacidad o la orientación sexual, dando

lugar a barreras y discriminaciones específicas que dificultan una equidad real en el entorno digital.

**“No solo se reproducen las desigualdades offline sino que se generan nuevas desigualdades, o desigualdades que existen en el entorno offline adquieren nuevas formulaciones o una nueva forma de reproducirse” [GD Usos, actitudes i representaciones: las desigualdades de género en el entorno digital]**

Estas dinámicas tienen lugar en un **entorno que es multifuncional y ubicuo**, que opera como espacio de interacción y relación, de aprendizaje, de ocio, de trabajo, de creatividad y de construcción identitaria. Esta variedad de usos implica que las experiencias y prácticas digitales se despliegan en múltiples ámbitos interconectados de la vida cotidiana, en los que las desigualdades de género se reproducen y adquieren formas diversas. Precisamente por esta razón, las desigualdades (tanto de género como de otros ejes) no se manifiestan de forma homogénea, y adoptan expresiones diversas según el tipo de plataforma, el contexto de uso o las relaciones que se establecen en cada espacio. Dicha multifuncionalidad contribuye también a **que las violencias digitales atraviesen distintos ámbitos de la vida de las personas, dificultando su identificación y abordaje**, y generando impactos emocionales, relacionales y sociales que trascienden el espacio estrictamente digital.

Al mismo tiempo, se trata de un **entorno que no es neutral**, ya que todos estos factores reproducen las estructuras de poder y los estereotipos sociales que están arraigados en la sociedad, así como los roles de género, las expectativas o los estándares de visibilidad.

**“Los espacios digitales reproducen la misma estructura patriarcal. Son espacios que no aparecen de un día para el otro. Hay fuerzas y poderes que los movilizan” [GD Violencias de género en el entorno digital]**

En esta misma línea, el entorno digital también está marcado por el diseño de unos mecanismos tecnológicos y relacionales concretos. Son espacios marcados por decisiones históricas y estructurales que reproducen las relaciones de poder patriarcales, dado que han sido **diseñados mayoritariamente por hombres blancos con lógicas androcéntricas** que no contemplan la diversidad de las personas usuarias. Esta condición intrínseca determina cómo se construyen los algoritmos, los diseños de interfaz, las normas de plataforma y las prácticas comunitarias, y todo ello configura no solamente qué se ve o quién participa, sino **cómo se perciben las propias capacidades y roles** de quienes interactúan en estos espacios. En este sentido, los algoritmos y la personalización del contenido contribuyen a reproducir estereotipos de género, pero también condicionan qué contenidos son consumidos en mayor medida por distintos grupos. Por tanto, esta estructura o diseño algorítmico **contribuye a reproducir usos desiguales, a una representación digital sesgada y a un consumo de contenidos desigual**. Paralelamente, este diseño tiene un impacto directo en la prevención, detección y respuesta frente a las violencias digitales, ya que muchas plataformas no incorporan mecanismos suficientes de protección, denuncia o



reparación, o bien **trasladan la responsabilidad de la seguridad a las propias personas usuarias**.

Así, el entorno digital se configura como un espacio profundamente atravesado por lógicas económicas, políticas y culturales. Las expertas señalan que el capitalismo de plataformas constituye un marco de referencia para entender cómo se organizan estos espacios, priorizando modelos de negocio basados en la monetización de la atención, la polarización de contenidos y la generación constante de datos. Los algoritmos mencionados anteriormente amplifican determinados discursos y silencian otros, favoreciendo la visibilidad de contenidos que generan “*engagement*” aunque estos refuercen estereotipos de género o discursos de odio. **Las violencias digitales, entonces, son un fenómeno funcional** a dichas lógicas, ya que la confrontación, la polarización y la agresividad contribuyen a aumentar la visibilidad y a la rentabilidad de los contenidos. Esta dinámica resulta especialmente relevante en entornos digitalmente masculinizados, donde se observa una mayor circulación de discursos antifeministas y de extrema derecha. El desarrollo acelerado de la inteligencia artificial introduce, además, nuevas capas de complejidad: **la IA se integra de forma creciente en las prácticas cotidianas** vinculadas al aprendizaje, la búsqueda de información o la resolución de problemas, especialmente en aquellos ámbitos percibidos como neutros u objetivos. **La incorporación de la IA ha dado lugar también a nuevas formas de violencia digital**, como la creación y difusión de imágenes manipuladas, *deepfakes* o contenidos falsificados, que amplifican el alcance y el daño de las violencias basadas en la imagen y dificultan aún más su regulación y persecución.

**“La polarización de contenidos genera *engagement*, lo que nos hace estar más enganchados de conversaciones que se volverán más violentas, más extremas y más polarizadas. Eso genera datos. La moderación por eso no es un asunto de interés de las plataformas.”**  
**[GD Violencias de género en el entorno digital]**

Dada esta coyuntura, una de las respuestas más habituales frente a los riesgos del entorno digital es **la adopción de enfoques prohibicionistas**, centrados en la restricción del acceso o del uso de determinadas tecnologías, especialmente en relación con la infancia y la adolescencia. Sin embargo, este tipo de estrategias desplazan el problema en lugar de abordarlo de manera estructural y **contribuyen a ampliar la brecha digital**, al limitar las oportunidades de aprendizaje, participación y desarrollo en un contexto donde las fronteras entre lo *online* y lo *offline* aparecen cada vez más diluidas. Para dar respuesta, las expertas insisten en la necesidad de repensar los entornos digitales desde una lógica preventiva e inclusiva, incorporando diversidad en los procesos de diseño y reforzando activamente el acompañamiento y la educación digital desde una perspectiva comunitaria.

## Principales manifestaciones de las desigualdades de género

Las violencias digitales de género deben entenderse como una expresión más de estas desigualdades estructurales, que encuentran en el entorno digital nuevas formas de manifestarse y perpetuarse. Adoptan formas diversas que impactan de manera directa en los derechos, las trayectorias y las oportunidades de desarrollo de adolescentes y jóvenes. Estas manifestaciones deben entenderse como el **resultado de la interacción entre estructuras sociales desiguales y dinámicas específicas del ecosistema digital**, lo que genera experiencias diferenciadas en función del género y de su intersección con otros ejes de desigualdad.

Una de las manifestaciones más persistentes se relaciona con los **sesgos de género en las actitudes hacia la tecnología**. Más allá de las diferencias en los usos, existen **desigualdades significativas en la autopercepción de competencias digitales**, la confianza y el sentimiento de pertenencia a los espacios digitales. En este sentido, las chicas tienden a infravalorar sus habilidades, mostrando mayores niveles de autocrítica y duda respecto a su desempeño tecnológico, mientras que los chicos expresan una mayor seguridad, incluso cuando sus competencias objetivas no difieren sustancialmente. Estas diferencias no responden a capacidades reales, sino a procesos de socialización de género que asignan a lo tecnológico un valor simbólico masculinizado, reforzado por la falta de referentes femeninos en ámbitos técnicos y digitales.

Estas desigualdades actitudinales se ven reforzadas por las **formas de representación digital**, que continúan estando marcadas por estereotipos de género y expectativas normativas. Las mujeres y las niñas aparecen sobrerrepresentadas en narrativas vinculadas a la imagen, el cuidado o la emocionalidad, mientras que los hombres ocupan con mayor frecuencia posiciones asociadas al liderazgo, la autoridad o la competencia técnica. Esta representación no solo condiciona la visibilidad, sino también los comportamientos, generando procesos de adaptación y autocensura. Estas dinámicas se intensifican cuando el género se cruza con otros factores de discriminación, como el origen, la orientación sexual o la discapacidad.

**“La industria refuerza un mensaje en el que tú no estás representada, tú no eres bienvenida. Y si albergas la esperanza de dedicarte a la industria, dedícate a otra cosa” [GD La brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital]**

Por otra parte, las desigualdades de género también se manifiestan en las **dinámicas de interacción y participación** en el entorno digital, dando lugar a procesos de exclusión explícita o implícita de determinados perfiles. La hostilidad, la deslegitimación y el cuestionamiento constante de las mujeres en determinados espacios digitales conducen a una menor participación, a la adopción de estrategias de invisibilización o al abandono de estos entornos.

Estas experiencias se vinculan estrechamente con una **mayor exposición a violencias digitales**, que, una vez más, adoptan formas específicas en función del género y otras variables interseccionales. Las expertas destacan que la violencia digital no puede entenderse

como un fenómeno aislado, sino como una extensión de las violencias estructurales, facilitada por las características del entorno digital. Frente a esto, las chicas desarrollan con mayor frecuencia comportamientos preventivos que, si bien funcionan como mecanismos de autoprotección, implican también una renuncia al ejercicio pleno de sus derechos digitales.

**“Las mujeres están adoptando, o están aprendiendo a tener, comportamientos preventivos como tienen en la calle, por ejemplo, con las agresiones sexuales. Sin que hayan sido agredidas generan un comportamiento preventivo” [GD Usos, actitudes i representaciones: las desigualdades de género en el entorno digital]**

Las violencias digitales se manifiestan a través de múltiples canales (redes sociales, mensajería instantánea, plataformas de juego...) y adoptan formas diversas, como el ciberacoso, la suplantación de identidad, las violencias basadas en la imagen o la difusión de contenidos manipulados mediante inteligencia artificial, ampliando el alcance y el daño de la violencia machista. Es por esto que es arriesgado abordar estas violencias de forma aislada y desvinculadas de sus raíces estructurales, puesto que puede derivar en respuestas centradas exclusivamente en la autoprotección de las víctimas y en su eventual autoexclusión digital. Frente a ello, es importante desplazar el foco hacia la responsabilidad de los agresores, el papel de las plataformas y el diseño de los entornos digitales, así como hacia el desarrollo de políticas públicas, marcos normativos y estrategias educativas que aborden de manera integral la prevención y la garantía de derechos. En este sentido, la falta de datos comparables y desagregados constituye un obstáculo significativo tanto para la visibilización del fenómeno como para la implementación de políticas eficaces. Paralelamente, es urgente **involucrar a la ciudadanía en la toma de decisiones sobre el diseño del entorno digital**, así como sobre las normas y los códigos compartidos.

**“Hay pocas iniciativas sobre qué tipo de espacio digital queremos. Desde el espacio político, legislativo, social y de participación hay que pensar en qué espacio digital queremos construir, con una visión común y estratégica de qué queremos, que se rijan por diferentes normas y códigos.” [GD Violencias de género en el entorno digital]**

En último lugar, se identifica como una manifestación emergente y especialmente relevante el **auge de discursos conservadores, antifeministas y de odio**, en particular entre chicos adolescentes y jóvenes. Estos discursos se inscriben en lo que se ha denominado la “machosfera”, un entramado de contenidos, comunidades y referentes digitales que refuerzan modelos de masculinidad hegemónica y reaccionaria, a menudo vinculados a ideologías de extrema derecha.

## Dimensión 2. Participación

Respecto a la dimensión de Participación, los resultados se han centrado en dos grandes ámbitos:

- La desigualdad de condiciones en la participación digital.
- Las barreras y oportunidades que se dan en el entorno digital para la participación de los colectivos de infancia, adolescencia y juventud.

### *Condiciones desiguales en la participación digital*

De la misma forma que el entorno digital no es un espacio equitativo ni igualitario, la participación digital está mediada por dinámicas de poder que determinan quién puede tomar la palabra, cómo se legitiman las opiniones o qué costes conlleva hacerse visible en el espacio digital. Participar implica el acceso técnico, pero también la capacidad real de intervenir y de ser escuchada, algo que no se distribuye de manera homogénea entre adolescentes y jóvenes.

Estas desigualdades se ven reforzadas por las características relacionales propias del entorno digital, donde el **anonimato y el “efecto de desinhibición” facilitan dinámicas de deslegitimación**, burlas o agresiones que rara vez se producirían con la misma intensidad en contextos presenciales. Mientras algunos perfiles participan desde una sensación de impunidad, otros lo hacen anticipando el cuestionamiento o el descrédito, incorporando una posición de mayor vulnerabilidad. Esta asimetría condiciona intrínsecamente las disposiciones a participar, especialmente entre chicas y mujeres jóvenes, que aprenden a calibrar constantemente qué decir, cómo decirlo y en qué espacios hacerlo, así como a **desarrollar estrategias de autoprotección e invisibilización para reducir su exposición**.

En este contexto, es imprescindible entender que el **proceso de socialización y aprendizaje digital es temprano y mayoritariamente autónomo**. La **ausencia de acompañamiento educativo y de herramientas para la confrontación y la participación crítica** hace que muchas chicas y mujeres no dispongan de recursos suficientes para sostener y defender su presencia en estos espacios desde una posición de legitimidad y seguridad. Esta falta de habilidades no responde a carencias individuales, sino a procesos de socialización desiguales que influyen en la confianza, la autopercepción y el sentimiento de pertenencia. Así, como se ha mencionado anteriormente, **los chicos tienden a sobredimensionar sus competencias digitales** y a participar desde una mayor seguridad, mientras que las chicas, condicionadas por experiencias previas de cuestionamiento o violencia, tienden a infravalorar las suyas y a participar con mayor cautela.

**“Más allá de los recursos individuales, la participación digital de un hombre y de una mujer no son iguales porque tienen oportunidades distintas de hacerse presentes en ese entorno online” [GD La brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital]**

A ello se suma el hecho de que **los entornos digitales funcionan como espacios privatizados**, regulados por lógicas económicas y decisiones empresariales que influyen directamente en la visibilidad de las voces y en la gestión de los conflictos. El control algorítmico, la moderación desigual de contenidos y la falta de mecanismos eficaces para abordar las agresiones generan un marco en el que la participación se encuentra estructuralmente condicionada. Esta realidad modifica sustancialmente el abordaje de los conflictos, ya que desplaza la responsabilidad hacia las personas usuarias y limita las posibilidades de intervención colectiva o institucional.

