



ParticipaTIC

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

Diciembre
2025

Diciembre 2025

Realización
Fundació Ferrer i Guàrdia

Dirección: *Hungria Panadero Hernández*

Coordinación investigación: *Sandra Gómez Marín i Josep Mañé Chaparro*

Técnicas de investigación: *Queralt Tornafoch Chirveches, Marta Fullola Isern i Marta Navarro Sans*

Diseño y maquetación: *Andrea González García*

Ilustraciones: *Ivonne Navarro Varas*

Con el apoyo de:



Índice

Introducción	4
Metodología	7
Dimensiones	12
Resultados	15
Amenazas, retos y oportunidades	36
Bibliografía	41

Introducción



La transformación digital ha impactado de forma profunda en la vida cotidiana y, de manera particular, en cómo la adolescencia y la juventud viven, aprenden, se relacionan y participan en la sociedad. Partimos de la perspectiva de que abordar las **desigualdades sociodigitales** debería ser una **prioridad de las políticas públicas**, especialmente en esta etapa vital en la que se consolidan oportunidades, trayectorias y formas de inclusión social. Para que la intervención pública sea eficaz, resulta imprescindible disponer de evidencia que permita comprender con detalle cómo se producen estas desigualdades y qué efectos tienen sobre el ejercicio de derechos en el entorno digital.

Los estudios recientes evidencian una persistencia de las desigualdades digitales con un énfasis claro en la **brecha de género**. En España, aunque las mujeres representan el **51% de la población**, según el *Libro Blanco de las mujeres en el ámbito tecnológico* solo el **17,8%** de las personas ocupadas con formación STEM son mujeres y apenas el **13,5%** de quienes se gradúan en informática son mujeres. Esta desigualdad se reproduce también en las expectativas: únicamente el **0,7%** de las adolescentes manifiestan interés por cursar un grado vinculado a tecnologías digitales, frente a un **7%** de los hombres. A la vez, el entorno digital expone de forma desproporcionada a niñas, adolescentes y mujeres jóvenes a violencias y vulneraciones de derechos: Según UNICEF, el Ministerio para la Transformación Digital y diversas instituciones académicas **1 de cada 3** adolescentes con pareja ha sufrido violencia digital al menos una vez al mes; el **59%** de niñas y jóvenes ha vivido acoso online; Informes de la ONU y la Agencia Europea para la Protección de los Derechos Fundamentales muestran que el **64%** ha sido avergonzada públicamente por su físico; el **33%** de mujeres jóvenes ha sufrido *stalking*; y, en ciberdelincuencia sexual, el **66%** de las víctimas son mujeres, de las cuales el **85%** son menores de edad.

Ante este panorama, es fundamental desarrollar programas de investigación y políticas públicas que aborden estas desigualdades desde una **perspectiva de género interseccional**, no solo para comprender mejor los desafíos, sino también para orientar estrategias que promuevan un entorno digital **inclusivo, seguro y equitativo** para toda la juventud. En este marco, **ParticipaTIC** es una investigación que la **Fundación Ferrer i Guàrdia** desarrolla desde 2022 para analizar los derechos digitales de la infancia, la adolescencia y la juventud. En su **cuarta edición (2025)**, el estudio sitúa de forma central el enfoque de género interseccional para profundizar

en los factores **sociales, culturales, tecnológicos y estructurales** que reproducen la brecha digital y condicionan la difusión, protección y garantía de derechos. Este informe ejecutivo sintetiza los principales resultados y ofrece claves de lectura para impulsar decisiones y políticas públicas que contribuyan a construir un entorno digital más justo para toda la juventud.