**“No es una plaza pública, es un espacio privado para ganar dinero y está politizado. El abordaje de los conflictos y agresiones desde esta perspectiva cambia mucho” [GD Usos, actitudes i representaciones: las desigualdades de género en el entorno digital]**

### ***Barreras y oportunidades para la participación digital***

Las oportunidades de participación que ofrecen los entornos digitales conviven con un conjunto de barreras que afectan de manera desigual a adolescentes y jóvenes, condicionando tanto la forma como la intensidad de su implicación en estos espacios. Estas barreras no siempre se manifiestan como prohibiciones explícitas, sino que operan de manera sutil a través de dinámicas relacionales, expectativas normativas y experiencias acumuladas.

Una de las barreras más relevantes identificadas es la **presión estética y la centralidad del cuerpo como elemento de valoración social**, especialmente en plataformas con alta visibilidad visual como Instagram o TikTok. Así, **los cuerpos de las mujeres se convierten en un capital simbólico** que condiciona la viralización del contenido y el reconocimiento social, situando la imagen en el centro de la participación. Esta lógica genera una exigencia constante de adecuación a cánones estéticos normativos y una exposición diferencial a comentarios sexualizados o despectivos, incluso cuando el contenido compartido no tiene relación con el cuerpo o la apariencia.

**“Hay una imagen construida como un capital. En plataformas donde hay mayor representación femenina, la visibilidad del cuerpo actúa como una forma de estatus o de capital de viralización del contenido” [GD La brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital]**

La **autocensura** también emerge como una barrera transversal que atraviesa múltiples espacios de participación digital. Con el objetivo de anticipar conflictos y agresiones hay una tendencia generalizada a limitar la expresión en el entorno digital o evitar determinados temas. Esta autocensura no siempre es identificada como tal, sino que se normaliza como una estrategia adaptativa necesaria para poder permanecer en el entorno digital y minimizar riesgos.

Estas barreras se ven agravadas por la **falta de herramientas para identificar y confrontar las violencias digitales**, ya mencionadas anteriormente. Muchas agresiones se minimizan o se interpretan como el “precio a pagar” por participar, especialmente **entre chicas jóvenes con menor nivel educativo o con menos redes de apoyo**.

**“No tenemos habilidades de confrontación desde una posición profesional o de creadora de contenido. Las mujeres estamos más perdidas, y es violencia exactamente igual.” [GD Usos, actitudes i representaciones: las desigualdades de género en el entorno digital]**

Se han analizado algunas de las barreras de participación, pero los entornos digitales también ofrecen oportunidades relevantes para la participación, la creación de comunidad y la generación de referentes alternativos. Es importante subrayar el **potencial de estos espacios para construir redes de apoyo, compartir experiencias y visibilizar discursos que cuestionan las normas hegemónicas**. Internet permite acceder a una **mayor diversidad de referentes**, especialmente para aquellas personas que no los encuentran en su entorno próximo, y facilita la articulación de comunidades basadas en intereses compartidos, identidades o luchas comunes.

La emergencia de creadoras de contenido que abordan temáticas no sexualizadas como el medioambiente, la divulgación científica o la política, constituye un ejemplo de estas oportunidades, aunque estas experiencias no están exentas de violencia o cuestionamiento. Aun así, su visibilidad abre grietas en los **imaginarios dominantes** y amplía los márgenes de lo posible para otras chicas y jóvenes, ofreciendo modelos alternativos de participación.

Asimismo, los espacios digitales permiten formas de participación comunitaria que pueden funcionar como mecanismos de protección colectiva frente a la violencia. Así, **las chicas con mayores recursos educativos tienden a desarrollar estrategias más comunitarias y de apoyo mutuo, transformando la rabia y el malestar en acción colectiva**, mientras que las chicas con menor nivel educativo sienten más tristeza frente las agresiones, puesto que no tienen, mayoritariamente, tantos mecanismos para gestionar estas situaciones. No obstante, estas oportunidades no se despliegan de manera automática ni equitativa, y su aprovechamiento depende en gran medida de las condiciones de acceso, de las redes de apoyo disponibles y de la existencia de marcos educativos, comunitarios e institucionales que acompañen y refuercen una participación digital crítica y transformadora.

## Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

Respecto a la dimensión de Educación, cultura, ocio y juego, los principales asuntos de interés se organizan en tres ámbitos:

- La educación digital y la brecha de género en las vocaciones y profesiones STEM.
- El entorno de los videojuegos y sus condiciones de acceso y uso.
- La exclusión en la industria del videojuego y las alternativas para frenarla.

### ***Educación digital y la brecha de género en las vocaciones y profesiones STEM***

Al hablar de educación digital desde una perspectiva de género es indudable, como se ha mencionado en apartados anteriores, que uno de los grandes retos es la brecha de género en las vocaciones y profesiones STEM. A pesar de que se prevé un aumento de la demanda de perfiles técnicos y transversales vinculados a los ámbitos STEM, y de que las mujeres constituyen un poco más de la mitad de las personas usuarias del mundo de los videojuegos (50,4%), ellas continúan infrarrepresentadas en estos sectores.

La voz de las personas experta destaca, como principal causa de la escasa presencia femenina en el territorio STEM a las desigualdades estructurales que se manifiestan a través de **Los sesgos de género presentes en los contenidos educativos** y los **estereotipos sociales** que asocian estos ámbitos a cualidades tradicionalmente masculinas. Todos estos son factores sistemáticos que influyen profundamente en la perpetuación de esta desigualdad.

***“Los niños también tienen estos sesgos con temas más artísticos o profesiones relacionadas con los cuidados, pero hay una pequeña diferencia. Si un niño se decide por hacer educación infantil, nadie pondrá en duda su habilidad. La sociedad piensa que este niño está aquí porque vale. Una mujer en un mundo masculino se ha de justificar, y un hombre en un mundo feminizado no tanto” [GD Violencias de género en el entorno digital]***

Adicionalmente, las personas expertas destacan como otra variable importante, la **falta de referentes femeninos** que suele tener un peso relevante condicionando las elecciones vocacionales de niñas y jóvenes en el área tecnológica y digital. No se trata de personajes referenciales a quien puedan solamente admirar, sino que les dejen la impronta sobre las posibilidades de tejer un proyecto vital en un área del conocimiento o profesional que históricamente les ha sido negada. Por esta razón, acentúan el matiz de la necesidad de figuras próximas, amigables y diversas (racializadas, migrantes, de clase trabajadora, etc.), con las que todo el mundo pueda identificarse. Si son personajes hegemónicos, el efecto es lo contrario y las personas se sienten menos interpeladas.



Aun así, cabe notar que robustecer la fila de referentes femeninos en las áreas STEM no es el único camino para romper con la brecha de género en este campo. Es de hecho un efecto de actuar en primer lugar abordando las desigualdades estructurales que ha condicionado el involucramiento de niñas y jóvenes en estos sectores. En la medida en la que se combatan las brechas sociales que segregan por género los campos profesionales, inevitablemente, aumentará el número de mujeres referentes que puedan inspirar a otras a formarse y elegir profesiones en el entorno tecnológico y digital.

Atacar de raíz las causas que provoca el menor involucramiento de las mujeres en el campo STEM va de la mano con las desigualdades de género en el ámbito educativo. Las chicas con frecuencia tienen una **menor autopercepción de sus competencias digitales**, incluso cuando su rendimiento académico es igual o superior al de los chicos en áreas como, por ejemplo, las matemáticas. Esta "brecha de confianza" no es casual, sino que se debe a la socialización y a la perpetuación de estereotipos culturales que asocian la tecnología y las STEM al dominio masculino desde la primera infancia. La histórica invisibilidad de las mujeres en la ciencia y la tecnología (de hecho, recordemos que sólo el 7,5% de los científicos en los libros de texto de secundaria son mujeres) refuerza la idea de que este conocimiento les es ajeno. Esto contribuye al fenómeno del "leaky pipeline" o "tubería con fugas", donde las mujeres abandonan progresivamente las trayectorias STEM a medida que avanzan en su carrera.

De hecho, los sesgos de género también se manifiestan a la hora de elegir el tipo de carrera en el mundo STEM. Como indican las personas expertas, cuando las trayectorias vitales permiten a las y los jóvenes llegar a los estudios universitarios o post-obligatorios, las chicas suelen inclinarse por profesiones vinculadas al diseño o al mundo artístico, mientras que el desarrollo de las tecnologías, y la informática continúan siendo profesiones masculinizadas. Incluso, cuando las mujeres optan por carreras que las hacen mucho más visibles en el ámbito de los videojuegos: *periodistas*, *influencers* o *streamers*, por ejemplo, suelen estar expuestas a acoso, agresiones, amenazas o distintos tipos de violencias que conducen a su **silenciamiento y autocensura**. La **manosfera y la proliferación de discursos de ultraderecha** son identificados como los factores que menoscaban la participación femenina en la industria. En este punto, el reto no es solo lograr un mayor acceso de las mujeres al campo STEM, sino, y sobre todo, conseguir que se mantengan en él de forma satisfactoria y en condiciones de igualdad.

También una **cultura institucional** a menudo poco inclusiva y abierta a entender las **desigualdades socioeconómicas** existentes, perpetúa esta brecha de género y, por lo tanto, dificultan aún más acceder a estas vocaciones. Esta situación se torna aún más compleja cuando interaccionan otros ejes de desigualdad como orientación sexual, origen nacional, raza-etnicidad, condición de discapacidad, etc. Desde una perspectiva interseccional, las diferentes situaciones que condicionan los puntos de partidas de chicos y chicas desequilibran las balanzas en sus trayectorias vitales a la hora de decidir acceder a determinadas carreras educativas.

***“Clase social. Si tu familia no sabe qué es una ingeniería, es mucho más difícil que te acompañen en el recorrido educativo para llegar a este estudio” [GD Cerrando barreras para el talento digital femenino]***

A pesar de la existencia de **iniciativas** para fomentar las vocaciones STEM, estas suelen ser **aisladas o puntuales**, y no se integran dentro de una estrategia global de transformación del sistema. En este sentido, hace falta una mirada transversal que contemple la educación, el mercado laboral y la cultura social como espacios interconectados donde intervenir para reducir la brecha de género, poniendo especial énfasis en las perspectivas de futuro de niñas y chicas y en la reducción de otras desigualdades sociales.

### ***El entorno de los videojuegos: condiciones de acceso y usos***

El ámbito de los videojuegos no es neutro, sino que se configura como un entorno profundamente **masculinizado** donde persisten brechas de acceso, uso y representación que condicionan la participación de las chicas.

Por un parte se observa que la identificación y el acceso son desiguales en función del género. La **identidad "gamer"** se construye como masculina, lo que hace que muchas chicas no se reconozcan como tales. Las dinámicas violentas y lógicas que tienen que ver con la lucha, la conquista o exterminación de territorios con las que automáticamente se asocia a muchos de estos espacios, son un factor determinante a la hora de profundizar las brechas de género. Juegos que tienen como eje vertebrador valores tradicionalmente “feminizados” como la solidaridad, la ternura, la cooperación y los cuidados son denostados y altamente desprestigiados, y por tanto también quienes los juegan.

***“Hay retos: decir qué son jugadoras, y luego decir a qué juegan. Si en el mundo offline nos familiarizan con muñecas, con el mundo de los cuidados, con la ternura, y el amor, al dar el salto a lo digital toda esta cultura de la reproducción va a ser un bofetón cuando nos ponen dinámicas violentas a las que solo están familiarizados los niños que han estado involucrados con juegos de disparos, y lucha. Estos juegos suelen ser muy valorados.” [GD La brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital].***

La identidad “gamer” también se configura alrededor de un sesgo de clase que condiciona el acceso y uso. Existen **barreras materiales y de tiempo**: mientras los chicos de clase trabajadora suelen tener consola propia y tiempo legitimado para el ocio, las chicas a menudo dependen de dispositivos de terceros (familiares) y disponen de menos tiempo libre debido a las cargas de cuidados. A la par, mientras los jóvenes vinculan los juegos a la recreación y diversión, las jóvenes los relacionan a una vía de escape de la realidad. No obstante, este potencial que ellas encuentran se ve limitado cuando deben afrontar un entorno en el que sus habilidades no son reconocidas, son menospreciadas, y de manera constante infantilizadas.

A esto se le suma el hecho de que, continuamente están expuestas a la sobreexigencia de demostrar por qué están ahí, y al riesgo de ser acosadas, perseguidas, y maltratadas.

Frente a un contexto en el que las chicas se sienten forasteras, y ese sentimiento las predispone a introducirse en el mundo “gamer” desde una **posición de inseguridad mientras ellos lo hacen desde la sensación de impunidad**, hay mecanismos de supervivencia para continuar jugando. Muchas de las **estrategias** que utilizan las chicas para resistir el impacto de comportamientos vejatorios por su condición de mujeres, es invisibilizar su identidad de género utilizando nombres de usuarios masculinos, avatares masculinos o distorsionadores de voz. También a menudo optan por entornos de una sola persona jugadora, porque en aquellos que están destinados a “multijugadores” se encuentran más expuestas.