Objetivos de la investigación

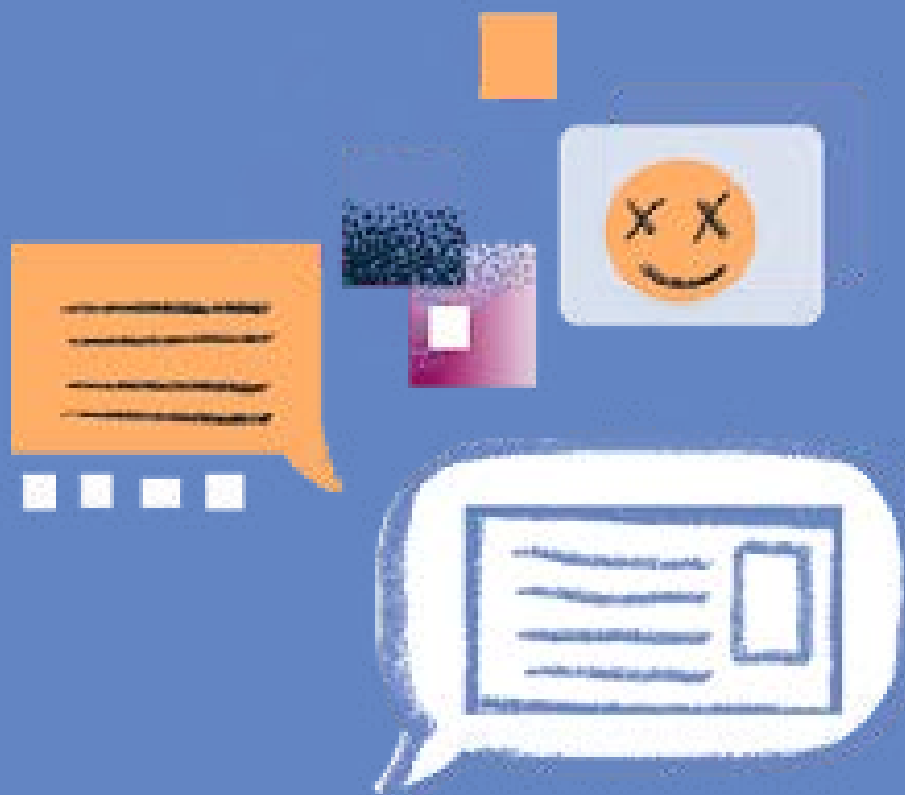
El **objetivo general** de la investigación es:

- ✶ 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:

- ✶ Identificar desigualdades de género en el entorno digital que afectan a adolescentes y jóvenes y sus implicaciones interseccionales.
- ✶ Examinar oportunidades y riesgos de las tecnologías para la participación y la inclusión sociodigital de jóvenes y adolescentes.
- ✶ Analizar la adecuación de derechos y responsabilidades digitales ante cambios tecnológicos, considerando brechas de género.
- ✶ Definir dimensiones e indicadores que permitan analizar y comparar los derechos digitales de adolescentes y jóvenes.
- ✶ Detectar experiencias y buenas prácticas que reduzcan brechas digitales de género.
- ✶ Diseñar estrategias para fomentar la inclusión sociodigital de jóvenes y adolescentes, y 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 y promocionar un uso crítico y responsable de las tecnologías digitales entre adolescentes, jóvenes y sus círculos cercanos, fomentando a su vez las vocaciones STEM.

Metodología



Metodología

Para conseguir los objetivos de esta investigación, ParticipaTIC se basa en una metodología de carácter cualitativo a partir de diferentes fuentes de información: análisis documental, 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 ([vídeo](#))

- 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 ([vídeo](#))

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

3. Cultura, ocio y juego digital ([vídeo](#))

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

4. Violencias digitales ([vídeo](#))

- 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) **perfil participantes: entre 12 y 17 años**
2. Grupo del programa CodiCrack (Catalunya) **perfil participantes: entre 12 y 17 años**
3. Grupo de discusión con miembros de la asociación Young IT Girls (Catalunya) **perfil 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) **perfil participantes: entre 12 y 17 años**

ParticipaTIC

5. Grupo de discusión online con miembros de la Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha (Castilla la Mancha) **perfil participantes: entre 10 y 16 años**
6. Grupo de discusión con los alumnos de 6º de primaria de la Escuela Els Porxos (Barcelona, Cataluña) **perfil 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) **perfil participantes: entre 11 y 17 años**
8. InVideogames Jam Cornellà (Cataluña) **perfil participantes: entre 12 y 18 años**
9. InVideogames Jam Terrassa (Cataluña) **perfil participantes: entre 12 y 21 años**
10. InVideogames Jam Girona (Cataluña) **perfil 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 ocho 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](#) de Queralt Tornafoch Chirveches (Fundació Ferrer i Guàrdia)

Las dimensiones de los derechos y la brecha digital de género



Las dimensiones de los derechos y la brecha digital de género

Para estructurar la investigación, 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.

Desarrollo y entorno

La dimensión de desarrollo y entorno comprende la relación entre el entorno digital y sus características y los derechos relacionados con el desarrollo, el bienestar, la igualdad. En ella se han analizado los impactos de las características concretas del entorno digital sobre los derechos, así como las manifestaciones de las desigualdades de género en el entorno digital.



Participación

La dimensión de participación analiza el modo en que la infancia, adolescencia y juventud participa en el entorno digital y ejerce su ciudadanía digital. En ella se ha focalizado la atención en las barreras y oportunidades para la participación en el entorno digital y, de forma específica, en el impacto de las violencias de género digitales.