Frente a esta situación, las expertas insisten en que las emociones y relaciones en el juego son reales; **la exclusión digital tiene un impacto directo en la vida offline**. En este sentido uno de los retos en los procesos de sensibilización contra la violencia de género en el ámbito digital es **borrar la frontera entre el entorno físico y en entorno digital** que en el imaginario juvenil se perciben como dos mundos distintos. De este modo, sería posible generar sentimientos de empatía frente a los efectos afectivos, emocionales y psicológicos que tienen en la vida de las personas las acciones y vivencias que ocurren en los juegos virtuales. De cierta forma, los valores de la competencia extrema, las agresiones verbales, el acoso que se presentan cotidianamente en muchos juegos, constituyen un entorno violento que, para muchos jóvenes, no solo se reproduce bajo lógicas androcéntricas, sino que también, según la mirada experta, se normalizan en el entorno analógico. La naturalización de estos códigos y de sus impactos a través del anonimato y la falta de regulación, permite que en el campo de los videojuegos se reporten conductas que en el entorno físico serían inadmisibles, o al menos, socialmente rechazadas. Por eso, es urgente entender a lo digital como una extensión de lo analógico y que ambos entornos conforman una misma realidad, donde las normas machistas de muchas conductas sociales se recrean y toman múltiples formas.

***“La planificación estratégica necesita entrar en acción, frente al hecho de cosas como «no te voy a insultar a la cara» de hombres a chicas, pero como en el entorno digital si pueden, pues lo hacen. «Es el privilegio que les queda».” [GD Violencias de género en el entorno digital].***

Uno de los elementos que contribuye a la normalización de comportamientos violentos en los videojuegos es la **reproducción de imaginarios sexistas** en sus diferentes dinámicas. Generalmente los juegos incluyen, por un lado, modelos corporales alejados de la diversidad de los cuerpos reales basados en la **hipersexualización de personajes femeninos**, con vestuarios que no guardan relación con el clima del juego o a las acciones a realizar y características físicas sostenidas en estereotipos de belleza que construyen a la imagen femenina como un capital para agrandar y ser expuesta al goce masculino. Estas propiedades suelen encontrarse de forma generalizada en la caracterización de los diferentes personajes disponibles de forma automática; sin embargo, cuando eso no sucede, también se presentan formas menos explícitas de representaciones sexistas en la estética de los juegos. Un caso común es la personalización de los avatares, que frecuentemente están predeterminados para lucir con propiedades masculinas: fuertes, grandes, aventureros. En cambio, cuando se

construyen caracteres femeninos, acostumbran a presentarse con un tamaño menor, apareciendo más débiles y frágiles.

Por otro lado, en lo que respecta a los **roles, mecánicas y narrativas de los juegos**, las personas expertas señalan que los **papeles secundarios** o menores suelen ser femeninos, al igual que las tareas “más pasivas” asignadas a los cuidados, a la espera de algún tipo de rescate o protección, o con menor disposición de acceso a determinadas armas o recursos. Esta situación refuerza la representación sexista en este ámbito, y a la vez se convierte en un asunto problemático que demuestra las escasas herramientas disponibles entre las y los jóvenes para cuestionarlo.

Sobre todo, desde una perspectiva interseccional, se evidencian mayores desigualdades en las oportunidades de activación de cierta **conciencia crítica** de la juventud ante esta situación. Es así como, según la mirada experta, en términos de la clase trabajadora, los chicos a diferencia de las chicas suelen tener menos propensión a identificar patrones sexistas y más bien tienden a naturalizarlos. Igualmente, las chicas de origen migrante por su lado, también han encontrado representaciones estereotipadas de mujeres racializadas en determinados juegos triple A. En particular, las expertas mencionan que cuando suceden cuestionamientos a los roles de género, éstos suelen concentrarse en este grupo de videojuegos que son aquellos de mayor alcance y popularidad entre los jóvenes, al tiempo que otras opciones con propuestas alternativas o transformadoras son minoritarias.

### ***Exclusión en la industria del videojuego: alternativas para frenarla***

Como se ha visto anteriormente, las brechas digitales que se reproducen en los videojuegos generan dinámicas de exclusión con repercusiones en distintos niveles: en una primera escala se encuentran las jugadoras que se exponen permanentemente a espacios violentos y hostiles en los que deben aplicar estrategias de ocultación; en una segunda escala se localizan las barreras en el desarrollo profesional de mujeres en áreas STEM, que se enfrentan a aulas masculinizadas y una “cultura bro” dañina; y en una última escala se encuentran las lógicas de segregación laboral, por la que la presencia de mujeres en la industria es minoritaria y desplazada a roles tradicionales. Frente a estos escenarios de desigualdad, destaca el reclamo del papel urgente de las administraciones y **del sentido de “lo público”** para democratizar los espacios digitales y de los videojuegos.

Por un lado, desde una mirada interseccional, se señala que es imprescindible **combatir las desigualdades de género de la mano de otras desigualdades sociales** que se encuentran en la raíz de muchas de las problemáticas que generan violencia digital y exclusiones en el campo de los videojuegos. Los diferentes puntos de partida que condicionan el acceso a recursos, oportunidades de sensibilización, formación, y procesos de empoderamiento individual y colectivo se colocan como el origen de una serie de fenómenos que, aunque pueden parecer aislados, están íntimamente interrelacionados: las representaciones sociales sexistas, la normalización de la violencia, la discriminación en la industria, la pobreza de tiempo, etc. De este modo, se precisa una seria voluntad pública para concatenar miradas e introducir políticas transversales que conecten brecha digital con los efectos de las inequidades sociales estructuralmente arraigadas.

***“La vinculación entre tecnología, informática, profesiones STEM con masculinidad es problemático, porque sucede desde la infancia. Hay que educar, pero sobre todo resolver problemas estructurales. Quienes están en una mejor posición social de partida tienen más recursos para mejorar sus competencias digitales y mejorar su capital social utilizando las tecnologías y reproducir o amplificar las desigualdades sociales.” [GD La brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital].***

Por otro lado, en línea con lo anterior, se apunta directamente a la **centralidad de las políticas educativas**, en complemento con otras políticas sociales, para prevenir y combatir en el aula los comportamientos que generan exclusiones digitales en clave de género en el ámbito de los videojuegos. Socialmente se tiende a simplificar e individualizar las responsabilidades frente a las brechas de género y violencias digitales. Es decir, se generan expectativas que personalizan el riesgo, pretendiendo que las niñas y chicas, y los niños y chicos aprendan por sí mismos a identificar en los juegos situaciones potencialmente graves, a contener encuentros problemáticos y responder adecuadamente a experiencias contradictorias y grises en las que parece que “hay victimarios y víctimas” que deben asumir por sí mismos las consecuencias de sus actos.

En este marco, la esfera educativa tiene un rol central no solo para la alfabetización digital, sino también para **la construcción en la infancia y adolescencia de relaciones sanas y respetuosas en el mundo virtual**. Si en los colegios se combate la dominación masculina en los patios de las clases, la virtualidad, como extensión de las mismas y de la realidad colectiva, no debería permanecer aislada de soporte para convertirla en un espacio seguro y horizontal para todos y todas. Además de la familia, las políticas educativas tendrían que dotar de recursos y formación a los equipos docentes para que cuenten con las competencias adecuadas para acompañar en el uso de la tecnología, y para hacerlo desde un enfoque de derechos humanos, feminista e interseccional que fomente su uso y aprovechamiento en igualdad de condiciones para todos los géneros.

***“Si no hay una apuesta pública por mejorar la educación es muy difícil. Nosotros no podemos pretender que los propios chavales, sean chicos o chicas, sean capaces de filtrar la cantidad de contenido que les llega a través de las plataformas. Si no les enseñamos a lidiar con todo esto, estamos fallando en el primer eslabón que es el acceso primario a este contenido” [GD La brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital]***

Finalmente, un tercer elemento destacado es que las administraciones públicas también tienen un rol fundamental en **las políticas de regulación y control de las industrias tecnológicas**. Por una parte, es imprescindible la existencia de una normativa clara y adaptada, de políticas de intervención y de acompañamiento para **prevenir y atacar las violencias digitales** de todo tipo que se generan en el entorno del ocio virtual. Por otra parte, también es necesaria la implementación de medidas que permitan la inclusión efectiva para **acabar con la segregación laboral en las áreas STEM**. Las corporaciones por sí mismas podrían implementar actuaciones similares, pero muchas veces se reducen a acciones “pantalla” que no logran una integración de grupos poblacionales, históricamente

desplazados de su mercado laboral. La responsabilidad social de las empresas, debe ser regulada y obligatoria, de modo que el desarrollo digital no ocurra sostenido en sesgos androcéntricos y reduccionistas.

En ese sentido, el horizonte de incorporar a las mujeres en la industria no tiene que ver con añadir refuerzos a su mano de obra productiva. Es más bien, **una oportunidad para cambiar las reglas del juego** desde un punto de vista transformador en términos de justicia social y de género.

*“Hay un problema con las empresas, desde su producción, dirección técnica, y su búsqueda de intereses mercantiles. Han visto durante mucho tiempo que introducir determinados elementos de supuesta inclusividad, porque a la final no construían historias significativas con mujeres que participan en la narrativa, simplemente lo tenían con el objetivo de ganar dinero” [GD La brecha de género en la cultura, el ocio y el juego digital]*

## Dimensión 4. Identidad y privacidad

Los resultados en la dimensión de identidad y privacidad se han centrado en el impacto de las desigualdades de género en los procesos de construcción de la identidad online entre los y las jóvenes, así como en los impactos desiguales con relación a la protección de los derechos de privacidad.

Las personas expertas coinciden en la **centralidad de la imagen** como un factor clave condicionado por el género a la hora de construir la identidad digital de jóvenes y adolescentes. Se localizan dos elementos sustanciales que determinan la construcción de la imagen especialmente en las mujeres. Por un lado, las chicas se ven expuestas a una **mayor presión social y estética** para mantenerse activas y visibles, sobre todo en redes sociales. La figura de las “*influencers*” o “creadoras de contenidos” que se convierten en referentes a base de patrones estéticos y corporales normativos e inalcanzables, dan lugar a modelos de autorepresentación aspiracionales con vidas y cuerpos ideales. La permanente sensación de “yo también podría serlo” se localiza como un disparador de publicaciones permanentes asociadas a pasatiempos, intereses y estilos de vida hegemónicos. En este punto, la clase social juega un rol determinante, porque se encuentra continuamente como un factor que limita, pero a la vez empuja a reconstruir constantemente estrategias de imagen para simular prototipos de estilos de vida a los que se espera pertenecer.



***“Mujeres que tienen imagen de superwoman, todo perfecto, nivel económico alto, trabajo ideal, casa decorada, tengo tiempo para subir fotos... esto genera una presión brutal con vidas y cuerpos ideales” [GD Usos, actitudes y representación: las desigualdades de género en el entorno digital ]***

Por otro lado, el **impacto de la mirada masculina** en la hipervisibilidad femenina es a la par otro elemento que supedita las decisiones de muchas chicas sobre lo que conviene o no hacer público de su imagen en el mundo digital, y efectivamente, sobre la manera cómo hacerlo. El retorno de los modelos de feminidad tradicional que reafirman roles de género de varón proveedor-fuerte-autosuficiente y mujer obediente-dependiente-sumisa, legitima la reafirmación de valores y lógicas de comportamiento asociadas a estos estereotipos.

Como se ha mencionado en otros apartados, estos aspectos no solo ajustan los esquemas estéticos y sociales a los que deben acoplarse las mujeres, sino que suceden en medio de un contexto en el que **alimentan y a la vez facilitan la reproducción de la persistente violencia en redes**. Es decir, al tiempo que la sobreexposición de la imagen femenina a estándares ideales genera micro-violencias sobre su cuerpo, las chicas se mantienen en estos espacios violentos, asumiendo, junto con chicos, las secuelas de los parámetros que están previamente definidos en ellos. Este círculo vicioso genera consecuencias diversas en las identidades de las personas, en la medida que empiezan a naturalizar códigos de violencia a los que se exponen de manera directa y decidida. A ello hay que sumar también, los efectos sobre la salud mental y física, sobre todo en las chicas, de las inseguridades que se refuerzan sobre su propio cuerpo y apariencia.

***“Tu identidad se ve expuesta a estos espacios violentos a los que entras para asumir las reglas del juego y asumir los riesgos que eso implica. Eso puede generar unas consecuencias a medio y largo término en la identidad de esa persona, porque se empieza a asumir unos códigos de violencia. Son personas que están en un contexto violento de una manera directa y decidida.” [GD Violencias de género en el entorno digital]***

Un último aspecto relativo a la identidad, sobre todo en el ámbito de los videojuegos, pero que puede extender a otros campos digitales, es el de las **microtransacciones**, es decir, las compras pequeñas que se realizan con dinero real o con monedas virtuales obtenidas en el juego. Estas adquisiciones que pueden aportar mejoras estéticas en los personajes o en la experiencia del juego, facilitan la creación de fronteras entre el entorno digital y físico, mientras se desconoce todas las representaciones simbólicas que el dinero “en línea” representa. El **consumo excesivo asociado a las recompensas instantáneas** que parecen otorgadas gracias a los “esfuerzos” de quienes compiten en los juegos, pero que en realidad estimulan comportamientos compulsivos, reproducen en el ámbito digital la lógica de beneficio del mercado. De esta forma, las identidades de las y los jóvenes también están sujetas a dinámicas de consumo que se camuflan en productos adictivos que pasan por hábitos o hobbies.