Educación, cultura, ocio y juego

La dimensión de educación, cultura, ocio y juego comprende las cuestiones relacionadas con los derechos de educación digital y culturales. En ella se ha focalizado la atención en la brecha de género en la educación digital y sus impactos presentes y futuros, así como en las desigualdades en el ámbito de los videojuegos desde una perspectiva interseccional.



Identidad y privacidad

La dimensión de identidad y privacidad analiza los retos del entorno digital respecto a la construcción y desarrollo de la identidad, así como la protección de la privacidad. En ella, se ha focalizado la atención en las desigualdades de género a partir de cuestiones como la centralidad de la imagen, los procesos de exposición, el papel de las recompensas, etc.



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



En este informe ejecutivo presentamos una síntesis de los resultados del proyecto, a partir de una lectura conjunta de todo el trabajo de campo. A diferencia del informe general, en este documento se leen de forma conjunta los debates, reflexiones y orientaciones cocreadas tanto con niños, niñas, adolescentes y jóvenes, como con personas expertas. En el primer caso, la lectura se construye desde la propia mirada de estos colectivos. A partir de sus percepciones, preocupaciones, usos y actitudes, se analiza cómo el entorno digital incide en el ejercicio de derechos en la vida cotidiana, incorporando una perspectiva de género interseccional. En paralelo, los grupos con profesionales aportan experiencias y visiones expertas para comprender cómo se ejercen y protegen estos derechos en la práctica. En ambos casos, la presentación de resultados se estructura a partir de las cuatro dimensiones analíticas previamente definidas, lo que permite una lectura comparada e integrada de las voces juveniles y las aportaciones expertas.



Dimensión 1. Desarrollo y entorno

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*, es decir, reproduce 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 y representaciones: las desigualdades de género en el entorno digital)

Todo esto tiene 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, en los que las desigualdades de género se reproducen y adquieren formas diversas. Al mismo tiempo, se trata de un **entorno que no es neutral**, ya que las plataformas, las redes y la diversidad de espacios digitales también reproducen las estructuras de poder y los estereotipos sociales que están arraigados en la sociedad, 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**.

Esta idea se manifiesta en el relato de los y las jóvenes, que **relacionan determinados contenidos a un género concreto**. Mientras que el contenido recomendado que les aparece a las chicas está relacionado con la propia imagen o los ideales estéticos, a los chicos les aparece poco o ningún contenido recomendado relacionado con cuestiones vinculadas a la agenda feminista. Asimismo, **los y las participantes consumen en mayor medida contenido generado por personas de su mismo género**.

“Yo consumo contenidos de chicas jóvenes como yo, con intereses similares”
(GD CNIAC)

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. 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 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 desigualdades de género que se generan y reproducen en este entorno 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. Las expertas destacan que 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 ex-

pectativas 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. Tanto expertas como participantes señalan que esta representación no solo condiciona la visibilidad, sino también los comportamientos, generando procesos de autoajuste 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.

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. Las expertas subrayan que 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. Los resultados de los grupos de discusión con jóvenes evidencian cómo estas dinámicas condicionan qué se publica, qué se comenta y en qué espacios se decide participar, anticipando reacciones negativas o violencias, lo que limita el derecho a la participación.

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 que 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. Las expertas señalan que 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. Los y las jóvenes, comparten esta visión, así como la percepción que los chicos jóvenes tienden a adoptar 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. También argumentan que muchos chicos jóvenes se posicionan políticamente de derechas más por una aceptación entre el grupo de iguales que por argumentos críticos propios. Esta situación pone de manifiesto una desinformación generalizada, y una mayor dificultad para acceder a información sin sesgo, aunque los y las jóvenes reconocen la importancia de verificar la información que leen.

“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

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.

Desde la perspectiva de la infancia y la adolescencia, el entorno digital se percibe como un espacio donde la brecha generacional se reduce parcialmente respecto al entorno *offline*. Aprecian que en redes sociales y plataformas digitales disponen

de más margen para intervenir, opinar y hacerse escuchar que en otros ámbitos sociales dominados por personas adultas. Sin embargo, esta mayor apertura no se traduce automáticamente en una experiencia equitativa, ya que las jerarquías de género continúan operando activamente. Las chicas relatan que sus opiniones tienden a tener menor peso o credibilidad, especialmente en ámbitos como la política, el humor o los espacios considerados masculinizados, mientras que se las reconoce más fácilmente cuando hablan de temas asociados a la igualdad o a experiencias vividas desde su posición de género. Por lo tanto, el mero acceso a la participación no garantiza que ésta sea efectiva ni segura, ni tampoco el reconocimiento de la voz propia.