En torno a la privacidad, se destaca el **factor “edad” como un eje que complejiza el proceso de exposición progresiva**. A medida que aumenta la participación y la visibilidad en plataformas digitales, la privacidad de los usuarios y usuarias se ve cada vez más comprometida. No obstante, las personas más jóvenes que se localizan entre los 12 y 15 años, son quienes se posicionan en un lugar de mayor vulnerabilidad y riesgo. Existen situaciones asociadas que alimentan la intersección de la edad con esta problemática: la falta de alfabetización digital de las y los jóvenes y de su entorno que dificulta alcanzar herramientas adecuadas para la protección de la propia intimidad, junto con la escasa regulación y control del uso de datos personales que realizan las plataformas con la información de jóvenes menores de edad. En ese sentido, es urgente la corresponsabilidad social de modo que las herramientas para precautelar la reserva y el derecho a la intimidad en el entorno digital no dependan exclusivamente de la experiencia atribuida a los años, sino de conocimientos e instrumentos amplios, transparentes, y diversos, y a su vez situados y adaptados a las diferentes etapas vitales y sus necesidades.

***“Los chicos y chicas de 12, 13 años son más abiertos, aprenden a base de prueba y error, los que son más mayores ya se preocupan más por la privacidad. Universitarios y universitarias publican con frecuencia, pero son más exigentes con lo que suben.” [GD Violencias de género en el entorno digital].***

Finalmente, **el anonimato**, que va de la mano con la privacidad en el entorno digital, aparece como **una cuestión ambivalente**. Por un lado, puede facilitar la expresión y la participación de personas con dificultades para relacionarse en el entorno *offline* o que quieren articular mensajes y discursos alternativos sin ser señaladas. De alguna forma, esto facilita la integración de quienes no suelen ocupar los espacios de vocerías tradicionales. Sin embargo, el anonimato también puede actuar como un factor que favorece el llamado “efecto desinhibición”, que en muchos casos adopta una forma negativa o destructiva, funcionando como un paraguas que protege comportamientos ofensivos, violentos o extremistas. Bajo el comodín de una identidad anónima pueden ampararse discursos machistas, racistas, xenófobos, LGBITQfóbicos, etc., al tiempo que estas narrativas se normalizan, se difunden sin ningún tipo de control, se replican con facilidad y se mantienen impunes de cualquier tipo de sanción.

## La construcción de la ciudadanía digital desde la perspectiva de la infancia y la adolescencia

Este apartado se centra en las impresiones y reflexiones de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que han colaborado en el proyecto a través de siete grupos de discusión en formato presencial, dos grupos de discusión en formato online y una recogida de opiniones y propuestas a partir de un cuestionario digital (Mentimeter):

1. Adolescentes de la red social de jóvenes periodistas Cibercorresponsales.
2. Adolescentes y jóvenes del programa CodiCrack.
3. Mujeres jóvenes de la asociación Young IT Girls.
4. Niños, niñas y adolescentes del Foro de Participación de la Infancia y Adolescencia de Castilla y León.
5. Niños, niñas y adolescentes de la Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha.
6. Alumnos y alumnas de sexto de primaria de la Escuela Els Porxos de Barcelona
7. Niños, niñas y adolescentes del Consell Nacional de la Infància i l'Adolescència de Catalunya.
8. Participantes de la InVideogames Jam Cornellà.
9. Participantes de la InVideogames Jam Terrassa.
10. Participantes de la InVideogames Jam Girona.

A continuación, se analiza la incidencia del entorno digital y del uso de las tecnologías digitales en el ejercicio de los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud, a partir de la propia mirada de estos colectivos. Con el objetivo de recoger sus percepciones, preocupaciones, usos y actitudes, se ha promovido una reflexión sobre sus derechos en el entorno digital, tomando como punto de partida el papel que las tecnologías digitales ocupan en su vida cotidiana y analizando el discurso desde una perspectiva de género interseccional. El análisis se estructura a partir de las mismas dimensiones analizadas anteriormente.

### Dimensión 1. Desarrollo y entorno

En cuanto a la dimensión de desarrollo y entorno, las principales cuestiones en relación con el papel de las tecnologías digitales en día a día de adolescentes y jóvenes hacen referencia a tres grandes cuestiones:

- **Los usos digitales presentan desigualdades desde una perspectiva de género interseccional.**
- **La incorporación de la IA en las prácticas cotidianas está introduciendo cambios en la forma en la que las y los jóvenes perciben y se desarrollan en el entorno digital.**
- **El entorno digital se percibe como el espacio central para el acceso a la información y este tiene impacto en la construcción de la identidad y el posicionamiento sociopolítico.**

### ***Usos digitales y desigualdades de género***

Al hacer referencia a la importancia del entorno digital en la vida de la infancia, adolescencia y juventud en relación con el desarrollo de estos colectivos, es necesario prestar atención, por una parte, a los usos digitales.

En este sentido, los y las participantes identifican que existen diferencias de género en el uso de los dispositivos tecnológicos y, especialmente, en el uso de internet. Principalmente, se apunta un **mayor uso de videojuegos entre chicos, y de redes sociales entre chicas**.

A su vez, también se observa que existe un sesgo entre el contenido que generan (con fotografías y vídeos de su día a día sin revelar información confidencial) y el contenido que consumen, relacionado con intereses diversos.

Algunas de las diferencias más destacadas se encontrarían en la tipología del contenido que se consume en función del género. Así, mientras contenido como rutinas de cuidado de la piel (*skincare*) o de moda se asocia al género femenino, aquello relacionado con videojuegos o humor se relaciona con el género masculino. De hecho, no sólo se vinculan determinados contenidos a un género concreto, los y las jóvenes también detectan un mayor consumo generado por personas de su mismo género.

Por otra parte, aunque independientemente del género, son más consumidores que generadores de contenido, se señala que las chicas crean más contenido que los chicos. Por lo tanto, **se observa una brecha de género tanto en el contenido consumido como en el generado**. El argumento principal son las distintas expectativas que se tienen en función del género, que, aunque no siempre sean explícitas, se acaban manifestando en el algoritmo, que condiciona principalmente el uso de las redes sociales.

**“Yo consumo contenidos de chicas jóvenes cómo yo, con intereses similares” [GD CNIAC]**

## **Inteligencia artificial y prácticas cotidianas**

Otro de los elementos destacados respecto a la relación de los y las jóvenes con el entorno digital es la incorporación de la Inteligencia Artificial (IA) en su cotidianidad, especialmente en cuestiones de aprendizaje. Así, los y las jóvenes explican que usan la Inteligencia Artificial para cuestiones que perciben como neutras, científicas o que “no dependen de una interpretación”. Si se trata de temas sociales, donde se pueden tener perspectivas distintas, buscan la información por otros medios: consultando al profesorado, leyendo libros o artículos. Principalmente, usan la IA como apoyo al estudio (aunque manifiestan que nunca como fuente primaria y principal), como distracción al aburrimiento, como consultor u orientador a dilemas o problemas cotidianos y como agente con quien conversar. Por otro lado, la mayoría considera que usar la IA para hablar de cuestiones de salud mental (especialmente utilizándola como consultor/psicólogo) es contraproducente y peligroso.

## **Entorno digital y consumo informativo**

El entorno digital es una de las principales fuentes de consumo informativo para los y las jóvenes, lo que supone un reto en cuanto al sesgo que pueden generar los algoritmos personales. Los y las participantes manifiestan no buscar activamente información sobre actualidad a menudo, pero les llegan noticias principalmente por la televisión, redes sociales (Instagram y TikTok) o el apartado de noticias de Google. Reconocen la **importancia de verificar la información que leen**. Algunos de los recursos que tienen son recorrer a medios de comunicación más conocidos, porque les parece que comparten información más fiable, o buscar la información en fuentes distintas para disponer de distintos puntos de vista.

En cuanto al posicionamiento sociopolítico, se comparte la percepción que en los últimos años se da una tendencia dónde los chicos jóvenes tienen una posición política que tiende más a la derecha y las chicas jóvenes a la izquierda e ideas feministas, aunque no se atribuye a una diferencia ideológica tan marcada sino a una mayor exposición entre las chicas a un contenido feminista. En cuanto a los chicos, **más que un consumo de discursos puramente políticos de derechas se observa un consumo de la cultura “de macho”** al que se le suman *fake news* sobre inmigración o género. Principalmente, justifican que la derecha beneficia más a los hombres, ya que no les requiere revisar sus privilegios, y que “*las mujeres nos situamos en la izquierda para seguir luchando por nuestros derechos*”. También argumentan que ser de derechas está “de moda” y que muchos jóvenes se sitúan aquí no porqué tengan argumentos, sino para seguir “al rebaño”, es decir, por una necesidad de aceptación y pertenencia muy relevante en la etapa vital en la que se encuentran. En este sentido, vinculan la situación a una desinformación generalizada. También señalan que lo que hace atractiva a la derecha es la estrategia de marketing digital que se está siguiendo y los referentes jóvenes que ofrece.

***“Hay mucha desinformación. En todas las clases se dice «que vuelva franco» como tontería y es más fácil decir esas tonterías que informarse.” [GD Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha]***

***“Aunque no tengan la información necesaria o no sepan de lo que va, siempre van a seguir a las masas y lo que se limiten a decir.” [GD Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha]***

## **Dimensión 2. Participación**

En relación con la dimensión de participación, las principales cuestiones vinculadas al papel de las tecnologías digitales en el día a día de la infancia, la adolescencia y la juventud se articulan en torno a dos grandes ejes:

- **Las oportunidades de participación, expresión y comunicación que ofrecen los entornos digitales, así como las desigualdades que las atraviesan desde una perspectiva de género.**
- **La presencia de violencias digitales y su impacto diferencial en la participación, especialmente en el caso de las chicas jóvenes.**

### ***Oportunidades de participación y expresión en los entornos digitales***

En primer lugar, los y las jóvenes prefieren relacionarse entre iguales en persona, aunque también se comunican principalmente a través de aplicaciones de mensajería instantánea, principalmente WhatsApp, y redes sociales, principalmente TikTok e Instagram, independientemente del género. Mientras que en las relaciones *offline* las conversaciones son más fluidas, continuas, evitan malentendidos, ayudan a captar mejor el mensaje (mediante el tono de voz o la comunicación no verbal) y permiten hacer actividades más diversas; la comunicación digital es más cómoda y favorece la rapidez o instantaneidad.

Paralelamente, los y las participantes comparten que la voz de las personas adultas tiene más peso que la de las personas jóvenes en todos los ámbitos, pero perciben que esta brecha en el entorno digital se difumina, lo que repercute en una **mayor posibilidad para las personas jóvenes para participar en el mundo online**. La brecha que se mantiene en ambos entornos es la de género, puesto que las opiniones de las chicas y mujeres, normalmente, no tienen la misma fuerza que la de los chicos y hombres. Esto se refuerza en temas como la política y el humor, y en los temas relacionados con el feminismo dónde la voz de las mujeres pesa más.

**“En el mundo offline las personas jóvenes tenemos menos hueco para entrar y participar e intervenir que en las redes sociales. No por el tipo de contenido, sino por el espacio que se nos da a los jóvenes en este tipo de plataformas” [GD Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha]**

**“En los casos de política siempre la voz de la mujer no tiene la misma importancia, o al revés, depende del tema que se hable. La opinión de la mujer tendría más peso en el tema de Igualdad. La opinión de un hombre al no haber vivido ciertas injusticias no tiene el mismo peso, aunque sea válida.”**

En esta misma línea, aunque las redes sociales no hacen distinción de género, las oportunidades y la libertad para expresarse y participar en **los entornos digitales también denotan una brecha de género, puesto que se reproducen los estereotipos y sesgos machistas de la sociedad en el entorno offline**, condicionando así dicha libertad. Esto se concreta también en el tipo de contenido compartido, dado que tienden a seguir modas y tendencias (por ejemplo, reproduciendo determinados formatos de vídeos) más que a compartir contenido personal. En este sentido, no consideran que se autocensuren.

Así, frente a la dificultad de cambiar las actitudes de quienes ya reproducen conductas negativas en los entornos digitales, es importante **priorizar la educación digital desde edades tempranas** para contribuir a un desarrollo en el entorno digital que se base en la responsabilidad y el respeto. En este sentido, se destaca la **necesidad de un abordaje comunitario**, así como una mayor implicación de las personas adultas (familias, profesorado e instituciones) para acompañar, informar y proteger a la infancia, la adolescencia y la juventud frente a los riesgos de las redes sociales, pero también para impulsar el aprovechamiento de las potencialidades de dichos espacios, la apropiación y transformación.

### ***Violencias digitales y desigualdades en la participación***

En este eje, los chicos y chicas identifican claras desigualdades de género en trato cuando comparten contenido en redes sociales. **Las chicas son quienes reciben con más frecuencia comentarios ofensivos o sexualizados**, incluso cuando comparten contenido cotidiano, mientras que los chicos suelen recibir más apoyo. Estas diferencias también dependen del tipo de contenido: cuando una mujer habla de temas como coches, mecánica o fútbol, los comentarios negativos aumentan, llegando a generar que algunas dejen de publicar o cambien su contenido para evitar ataques. La presión por las críticas, especialmente hacia el aspecto físico, afecta a la autoestima y genera inseguridad. Por otro lado, algunos participantes destacan que perciben un mayor acoso entre personas del mismo género, aunque los datos sugieren que los principales acosadores son ellos.

***“Es más fácil ver a un hombre acosar a otro hombre que un hombre a una mujer, en el caso digital. Es más fácil ver acoso de una mujer a otra mujer que de una mujer a un hombre. Los hombres se sienten más cohibidos para meterse con mujeres (aunque lo piensen y quieran hacerlo) con la idea de “no me meto contigo porque eres mujer” porque no van a encontrar la misma rivalidad”.***

Por otra parte, **el anonimato y la falta de consecuencias facilitan que muchas personas generen odio deliberadamente.** Se considera insuficiente la moderación de las plataformas, ya que, a menudo, se eliminan comentarios inofensivos, pero se permiten otros claramente ofensivos. Es este anonimato el que permite actitudes y acciones violentas como el envío de fotografías explícitas de hombres a mujeres sin el consentimiento de ellas, o los mensajes de hombres mayores a chicas jóvenes sin conocerse. En este sentido, aunque se reconoce la dificultad de regularlo, se enfatiza la importancia de disponer de recursos para reaccionar de forma segura.

***“De la misma forma que la víctima se siente un poco más segura, el acosador se siente más fuerte por móvil porque no tiene esa gente delante... valentía que no tiene porque la gente que acosa tiene poca autoestima.”***

En cuanto al acoso, consideran que resulta más intimidatorio cuando ocurre en persona, principalmente, por el miedo al daño físico. En el entorno digital, en cambio, valoran que pueden bloquear o guardar pruebas para denunciar, aunque la anonimidad facilita que el acoso sea continuado y adopte múltiples formas (mensajes, fotos, amenazas o ridiculización, entre otros). Ante situaciones que les hacen sentir mal, suelen acudir primero a la familia y después al instituto; y algunas personas dudan si compartirlo con amistades para no generar más conflicto.

***“Creemos que la gente ridiculiza, deshumaniza, amenaza o insulta para sentirse mejor y superiores. Además, lo hacen a través de la pantalla para proteger su identidad”.***

En este sentido, resulta interesante destacar que se ha observado una tendencia a que disminuya la demanda de apoyo entre los y las jóvenes cuando ocurren situaciones que les generan malestar en el entorno *online*, especialmente en el marco de redes sociales. Si bien los y las jóvenes siempre tendían a acudir a su grupo de iguales como principal espacio de acompañamiento cuando esto ocurría, observamos que **paulatinamente tienden a**



**compartir en menor medida estas situaciones, puesto que están naturalizando distintas situaciones de violencia en el entorno digital.** Esto, contribuye a que recurran al grupo de iguales, únicamente, cuando aquello que les está ocurriendo empieza a constituir un acoso más grave.

*“Si no es algo más grave, ya ni lo comentamos, porque en cierta manera, sabes que eso es lo que te vas a encontrar, que alguien mayor te escriba o que te envíen una foto que no quieres... es un poco lo que hay por estar aquí...”*

### **Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego**

En relación con la dimensión de educación, cultura, ocio y juego, las principales cuestiones vinculadas al papel de las tecnologías digitales en el día a día de la infancia, la adolescencia y la juventud se estructuran en torno a tres grandes ejes:

- 1. La construcción de referentes educativos, culturales y profesionales desde una perspectiva de género.**
- 2. La educación digital y el acceso a la tecnología, así como los procesos de aprendizaje asociados.**
- 3. El ocio digital y los videojuegos como espacios de socialización, representación e identidad.**

#### ***Construcción de referentes***

Las y los participantes coinciden en que los estereotipos de género siguen condicionando profundamente las trayectorias educativas, las aspiraciones profesionales y los intereses culturales. Desde edades tempranas, niños y niñas reciben mensajes explícitos o implícitos sobre “qué caminos deben tomar”, asociando determinadas actividades, estudios o profesiones con un género concreto. Este proceso genera que muchas niñas no se visualicen en ámbitos como la ciencia o la tecnología, ya que “no se les da suficiente visibilidad” y no encuentran modelos femeninos con los que identificarse, lo que lleva a que no consideren esta posibilidad.

Así, la **falta de referentes femeninos** es uno de los factores más señalados: tanto en la educación formal como en los contenidos digitales, la presencia de mujeres en posiciones técnicas o científicas es percibida como escasa. Esta ausencia alimenta la idea de que las carreras STEM “no son para ellas”, dificultando su identificación con estos sectores y reduciendo su confianza para acceder a ellos. También se apunta que **la representación femenina en puestos de visibilidad o liderazgo es muy reducida**, reforzando aún más esta percepción. En los casos en que chicas manifiestan interés por profesiones STEM, es

generalmente en el ámbito de la salud, lo que mantiene el vínculo con los cuidados asociados tradicionalmente al género femenino. Del mismo modo, la socialización diferencial se reproduce fomentando intereses distintos según el género: actividades como la danza o las artes se asocian a las niñas, mientras que la robótica o los videojuegos se asocian más a los niños.

***“¿Cómo puedo imaginar que tengo futuro en este ámbito si no veo nadie con quien verme reflejada?” [GD Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha]***

Además, algunas niñas perciben que mostrar interés por ámbitos masculinizados les puede conllevar juicio o rechazo, influenciado tanto por la educación recibida como por comentarios y bromas del entorno social, lo que puede llevarlas a descartar opciones relacionadas con el ámbito de las STEM por miedo a no encajar. Paralelamente, **la poca paridad en estos grupos les genera sensaciones de diferenciación, incomodidad o exclusión simbólica.**

Las personas participantes consideran necesario un cambio estructural que incluya visibilizar referentes femeninos, promover una educación igualitaria desde la infancia, normalizar la diversidad de intereses y desmontar la idea de que las profesiones “tienen género”. Se señala que para transformar esta situación es clave “cambiar las mentalidades machistas”, animar explícitamente a las niñas a explorar ámbitos técnicos y generar espacios donde puedan sentirse representadas y acompañadas.

### ***Educación digital y acceso a la tecnología***

En cuanto a la **adquisición de nuevos conocimientos tecnológicos, los y las participantes suelen recurrir principalmente a mecanismos de autoaprendizaje** como tutoriales en plataformas como *YouTube* o a buscadores de internet. En algunos casos solicitan ayuda a familiares para resolver dudas básicas, generalmente al padre y, en su defecto, a la madre, pero también existen situaciones en las que los propios niños y niñas consideran que poseen mayores conocimientos tecnológicos dentro del núcleo familiar. Asimismo, manifiestan una **preferencia por la navegación autónoma en internet**, mostrando conciencia de los posibles riesgos asociados.

En el caso de los niños y niñas, en relación con las restricciones en el uso de dispositivos tecnológicos, no se observan diferencias significativas vinculadas al género. No obstante, cada uno/a puede contar con normas específicas, como limitaciones en el tiempo de uso o acceso a determinadas aplicaciones. Muchos disponen de control parental y son conscientes de los contenidos que deben evitar, ya sea de manera proactiva o al encontrarlos de forma accidental. Estas restricciones son mayoritariamente establecidas por las familias, aunque en ciertos casos pueden ser objeto de negociación. De manera general, los niños y niñas **no**

**perciben estas normas como una imposición, sino como mecanismos que proporcionan protección y seguridad.** En la misma línea, los y las participantes coinciden en que hay aspectos positivos en la limitación del uso de móviles en escuelas e institutos, considerando que esto contribuye a la atención académica, la socialización y la seguridad, sin embargo, en general apuntan a la necesidad de construir de forma colectiva estas medidas, alejándose de la tendencia a prohibir y apostando por el debate y el establecimiento de normas consensuadas en las que se respete su capacidad de agencia.

Respecto a la educación tecnológica en los centros educativos, los participantes muestran una **postura crítica con el currículum**, argumentando que se presentan asignaturas relacionadas con el ámbito de las STEM de forma demasiado básica, lo que no permite a los/as estudiantes descubrir si les gusta el campo en su extensión y complejidad. Por otro lado, muestran interés en posibles asignaturas que aborden la evolución de la tecnología, el diseño de juegos y aplicaciones, la programación de inteligencia artificial o la construcción de ordenadores, **evidenciando curiosidad por contenidos más complejos y aplicados.**

En cuanto a la actuación individual frente al uso de las tecnologías, los/as participantes proponen diversas estrategias, entre las que destacan notificar a los padres o madres antes de instalar aplicaciones, reflexionar sobre el uso que se hace de las tecnologías, reducir el tiempo de pantalla, compartir conocimientos y buenas prácticas con otras personas, y evitar la navegación en páginas web potencialmente peligrosas.

***“Es clave que los hombres que estén en estos entornos también  
quieran estos cambios, que quieran crear un entorno más amable,  
igualitario y seguro para todo el mundo”***

### ***Ocio digital y videojuegos: representaciones digitales***

En los contenidos digitales como películas, series, redes sociales y videojuegos la representación de género suele reproducir estereotipos de género que influyen en la percepción de chicas y chicos sobre sí mismos y sobre los demás. Se menciona que **los personajes femeninos aparecen a menudo como objetos sexualizados o cuerpos irreales, y son personajes con poco desarrollo y narrativa propios**, especialmente en los avatares de videojuegos. Estas representaciones perpetúan estándares corporales irreales, donde las chicas son mostradas como delgadas y sexualizadas, y los chicos como fuertes y dominantes; pero también estándares comportamentales, como formas de moverse, pensar, actuar o tomar decisiones en distintas situaciones.

***“No siempre es justo: los chicos suelen ser héroes y las chicas princesas o secundarios. Haría juegos y series donde todos puedan ser valientes, inteligentes y protagonistas.” [GD Foro Participación de la Infancia y la Adolescencia de Castilla y León]***

**La falta de diversidad corporal y de referentes femeninos complejos es vista como un problema relevante, ya que no refleja la realidad y contribuye a generar inseguridades.** Para las personas participantes, aumentar la inclusividad en los videojuegos implica revisar los estándares corporales y rediseñar la forma en que se representan los personajes femeninos. Un ejemplo problemático son las múltiples quejas y críticas hacia el videojuego «Horizon» cuando incorporó un personaje femenino con vello facial. El diseño de personajes, así como los discursos promovidos por creadores de contenido e “influencers”, contribuye a reforzar la **normalización de estereotipos en un contexto marcado por la lógica de la industria cultural y el capitalismo**, que prioriza fórmulas comerciales probadas por encima de la innovación narrativa o la diversidad estética. Se destaca, asimismo, que la creciente escala de las producciones ha reducido la experimentación que caracterizaba a etapas anteriores del sector.

***“En los jugos se hipersexualiza la mujer, y es por eso por lo que los juegan más los hombres. Ya se piensan los juegos, para lo que les puede gustar a los chicos.” [GD InVideogamesJam Cornellà]***

Un eje central de la discusión es la **construcción social de la identidad gamer**, entendida como un imaginario altamente masculinizado que dificulta que chicas y mujeres, pero también personas mayores u otros perfiles, se reconozcan dentro de él. **La figura del “gamer” se asocia a un estereotipo muy concreto:** joven, masculino, consumidor intensivo y experto en videojuegos competitivos o de alta exigencia técnica. Esta imagen excluye prácticas más amplias como el juego casual o móvil. Como consecuencia, muchas chicas manifiestan que evitan identificarse como *gamers* por miedo a ser acusadas de buscar atención, de “fingir” interés o de ser etiquetadas como “*pick me*”. Algunas afirman que sí juegan a videojuegos pero lo hacen con vergüenza o evitando contarlo explícitamente, por temor a ser cuestionadas por su nivel de habilidad o legitimidad. A nivel práctico, describen criterios socialmente impuestos para ser reconocidos como gamers: jugar a más de un juego, hacerlo con frecuencia, conocer títulos “grandes” o populares, probar juegos nuevos y ser capaces de opinar sobre ellos.

***“Si un chico es malo jugando a un videojuego es malo y ya está, si una chica es mala, lo es porque es chica.” [GD InVideogamesJam Cornellà]***

**“En los videojuegos juega todo el mundo, pero los streamers suelen ser más chicos que chicas”. [GD Ciberencuentro]**

Las experiencias en entornos multijugador evidencian sesgos de género significativos: **se asume que las chicas son peores jugadores por defecto**, reciben más críticas y son objeto de comentarios sexistas por parte tanto de rivales como de compañeros de equipo. Algunas relatan insultos explícitos y expulsiones simbólicas de ciertos espacios, especialmente en juegos violentos o competitivos. Estas dinámicas refuerzan la idea de que ciertos videojuegos o plataformas son “territorios masculinos”, lo que limita la participación plena de las chicas, incluso cuando acaban integrándose.

En relación con los dispositivos, se observan diferencias relevantes: mientras que los **chicos usan con mayor frecuencia consolas**, asociadas culturalmente con el mundo *gamer*, las **chicas tienden a jugar desde el móvil, un dispositivo ya integrado en su vida cotidiana** y que no requiere el acto explícito de “entrar” en una cultura *gamer* percibida como hostil o ajena. Esta diferencia en las trayectorias de uso no refleja menor interés, sino que está vinculada a las barreras simbólicas y sociales que rodean la participación femenina.

**Son pocas las chicas que contemplan la posibilidad de dedicarse profesionalmente al mundo del videojuego** tanto por la masculinización de las carreras tecnológicas como por la falta de referentes femeninos. La presencia de más mujeres en la industria podría ser una herramienta para combatir el sexismo en el campo de los videojuegos en un contexto capitalista que prioriza el beneficio económico a la igualdad y una ética transformadora.

## **Dimensión 4. Identidad y privacidad**

En relación con la dimensión de Identidad y privacidad, destacamos las dos cuestiones siguientes:

- 1. La representación, autoimagen y comportamiento en los entornos digitales condicionan la forma en que chicas y chicos se muestran y se relacionan en línea.**
- 2. La privacidad y la seguridad en los entornos digitales, incluyendo la gestión de la exposición personal, los riesgos asociados a la comunicación online y la necesidad de desarrollar estrategias de autoprotección y educación digital.**

### ***Representación y comportamiento en el entorno digital***

Las chicas jóvenes perciben una mayor presión social y estética, sintiendo la **necesidad de cuidar su imagen o mostrar su físico en redes, lo que genera competencia y exigencia**

**sobre su apariencia.** Por el contrario, los chicos perciben menos presión y pueden expresarse de forma más relajada, aunque también enfrentan expectativas sobre mostrarse fuertes, graciosos o desinhibidos, siendo criticados si rompen con estos roles tradicionales, por ejemplo, mostrando sensibilidad o maquillándose.