“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)

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. 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.

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)

En este contexto, es imprescindible entender que el **proceso de socialización y aprendizaje digital es temprano y mayoritariamente autónomo**. La **ausencia de acompañamiento 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, **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)

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. Las expertas describen

cómo 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)

Los discursos de los niños, niñas y jóvenes siguen la misma línea, compartiendo cómo las chicas reciben con mayor frecuencia comentarios ofensivos o sexualizados por contenidos cotidianos, mientras que los chicos tienden a recibir más apoyo o reconocimiento. **Esta diferencia se acentúa cuando las mujeres participan en ámbitos percibidos como masculinizados**, como la mecánica, el deporte o los videojuegos, donde la crítica y la deslegitimación aumentan, llegando a provocar cambios en el tipo de contenido compartido o el abandono de la participación.

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 de adaptación necesaria para poder permanecer en el entorno digital y minimizar riesgos.

En el ámbito del juego digital las mujeres relatan experiencias de deslegitimación constante, sexualización, infantilización o mansplaining que refuerzan la percepción de no pertenecer a estos espacios. Como respuesta, muchas adoptan estrategias de invisibilización, como el uso de avatares masculinos, mientras que otras optan por abandonar los espacios multijugador y refugiarse en entornos percibidos como más seguros, aunque ello suponga una renuncia a la participación plena.

“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)

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**.

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. Tanto expertas como jóvenes subrayan 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. Las expertas señalan que **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 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

Educación digital y brecha de género

En primer lugar, al hablar de educación digital desde una perspectiva de género es imprescindible resaltar el hecho 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 estos ámbitos, las mujeres continúan infrarrepresentadas en estos sectores.

La principal causa de las disparidades de género en el sector tecnológico y digital se localiza en las desigualdades estructurales vinculadas a las normas sociales y culturales, diferencias económicas sistemáticas y división sexual del trabajo. Estas barreras sistemáticas dan lugar, entre otras cosas, a diversos sesgos de género **presentes en los contenidos educativos** y a **estereotipos sociales** que asocian las áreas STEM a cualidades tradicionalmente masculinas.

“Los niños también tienen estos sesgos con temas más artístico o profesionales 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).

Los factores anteriores que influyen profundamente en la perpetuación de esta desigualdad, producen en efecto una **falta de referentes femeninos** en la educación formal y en los contenidos digitales, así como una **escasa presencia de mujeres** en posiciones técnicas, científicas y de liderazgo, lo que alimenta la percepción de que las carreras STEM “no son para las chicas”, dificulta la identificación con estos ámbitos y reduce la confianza para acceder a ellos. Cuando existe interés desde las jóvenes, suele concentrarse en áreas vinculadas a la salud, manteniendo la asociación tradicional con los cuidados.

Esta socialización diferencial se reproduce también en la asignación de actividades e intereses: danza o artes para niñas, robótica o videojuegos para niños, y en el temor de algunas niñas a ser juzgadas o rechazadas si se interesan por espacios masculinizados, lo que se suma a experiencias de incomodidad o exclusión simbólica por la falta de paridad.

“Cómo puedo imaginar que tengo futuro en este ámbito si no veo a nadie en quien me pueda reflejar”(GD Mesa de Participación Infantil de Castilla-La Mancha.

Debido a todo lo anterior, las chicas a menudo 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 en la elección de carreras dentro del mundo STEM**: cuando las trayectorias vitales permiten llegar a estudios universitarios o postobligatorios, las chicas tienden a orientarse hacia ámbitos

vinculados al diseño o lo artístico, mientras que el desarrollo tecnológico y la informática continúan siendo campos masculinizados. Incluso cuando las mujeres optan por roles más visibles en el universo de los videojuegos (periodistas, influencers o streamers), suelen enfrentar acoso, amenazas y otras violencias que conducen al silenciamiento y la autocensura, en un contexto donde la manosfera y discursos de ultraderecha se identifican como factores que limitan su participación. Así, el reto no es solo aumentar el acceso de las mujeres a STEM, sino garantizar su permanencia en condiciones de igualdad.