***“Mis inseguridades se han multiplicado de forma extrema por lo que veo en redes sociales”. [GD CNIAC]***

Por lo tanto, los contenidos digitales reproducen estereotipos, tanto en creadores como en perfiles representados, con escasa diversidad y enfoque frecuentemente corporal. Por ejemplo, **rara vez se construyen narrativas más allá de la apariencia física alrededor de las personas con cuerpos no normativos.** Este sesgo también se observa en la mayor visibilidad de mujeres hipersexualizadas o expuestas al ciberacoso, mientras que los hombres obtienen mayor reconocimiento o atención cuando comparten su imagen.

***“Y respecto a los estereotipos, pues estos se muestran mucho en creadores de contenido que muestran una vida aspiracional y de manera errónea pueden transmitir un mensaje con sesgos del machismo.”***

Paralelamente, se percibe un **retorno a representaciones de “feminidad tradicional” a través de contenidos que naturalizan roles de género clásicos** o enfatizan códigos estéticos asociados al rosa y lo “aesthetic”. Aunque los participantes son conscientes del sesgo entre la realidad y lo mostrado en los vídeos, reconocen que ciertas dinámicas se han normalizado, especialmente entre consumidores más jóvenes, afectando su forma de presentarse y representarse en línea.

***“Vemos vídeos como si fuesen realidad, pero puede estar muy preparado, como si fuese un plató de televisión. Hay un sesgo muy grande entre la realidad y lo que vemos en los vídeos”***

### ***Privacidad y seguridad en entornos digitales***

Los y las participantes muestran preocupación por la seguridad de las plataformas digitales y los riesgos asociados a la comunicación en línea, como la falsificación de identidad, la **difusión de capturas de pantalla fuera de contexto** o la **dificultad de conocer quién se encuentra al otro lado de la pantalla.**

Asimismo, reconocen que, aunque existen límites sobre los temas que consideran tabú (como política o información personal), **la privacidad se ve progresivamente comprometida a medida que los usuarios/as comparten contenido en redes sociales.** Esto evidencia la

necesidad de educar en el uso responsable y consciente de las tecnologías, fomentando estrategias de autoprotección y gestión de la exposición personal.

## Propuestas para entornos digitales más igualitarios

Los y las participantes han identificado un conjunto de propuestas y cambios necesarios con el objetivo de construir entornos digitales que garanticen los derechos digitales de la infancia y la juventud, que interpelan tanto a usuarios/as como instituciones y plataformas:

- Los/as participantes destacan la necesidad de establecer medidas que reduzcan la perpetuación de estereotipos de género y el ciberacoso. Entre estas medidas se incluyen **sanciones más estrictas a los discursos de odio y al acoso digital**, una mayor verificación de las cuentas, una regulación más efectiva de contenidos, comentarios y retos peligrosos, así como la promoción de perfiles diversos que rompan con los roles de género tradicionales y eliminen los estereotipos de “chico” o “chica perfecta”. También se propone mejorar la **verificación de edad para proteger a los usuarios/as más jóvenes**.
- Se subraya la importancia de dotar a las niñas y a los jóvenes en general de herramientas y recursos que les permitan reaccionar de manera segura frente a situaciones de riesgo en línea. Esto incluye el uso de filtros, bloqueos y la formación sobre cómo identificar y actuar ante comportamientos inadecuados. Asimismo, se reconoce que **las empresas tecnológicas deben asumir responsabilidad y moderar de forma efectiva**, en lugar de lucrarse permitiendo conductas indeseables.
- Respecto a la educación y el acompañamiento digital, los/as participantes sugieren **no presentar la tecnología como una herramienta “peligrosa” o “trampa”**, incorporar aplicaciones de trabajo y estudio en el aula, y crear asignaturas centradas en STEM aplicadas a la vida cotidiana. Consideran que familias y escuelas deben ofrecer un mayor acompañamiento y hacerlo de forma comunitaria, mientras que las instituciones deberían regular aspectos relacionados con la privacidad y garantizar que los dispositivos tecnológicos adquiridos para menores cuenten con limitaciones y control parental.
- Finalmente, proponen acciones específicas para aumentar la inclusividad y diversidad en los contenidos digitales como fomentar la visibilización de carreras menos tradicionales para niñas, dar a conocer los medios disponibles para denunciar abusos en el entorno digital, y hacer que los videojuegos y otros contenidos digitales incluyan personajes y narrativas más variados y representativos.



## Experiencias de éxito

Tanto en el ámbito estatal como en el ámbito internacional se están desarrollando iniciativas que **tienen como objetivo contribuir a garantizar los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud, eliminando las desigualdades y barreras existentes**. Estas experiencias de éxito deben ser tomadas en cuenta a la hora de pensar cómo abordamos los retos planteados en esta investigación, y, en consecuencia, las acciones, políticas públicas, proyectos y actuaciones enfocados a la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital del conjunto de la ciudadanía para que esta pueda beneficiarse de las oportunidades que ofrece la transformación digital.

Las experiencias que recogemos tienen el objetivo de transformar la sociedad mediante la educación, la tecnología y la creatividad, brindando oportunidades a la infancia, adolescencia y juventud, sobre todo a mujeres y niñas, para que se conviertan en protagonistas del cambio. Este objetivo lo trabajan a través de diferentes elementos comunes.

En primer lugar, las iniciativas buscan fomentar la autonomía y el desarrollo de las mujeres y niñas, especialmente en sectores donde tradicionalmente han estado infrarrepresentadas, como las disciplinas STEM. En este sentido, se enfocan en reducir la brecha educativa y profesional para mujeres y niñas, promoviendo su acceso a la educación en estas disciplinas y el desarrollo de habilidades digitales. Además, tienen en cuenta la interseccionalidad de las desigualdades abordando la situación de mujeres jóvenes en situación de vulnerabilidad, desempleadas o con dificultades de acceso a la educación y el empleo.

Como resultado del primer elemento, en segundo lugar, trabajan para **la igualdad de género** con el objetivo de **eliminar estereotipos de género y barreras que limitan la participación en los entornos digitales de niñas y mujeres**.

En tercer lugar, las iniciativas analizadas se distinguen por emplear metodologías innovadoras y herramientas creativas para captar el interés de las participantes y facilitar su aprendizaje. En lugar de recurrir únicamente a modelos tradicionales de enseñanza o divulgación, incorporan enfoques basados en la gamificación, la tecnología digital, las artes y experiencias interactivas.

Finalmente, las experiencias que presentamos a continuación no solo buscan capacitar a niñas y mujeres en ámbitos STEM y tecnológicos, sino que también trabajan activamente para generar cambios estructurales en la sociedad. Esto lo logran a través de dos estrategias clave: **la colaboración con diversas entidades para ampliar su impacto y la promoción de la concienciación sobre igualdad de género y discriminación**. Estas estrategias, lejos de ser independientes, se refuerzan mutuamente: la creación de redes de apoyo facilita la sensibilización y el activismo, mientras que el cambio social es más efectivo cuando se construye sobre alianzas estratégicas.

A nivel estatal, destacamos las siguientes experiencias de éxito:

### #ACTFEM Girls Acting For EMpowerment



**ACTFEM** es una iniciativa que combina las artes escénicas y la tecnología digital para empoderar a jóvenes mujeres en situación de vulnerabilidad, fomentando su continuidad educativa y ampliando sus horizontes profesionales y personales.

El proyecto busca abordar el problema del abandono escolar en Cataluña, que supera el 17% (EPA, 2022) y afecta especialmente a las jóvenes que, debido a situaciones de interseccionalidad, se ven obligadas a dejar sus estudios. Para ello, #ACTFEM ofrece un acompañamiento que facilita la continuidad en el sistema educativo postobligatorio, mediante la integración de las participantes en actividades relacionadas con las artes escénicas y la tecnología.

Los objetivos de la iniciativa son:

- Empoderar a jóvenes mujeres en situación de vulnerabilidad a través de las artes escénicas y la tecnología digital.
- Reducir el abandono escolar, ofreciendo acompañamiento y nuevas oportunidades educativas.
- Fomentar la continuidad en el sistema educativo postobligatorio mediante la integración en actividades artísticas y tecnológicas.
- Promover la igualdad de género e inclusión social a través de herramientas creativas y digitales.
- Expandir el proyecto a nivel europeo para beneficiar a más jóvenes en diferentes países.

### Proyecto **ENGINY-era**



**ENGINY-era** es una entidad social sin ánimo de lucro que busca que la infancia, juventud y personas con discapacidad disfruten de la experimentación en las STEAM mediante talleres y actividades divertidas y experimentales. Además, trabaja con familias y equipos docentes a través de formaciones, ponencias y charlas relacionadas con la coeducación y el empoderamiento femenino, promoviendo el talento sin discriminaciones.

Los objetivos del proyecto son la promoción de la igualdad y la coeducación, y el fomento y divulgación de las disciplinas STEAM con el propósito de eliminar los estereotipos de género y otras discriminaciones.

## Young IT Girls



**Young IT Girls** es una asociación sin ánimo de lucro que busca romper los estereotipos de género, acercar la tecnología a las niñas y niños y motivarlos para que elijan formaciones en el ámbito STEM. Estos objetivos se llevan a cabo a partir de actividades gratuitas en escuelas, centros e instituciones de toda

Cataluña.

Ofrecen actividades para todas las edades y en grupos tanto mixtos como no mixtos. Su objetivo es poder crear un espacio seguro y cómodo donde las chicas se sientan con más confianza para participar.

Más allá de las actividades, también ofrecen un servicio de mentoría que se focaliza en tres ámbitos:

- Consulta académica/profesional puntual
- Mentoría de orientación académica/laboral
- Mentoría de trabajo de investigación

## Nobel Run



Nobel Run es un juego de mesa con enfoque lúdico e innovador, que busca cuestionar y transformar los estereotipos de género y la desigualdad en la ciencia. El juego está recomendado para mayores de 10 años, de 2 a 4 personas, teniendo cada partida una duración aproximada de 30 minutos. Actualmente, se encuentra disponible en castellano, euskera, inglés, catalán, italiano, francés y chino.

Nobel Run es un juego de construcción de mazos en el que los jugadores compiten por formar el currículum más valioso. En cada turno, juegan con cinco cartas para generar recursos y adquirir nuevas cartas, que se añaden a la pila de descarte, excepto las publicaciones, que van directamente al currículum. También pueden colocar una carta sin usar en su currículum para activar bonificaciones. Al final del turno, reponen su mano robando nuevas cartas.

## Women4IT

**Women4IT** es un programa de Plan International que busca reducir la brecha de género en el sector digital, promoviendo la inclusión de mujeres jóvenes en la economía digital. El programa tiene como objetivos formar a 700 chicas y mujeres jóvenes en habilidades digitales y ofrecer oportunidades laborales a 500 de ellas. Además de la formación, Women4IT promueve alianzas y soluciones innovadoras para aumentar la participación femenina en la agenda digital de la Unión Europea.

El proyecto está dirigido a mujeres jóvenes de 18 a 29 años, que no tengan empleo, educación o formación y que estén inscritas en el programa de Garantía Juvenil.

## ArsGames



[ArsGames](#) es una asociación cultural que promueve y gestiona proyectos relacionados con los videojuegos y las nuevas tecnologías, abarcando áreas como arte, educación, investigación, desarrollo, participación ciudadana e incubación. Sus objetivos son:

- Impulsar la transformación social a través de proyectos pedagógicos basados en la cultura del videojuego
- Promover investigación transacadémica en las disciplinas de los *Game Studies*
- Generar innovación tecnosocial por medio de la exploración de nuevos modelos dentro del marco de creación del *software* y de la cultura libre
- Promover y garantizar el acceso de mujeres y personas con identidades no heteronormativas al ámbito STEM

A través de estas iniciativas, ArsGames busca destacar el valor cultural de los videojuegos y su capacidad para generar conocimiento, promover la participación ciudadana y fomentar la innovación tecnológica.

## CodiCrack



[CodiCrack](#) es un programa que ofrece actividades extrasolares y campamentos de verano gratuitos con el objetivo de aprender a utilizar la tecnología de manera creativa y segura. El programa se dirige a la infancia y la juventud de entre 9 y 17 años.

Las sesiones del programa trabajan las competencias digitales con un enfoque práctico y lúdico. Las habilidades que se desarrollan giran alrededor de la navegación segura, la protección de datos, la participación ciudadana digital y la creatividad tecnológica, enfocadas a fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. En cada franja de edad se trabajan unas competencias específicas. De los 9 a los 11 años se centra en la exploración y uso seguro de las tecnologías, de los 12 a los 13 años en el impacto social y la convivencia digital. Finalmente, de los 14 a los 17 años se centra en las competencias aplicadas al ámbito laboral y personal.

A través de este programa, se busca no solo mejorar las competencias digitales de la infancia y la juventud, sino también reducir la brecha digital, fomentar una participación más inclusiva y activa en la sociedad digital y desarrollar herramientas para cuidar la seguridad personal y la veracidad de la información.

A **nivel internacional**, destacamos nueve experiencias de éxito de diferentes partes del continente europeo:

## LEAD-Online



El proyecto [LEAD-Online](#) busca fortalecer el pensamiento crítico y la alfabetización digital y mediática en jóvenes para combatir la normalización del discurso de odio en línea. Se lleva a cabo en siete países europeos y capacita a jóvenes, docentes, periodistas y activistas en la identificación, clasificación y respuesta a los discursos de odio en línea. El proyecto tiene una duración de 24 meses y combina la investigación, el desarrollo de herramientas digitales, la formación y la difusión para empoderar a los participantes y fomentar sociedades más inclusivas.

El proyecto lleva a cabo diferentes actividades:

- El desarrollo del **HS-SAT**, una herramienta de autoevaluación multilingüe para concienciar sobre el uso del discurso de odio.
- La creación del juego interactivo **Hate Out!** El juego está diseñado para ayudar a los y las jóvenes a comprender y combatir el discurso de odio en línea. Los jugadores asumen el papel de creadores de comunidad en forma de robots que enfrentan escenarios realistas donde miembros de su comunidad simulada son víctimas del monstruo del discurso de odio en línea. Dependiendo de las reacciones del jugador en cada situación, los lazos comunitarios pueden fortalecerse o debilitarse, afectando el crecimiento del monstruo del odio y la integridad del constructor de la comunidad.
- Formación presencial y en línea para más de **4000 jóvenes y educadores** en activismo basado en derechos humanos.
- Organización de eventos y debates **LEAD-Online Talks** para sensibilizar a más de **35000 personas**.

## GeGame



El proyecto [GEGAME](#) (Gender Equality Game) es una iniciativa financiada por el programa ERASMUS+ que reúne a docentes, diseñadores de juegos y expertos académicos de España, Irlanda, Hungría, Turquía, Rumanía y Portugal. Su objetivo principal es promover la igualdad de género y abordar el abuso y acoso sexual y de género entre los jóvenes.

En este sentido, el consorcio ha desarrollado GenTOPIA, un recurso educativo digital dirigido a estudiantes de 14 a 16 años que cursan educación secundaria. Este recurso incluye una serie de actividades interactivas que abordan temas como los estereotipos de género, el consentimiento, la seguridad digital, el acoso callejero, el control coercitivo, la difusión no consentida de imágenes y el bullying homófobo. Está diseñado para que los docentes puedan utilizar herramientas multimedia interactivas para ayudar a sus estudiantes a enfrentar prejuicios que llevan a la desigualdad, la discriminación y el abuso, promoviendo así la igualdad e inclusión, y empoderando a los estudiantes.

GenTOPIA se desarrolla en un universo ficticio similar segmentado en cinco áreas de la vida diaria: escuela, deporte, vida social, redes sociales y hogar. A través de escenarios realistas, el juego invita a los estudiantes a reconsiderar roles normativos de género, estereotipos, desequilibrios de poder y cuestiones de consentimiento en una etapa crucial de su desarrollo social.

El impacto de este recurso trasciende el contexto educativo, ya que al abordar las causas fundamentales de la violencia de género, la desigualdad y el acoso basado en el género, GenTOPIA tiene efectos en la sociedad al transformar las actitudes y prejuicios que dan origen a estos comportamientos y desequilibrios de poder.

### NuGamers



El proyecto [NuGamers](#) es una iniciativa financiada por el programa Erasmus+ que tiene como objetivo transformar la educación y formación profesional en el sector del gaming, introduciendo actividades de orientación innovadoras e inclusivas en términos de género. Su propósito principal es redefinir cómo se estructuran y ejecutan las actividades de la formación profesional, creando un entorno más atractivo e inclusivo, con un enfoque específico en empoderar a las mujeres en la industria del gaming.

Para lograr estos objetivos, el proyecto se centra en:

- Incrementar el conocimiento y la conciencia sobre los sesgos de género en la educación del gaming.
- Mejorar la capacidad de los estudiantes de formación profesional para adoptar enfoques más inclusivos en términos de género.
- Proporcionar a los estudiantes de formación profesional herramientas inclusivas en términos de género para actividades de orientación.

Los resultados esperados del proyecto incluyen la producción de una hoja informativa sobre los sesgos de género en la educación del gaming, un manual para diseñar actividades y currículos más inclusivos en términos de género, y un conjunto de herramientas con actividades educativas creativas e interactivas.

El consorcio del proyecto está formado por organizaciones de varios países europeos, incluyendo Italia, Suecia, Bélgica, Finlandia y Croacia.

### Girls Make Games



La misión principal de [Girls Make Games](#) es inspirar a la próxima generación de diseñadoras, creadoras e ingenieras en el ámbito de los videojuegos. Para ello, organiza campamentos de verano, talleres y eventos de desarrollo de juegos (game jams) dirigidos a niñas y jóvenes no binarias, donde aprenden a diseñar y construir sus propios videojuegos.

Desde su creación, la organización ha impactado a más de 6400 participantes a través de sus talleres y campamentos, y ha llegado a más de 23000 personas mediante tutoriales, juegos y recursos educativos.

Girls Make Games destaca la importancia de la representación femenina en la industria del videojuego, resaltando que, aunque las mujeres constituyen más del 45% de la comunidad gamer, solo representan menos del 24% de la fuerza laboral en la industria. Además, enfatiza la responsabilidad social de los videojuegos como medio de influencia cultural y la oportunidad económica que representa un sector en constante crecimiento.

### Technovation Girls



[Technovation Girls](#) es un programa de ámbito mundial de la organización sin fines de lucro Technovation dedicada a la educación tecnológica que empodera a las niñas para que se conviertan en líderes, creadoras y problema-solvers.

El programa capacita a niñas, chicas y mujeres de 8 a 18 años para convertirse en emprendedoras y líderes tecnológicas. Con el apoyo de mentores y familiares voluntarios, las participantes trabajan en equipo para desarrollar aplicaciones móviles que aborden problemas del mundo real.

Trabajan a partir de una aproximación colaborativa en tres partes para ayudar a las niñas y chicas a cambiar su actitud hacia las vocaciones STEM:

1. Identificar problemas del mundo real: Las participantes identifican un problema en su comunidad y desarrollan una solución, lo que ayuda a dar vida a la tecnología de forma inmediata y tangible.
2. Formar un equipo: Las participantes trabajan en equipo. Juntas intercambian ideas, comparten la carga de trabajo y se animan mutuamente.
3. Involucrar a la comunidad

La organización ha podido constatar un mayor interés en la tecnología y el liderazgo de las estudiantes después de participar en el programa. En concreto, un 58% de las exalumnas se han matriculado a cursos de informática después de participar en el programa.



### **Prevention and Support for Cyber Gender Based Violence**

El proyecto es una iniciativa que tiene como objetivo prevenir y apoyar a las víctimas de violencia de género en línea. Está conformado por diferentes países de la Unión Europea: Bulgaria, Chipre, Croacia y República Checa. El proyecto tiene como propósito combatir la violencia de género digital mediante: la sensibilización y empoderamiento de jóvenes, la capacitación de profesionales y voluntarios de servicios sociales para brindar un apoyo efectivo a las víctimas y la formación para trabajadores juveniles sobre cómo identificar y abordar la violencia digital.

A lo largo de su desarrollo, el proyecto ha creado un centro en línea contra la violencia de género digital, ha desarrollado un mapeo de mejores prácticas en el ámbito de la Unión Europea, así como un manual digital dirigido a los jóvenes, entre otros.

### **Women in Games**



Women in Games es una organización sin ánimo de lucro que tiene como objetivo construir un entorno justo, igualitario y seguro que empodere a las niñas y mujeres en el ecosistema de los juegos. Su misión es crear nuevas plataformas y vías que fomenten oportunidades que empoderen a niñas y mujeres en el sector del juego. La organización reúne a diferentes agentes y actores para entablar nuevos diálogos centrados en soluciones compartidas para la justicia y la igualdad para todos.

La organización trabaja sus objetivos a través de cuatro ejes de acción:

- Política, a través de iniciativas y materiales que informan las políticas y cambios gubernamentales.
- Educación, a través del trabajo con el sector educativo y la creación de iniciativas educativas.
- Industria, a través de la colaboración con el sector.
- Comunidad, a partir del desarrollo de acciones a través de múltiples redes y canales.

Los ejes de acción se concretan en una variedad de actividades e iniciativas: eventos profesionales, reuniones mensuales, el programa de embajadores, conferencias anuales, entre otras.

### **Girls Go Circular**

Girls Go Circular es una iniciativa educativa liderada por el European Institute of Innovation and Technology Community, coordinada por el EIT RawMaterials y con el apoyo de la Comisión Europea. Su misión es proveer a la población más jóvenes, especialmente a las chicas, con las habilidades esenciales digitales, empresariales y en sostenibilidad para prepararlas por el futuro laboral.

El proyecto trabaja en más de 30 países con el objetivo de reducir las brechas de género en las disciplinas STEM asegurando que las futuras generaciones dispongan de las habilidades necesarias para desarrollarse en el mercado laboral. Girls Go Circular proporciona educación digital gratuita para fomentar la concienciación sobre la sostenibilidad y promover la igualdad de oportunidades

Desde su inicio, Girls Go Circular ha formado a más de 60000 chicas en Europa muchas de las cuales han continuado realizando estudios avanzados en campos STEM y lanzando proyectos centrados en la sostenibilidad e inspirando cambios en sus comunidades.

## Amenazas, retos y oportunidades en la difusión, promoción y defensa de los derechos digitales de la infancia y la adolescencia con perspectiva de género interseccional

Los resultados de la edición de ParticipaTIC 2025 confirman que el entorno digital es hoy un espacio clave para el desarrollo, el aprendizaje, la socialización y la participación de la infancia y la adolescencia. Sin embargo, también ponen de relieve que **no se trata de un espacio neutral**: las desigualdades del entorno *offline* se reproducen y se reconfiguran en forma de desigualdades sociodigitales. En este marco, **incorporar una perspectiva de género interseccional** no es solo un enfoque analítico, sino una condición para comprender cómo se distribuyen riesgos, oportunidades y capacidades de protección de manera desigual, en función del género y su intersección con otros ejes como clase social, capital sociocultural, origen, discapacidad, identidades LGTBIQ+, etc. Esta perspectiva es imprescindible porque las desigualdades de género en el entorno digital no son inevitables ni naturales: son el resultado de decisiones educativas, culturales, tecnológicas y políticas. Revertirlas requiere intervenir de forma temprana, estructural y sostenida.

En paralelo, el trabajo cualitativo evidencia que niñas, niños, adolescentes y jóvenes reconocen el entorno digital como una extensión de su vida cotidiana, y valoran que, en algunos espacios, su agencia tiene más visibilidad, por ejemplo, porque sienten que en ciertos ámbitos digitales tienen más margen para opinar o hacerse escuchar. No obstante, esta apertura no garantiza por sí misma una experiencia equitativa, puesto que las **jerarquías de género continúan operando y se combinan con dinámicas propias del entorno digital** — anonimato, desinhibición, economía de la atención, lógica algorítmica y moderación desigual— que condicionan quién participa, cómo y a qué coste. En consecuencia, la defensa de derechos digitales de la infancia y juventud exige mirar simultáneamente las condiciones materiales y simbólicas de acceso y las reglas del propio ecosistema digital (diseño, incentivos, gobernanza y responsabilidad de plataformas).

### ***Amenazas: violencia digital de género, estereotipos y desigualdades de punto de partida***

Una de las amenazas principales identificadas es la violencia digital de género, que se manifiesta como un continuo (a través de prácticas como acoso, hostigamiento, sexualización, extorsión, difusión no consentida de contenidos, discursos de odio, etc.) y que afecta de forma especialmente intensa a mujeres, niñas y personas LGTBIQ+, enraizada en desigualdades de género, asimetrías de poder y estereotipos hegemónicos. Esta violencia no

impacta por igual, ya que quienes viven discriminaciones interseccionales (por origen, condición socioeconómica, etc.) sufren formas agravadas y mayores barreras para la denuncia, en un contexto donde la normalización y la impunidad tienden a reforzar el silencio y el abandono de espacios digitales.

Desde la perspectiva de adolescentes y jóvenes, **estas violencias se expresan en interacciones cotidianas** que penalizan especialmente a las chicas mediante comentarios ofensivos o sexualizados ante los contenidos que ellas comparten. También es frecuente el cuestionamiento de su credibilidad cuando hablan de ámbitos masculinizados (deporte, mecánica, videojuegos, política), y la mayor presión que reciben por las críticas sobre su aspecto físico, con impactos sobre autoestima e inseguridad. Asimismo, se identifica que el anonimato y la falta de consecuencias facilitan la escalada de agresiones, normalizando prácticas como el envío no consentido de contenido sexual o el hostigamiento persistente, y contribuyendo a que ciertas situaciones se compartan menos con el entorno de apoyo hasta que alcanzan niveles más graves.

A ello se suma **el peso de los estereotipos de género y de ciertas narrativas aspiracionales** asociadas a valores de clase, que configuran expectativas y presiones diferenciadas (por ejemplo, sobre la imagen corporal de las chicas) y sostienen un modelo de feminidad tradicional “aesthetic” que se naturaliza en diversas plataformas, y, sobre todo redes sociales. Estos contenidos que suelen condicionar la autorrepresentación y la autoimagen de adolescentes y jóvenes no operan en el vacío, dado que se ven reforzados por lógicas algorítmicas y por una economía de la atención (ganar *likes* y espacios de visibilidad) que amplifican aquello que genera impacto, incluso cuando reproduce sesgos machistas.

Partiendo de una mirada interseccional, **la brecha se intensifica por los puntos de partida desiguales**. Las competencias digitales no son el único factor de peso, sino también la disponibilidad de recursos, el acceso a dispositivos y conectividad, el acompañamiento y el capital sociocultural para interpretar riesgos y activar estrategias de autoprotección. La evidencia recogida apunta a que “las personas con menos capital económico y sociocultural” perciben más riesgos y enfrentan mayores barreras para participar y beneficiarse del entorno digital. En la práctica, esto implica que los riesgos y las violencias se distribuyen de forma desigual. Las dinámicas que suceden en internet no ocurren de forma aislada, puesto que dependen de los apoyos, tiempo, recursos y márgenes de acción con los que cuenta cada adolescente para sostener su presencia digital.

En último lugar, se identifica como una amenaza emergente y especialmente relevante el **auge de discursos conservadores, antifeministas y de odio**, en particular entre chicos adolescentes y jóvenes. Estas narrativas configuradas en la denominada “Machosfera”, se articulan en circuitos digitales que refuerzan modelos de masculinidad hegemónica y reaccionaria y que, en combinación con desinformación y presión de los círculos sociales, contribuyen a normalizar discursos que degradan la igualdad y legitiman formas de violencia simbólica contra mujeres y otros colectivos vulnerabilizados. Este fenómeno tensiona la convivencia digital y refuerza escenarios de polarización, dificultando la construcción de referentes igualitarios y el ejercicio seguro del derecho a la participación.

## **Retos: corresponsabilidad pública, enfoque estructural y protección efectiva**

El primer reto es **evitar respuestas individualizadoras y avanzar hacia la corresponsabilidad** en donde familias, espacios educativos, administraciones públicas y las industrias asumen obligaciones diferenciadas para garantizar derechos. La investigación recoge explícitamente el reclamo de una mayor centralidad del papel público y comunitario para democratizar espacios digitales, abordando las brechas de género junto con desigualdades sociales estructurales, que actúan como base de exclusiones y violencias.

Un segundo reto es **fortalecer la educación digital desde edades tempranas** antes del primer acceso a redes sociales, no solo en clave instrumental, sino como co-educación en derechos, igualdad y convivencia. De este modo se pueden robustecer capacidades en torno a la capacitación digital, lectura crítica del entorno algorítmico, gestión de la privacidad, y herramientas para identificar y responder a violencias y discriminaciones, discursos de odio y las dinámicas de poder que operan en el entorno digital. La esfera educativa aparece como un espacio clave para construir relaciones respetuosas también en el entorno digital — entendido como extensión del entorno físico— y para dotar a equipos docentes de competencias para acompañar con un enfoque feminista e interseccional.

En tercer lugar, y en línea con lo anterior, es **trascendental promover el interés de niñas y adolescentes por las áreas STEM** también desde edades tempranas, abordando las brechas sociodigitales, revisando los currículos escolares, formando al profesorado en perspectiva de género y visibilizando referentes femeninos y diversos. A ello debe sumarse la garantía de condiciones laborales equitativas y liderazgos inclusivos en los sectores tecnológicos. Este reto conecta con la idea de que incorporar a más mujeres en el ámbito tecnológico no puede limitarse a “sumar mano de obra”, sino que debe leerse como una oportunidad para transformar reglas, culturas profesionales y diseños tecnológicos desde criterios de justicia social y de género.

En cuarto lugar, es imprescindible **consolidar circuitos claros de prevención, detección y respuesta ante violencias digitales de género**. Esto permitiría contar con protocolos accesibles, recursos de orientación y apoyo, canales de denuncia comprensibles y una moderación más efectiva. En este punto, la investigación recoge propuestas concretas orientadas a reducir estereotipos y ciberacoso como: sanciones más estrictas, verificación, regulación y responsabilidad de las plataformas e industrias y herramientas de autoprotección. Sobre este aspecto resulta esencial el trabajo para que estos mecanismos permitan dejar de situar la responsabilidad de la seguridad en las víctimas y más bien trasladen el foco a las personas agresoras, trabajando con chicos y hombres en la construcción de masculinidades igualitarias y en el consumo crítico de contenidos digitales.

Finalmente, cabe notar la existencia de un reto transversal que es reconocer la **intersección de la edad con la vulnerabilidad digital**. En particular, se identifica a los y las adolescentes de hasta 15 años como un grupo con mayor riesgo por una alfabetización digital aún insuficiente tanto propia como del entorno, y por la limitada regulación y control del uso de datos personales por parte de las plataformas. Esto obliga a pensar políticas de privacidad y

protección que sean claras, adaptadas por etapas vitales, y sostenidas por corresponsabilidad social y pública.

### ***Oportunidades: ciudadanía digital, participación y entornos más igualitarios***

Pese a los riesgos, el entorno digital ofrece oportunidades relevantes para ampliar el derecho a la participación, expresión y acceso a información, especialmente en la adolescencia, siempre que existan condiciones de seguridad e inclusión. Aprovechar estas oportunidades requiere actuar sobre las barreras estructurales desde una perspectiva de género interseccional. Si las desigualdades *offline* se replican, las políticas deben conectar la brecha digital con las inequidades sociales, evitando que la digitalización se convierta en un nuevo mecanismo de exclusión. La participación digital equitativa requiere **intervenir en las distintas dimensiones de las desigualdades sociodigitales**, asegurando que chicas y jóvenes accedan a roles técnicos y de creación, y cuestionando identidades excluyentes asociadas a la masculinidad hegemónica.

También se identifican oportunidades en el **diseño de iniciativas que combinen tecnología, educación y creatividad** para desmontar estereotipos, generar referentes diversos y abrir itinerarios libres de sesgos de género, en particular en ámbitos como el ocio digital y los videojuegos, donde se constatan dinámicas de expulsión y hostilidad hacia chicas y mujeres jóvenes. En este sentido, la prospección de experiencias de éxito muestra que el cambio es posible cuando se apuesta por intervenciones sostenidas, con metodologías situadas, espacios seguros, creación de comunidad, y un enfoque explícito de derechos e igualdad. Estas experiencias señalan, además, el valor de trabajar desde edades tempranas y de incorporar a adolescentes y jóvenes como agentes activos, reforzando su capacidad de incidencia y su participación en la definición de normas de convivencia digital.

Adicionalmente, existen oportunidades en la **regulación de las plataformas digitales como una condición clave para garantizar la participación en condiciones de igualdad**. Las políticas públicas deben ir más allá de la autorregulación y exigir diseños seguros por defecto, asumiendo la responsabilidad de prevenir y abordar la ciberviolencia con perspectiva de género interseccional. Este horizonte abre la oportunidad estratégica de involucrar a la ciudadanía —y de forma específica a infancia, adolescencia y juventud— en la conversación sobre qué espacio digital queremos construir, qué reglas deben regirlo y qué mecanismos de control y rendición de cuentas son necesarios para que el ejercicio de derechos no se rija en función del género ni de la intervención de otros ejes sociales.

En síntesis, la difusión, promoción y defensa de los derechos digitales con perspectiva de género interseccional exige sostener un doble movimiento: acciones y voluntad firme de todas las esferas sociales para proteger frente a la violencia digital de género y sus formas agravadas y, simultáneamente, redistribuir capacidades y oportunidades tanto a nivel material, educativo como comunitario. Es clave acompañar y cocrear con adolescentes y jóvenes, reconociéndolos como sujetos activos de derechos y protagonistas en la

transformación del entorno digital, y no solo como destinatarios de medidas de protección. Solo de esta forma, el ejercicio de derechos no dependerá del género, la edad ni de la posición social de partida o de cualquier otra variable en juego. Esta es una de las condiciones para construir una ciudadanía digital plena para toda la infancia y adolescencia.



## Referencias

Accem. (2022). *Violencia sexual digital y mujeres jóvenes migradas: Informe de resultados sobre la investigación acción participativa*. Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. Recuperado de <https://www.accem.es/wp-content/uploads/2022/12/Violencia-Digital-Mujeres-online.pdf>.

ADL & NEWZOO (2020). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experience in Online Games 2020. Disponible en: <https://www.adl.org/free-to-play-2020#executive-summary>

Amnesty International. (2018). *Crowdsourced Twitter study reveals shocking scale of online abuse against women*. Amnesty International. Recuperado de <https://www.amnesty.org/en/latest/press-release/2018/12/crowdsourced-twitter-study-reveals-shocking-scale-of-online-abuse-against-women/>

Calderón Gómez, D. y Gómez Miguel, A. (2022). Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud 2021. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación Fad Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.6338126

Calderón Gómez, D. y Gómez Miguel, A. (2024). Mujeres en mundos de hombres: la desigualdad de género en los videojuegos. Fundació Ferrer i Guàrdia. URL: <https://www.ferrerguardia.org/blog/articulos-8/mujeres-en-mundos-dehombres-la-desigualdad-de-genero-en-los-videojuegos-242>

Cantón Borrego, A. P. (2021). Entre arte, historia y hombres: la representación de la mujer en la industria de los videojuegos. *Revista UNES. Universidad, Escuela Y Sociedad*, (11), 30–40. <https://doi.org/10.30827/unes.i11.2194>

Delegación del Gobierno contra la Violencia de Género. (2020). Macroencuesta de violencia contra la mujer. Recuperado de [https://violenciagenero.igualdad.gob.es/wp-content/uploads/Macroencuesta\\_2019\\_estudio\\_investigacion.pdf](https://violenciagenero.igualdad.gob.es/wp-content/uploads/Macroencuesta_2019_estudio_investigacion.pdf)

Estanyol, E., Montaña, M., Fernández-de-Castro, P., Aranda, D., & Mohammadi, L. (2023). Digital competence among young people in Spain: A gender divide analysis. *Comunicar*, 31(74), 113–123.

Fundació Ferrer i Guàrdia. (2019). *Factors que determinen l'elecció d'itineraris STEM*. Disponible en: [https://www.ferrerguardia.org/web/content/30740?access\\_token=6b05f1a0-743e-4027-af94-a66b82b80afe&unique=54186d1144496190820cb8665b973b1c341e156d&](https://www.ferrerguardia.org/web/content/30740?access_token=6b05f1a0-743e-4027-af94-a66b82b80afe&unique=54186d1144496190820cb8665b973b1c341e156d&)

Fundació Ferrer i Guàrdia. (2024). *Encuesta Brecha Digital de Género 2024*. Disponible en: [https://www.ferrerguardia.org/ca\\_ES/blog/projectes-2/enquesta-sobre-la-brecha-digital-de-genero-a-espanya-282](https://www.ferrerguardia.org/ca_ES/blog/projectes-2/enquesta-sobre-la-brecha-digital-de-genero-a-espanya-282)

Fundació Ferrer i Guàrdia. (2024). *ParticipaTIC 2024: derechos digitales de infancia y juventud en situación de vulnerabilidad*. Disponible en: [https://www.ferrerguardia.org/web/content/122863?access\\_token=43ee3b42-7325-456b-8f09-3f2744bd1890&unique=64aa7cb2b2cca00ccce5c9df7ea856d5ddf502ee](https://www.ferrerguardia.org/web/content/122863?access_token=43ee3b42-7325-456b-8f09-3f2744bd1890&unique=64aa7cb2b2cca00ccce5c9df7ea856d5ddf502ee)

Gomes, A., & Dias, J. G. (2024). Digital divide in the European Union: A typology of EU citizens. *Social Indicators Research*, 1-24.

Gómez Miguel, A. y Calderón Gómez, D. (2023). Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones. DOI: 10.5281/zenodo.7970990

Goswami, A., & Dutta, S. (2015). Gender differences in technology usage—A literature review. *Open Journal of Business and Management*, 4(1), 51-59.

Instituto Europeo de la Igualdad de Género (EIGE). (2017). La ciberviolencia contra mujeres y niñas. Recuperado de [https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/ti\\_pubpdf\\_mh0417543esn\\_pdfweb\\_20171026164000.pdf](https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/ti_pubpdf_mh0417543esn_pdfweb_20171026164000.pdf)

Madarova, Z., Barbieri, D., Dahin, C., Guidorzi, B., Karu, M., Mollard, B., & Salanauskaite, L. (2019). Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalisation. 10.2839/148393. Retrieved August, 24, 2019.

Megías, I. (2024). Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC. Madrid: Centro Reina Sofía, Fundación Fad Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.10580052

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2023). *ICILS 2023. Estudio Internacional sobre Competencia Digital. Informe español*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE). Recuperado de [https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/icils-2023-estudio-internacional-sobre-competencia-digital-informe-espanol\\_184939/](https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/icils-2023-estudio-internacional-sobre-competencia-digital-informe-espanol_184939/)

Niño-Cortés, L.M., Grimalt-Álvaro, C., Lores-Gómez, B., & Usart, M. (2023). Brecha digital de género en secundaria: diferencias en competencia autopercibida y actitud hacia la tecnología. *Educación XX1*, 26(2), 299-322. <https://doi.org/10.5944/educxx1.34587>

OECD. (2018). *Bridging the digital gender divide*: <https://www.oecd.org/digital/bridging-the-digital-gender-divide.pdf>

ONTSI (2023). Brecha digital de género. 2023. Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad. Red.es. Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. <https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2023-03/brecha-digital-de-genero-2023.pdf>

Plan International. (2024). (DES)PROTEGIDOS ONLINE: Jóvenes ante la violencia y la desinformación en internet. Recuperado de [https://plan-international.es/wp-content/uploads/2024/12/InformeJovenesCiberviolencias\\_v3.pdf](https://plan-international.es/wp-content/uploads/2024/12/InformeJovenesCiberviolencias_v3.pdf)

Save the Children. (2024). Desinformación y discursos de odio en el entorno digital. Recuperado <https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/descargar.aspx?id=8720&tipo=documento>

Vara, C.F. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria.