Además, una **cultura institucional a menudo poco inclusiva y las desigualdades socioeconómicas** existentes perpetúan la brecha de género y dificultan el acceso a estas vocaciones. Esta realidad se agrava cuando interactúan otros ejes de desigualdad: orientación sexual, origen nacional, raza/etnicidad, discapacidad, entre otros, de modo que, desde una perspectiva interseccional, los distintos puntos de partida de chicos y chicas desequilibran sus trayectorias a la hora de decidir qué carreras educativas seguir.

“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).

Aunque existen iniciativas para fomentar las vocaciones STEM, **suelen ser aisladas y no forman parte de una estrategia global de transformación**. Por ello, se requiere una mirada transversal que articule educación, mercado laboral y cultura social para reducir la brecha de género, atendiendo especialmente a las perspectivas de futuro de niñas y chicas y a otras desigualdades.

Alrededor de esto, como un ejemplo, las y los jóvenes expresan una visión crítica del currículum STEM y demandan contenidos más complejos, lo que refuerza la necesidad de cambios estructurales como visibilizar referentes femeninos, promover educación igualitaria y desmontar la idea de que las profesiones “tienen género”, generando entornos donde las niñas se sientan representadas y acompañadas.

El entorno de los videojuegos: condiciones de acceso, usos y violencias.

El trabajo de campo muestra que las brechas digitales en los entornos de videojuegos se producen menos por una “falta de interés” y más por un **ecosistema social y cultural profundamente masculinizado** que define quién puede pertenecer y en qué condiciones. Tanto jóvenes como personas expertas coinciden en que la **identidad “gamer”** funciona como un filtro simbólico dado que se asocia a un estereotipo muy concreto: joven, masculino, consumidor intensivo y “experto” en videojuegos competitivos, que deja fuera prácticas comunes como el juego casual o móvil y dificulta que chicas y mujeres, pero también otros perfiles, se reconozcan dentro de ese imaginario. En consecuencia, muchas jóvenes evitan nombrarse *gamers* o hablar abiertamente de que juegan por miedo a ser cuestionadas, acusadas de “fingir” o de buscar atención, y sometidas a una exigencia constante de demostrar legitimidad (jugar a muchos títulos, con frecuencia, conocer “juegos grandes”, probar novedades y opinar con autoridad).

“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).

Esta exclusión simbólica se traduce en **experiencias concretas de desigualdad en los espacios multijugador**, donde las jóvenes relatan que se presume que juegan peor “por defecto”, reciben más críticas, comentarios sexistas e incluso expulsiones simbólicas, especialmente en juegos violentos o altamente competitivos percibidos como “territorios masculinos”. Las personas expertas subrayan que estas dinámicas no son anecdóticas: están conectadas con lógicas de confrontación, conquista y exterminio que estructuran gran parte de la cultura *gamer* dominante, mientras se desprestigian juegos y estilos de juego asociados a valores tradicionalmente feminizados -cooperación, cuidados, ternura o solidaridad-, y, con ello, también a quienes los practican.

En este contexto, la participación de las chicas se ve limitada por la infantilización, el menosprecio de sus habilidades, la sobreexigencia permanente y el riesgo de acoso y maltrato, lo que refuerza **estrategias de autocensura, adaptación o retirada**.

“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 familiarizadas 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).

Además, los grupos de discusión revelan que las brechas de género se entrecruzan con **desigualdades materiales y de tiempo**. Las personas expertas señalan sesgos de clase que afectan al acceso: barreras económicas, disponibilidad de dispositivos y legitimación del ocio. En especial, se observa que muchas chicas dependen de dispositivos de terceros y disponen de menos tiempo libre por cargas de cuidados, mientras que los chicos tienden a contar con más tiempo reconocido para el ocio y, con frecuencia, con consola propia. Esta dimensión se refleja también en los usos: las jóvenes describen que suelen jugar más desde el móvil, un dispositivo integrado en su vida cotidiana que no implica “entrar” explícitamente en una cultura gamer vivida como hostil, mientras que los chicos usan más consolas, culturalmente asociadas al estatus gamer. Lejos de indicar menor implicación, esta diferencia muestra cómo las barreras sociales y simbólicas reconfiguran trayectorias de acceso y participación. Finalmente, aparece una **diferencia en los sentidos atribuidos al juego**: mientras muchos chicos lo vinculan a recreación y diversión, muchas chicas lo viven también como vía de escape, aunque ese potencial queda condicionado por un entorno que pone en cuestión su presencia y limita su disfrute y reconocimiento.

Las personas expertas señalan que **muchas chicas entran al mundo gamer sintiéndose “forasteras”**, lo que las coloca en una posición de **inseguridad**, mientras que los chicos suelen moverse con mayor **impunidad**. Para poder seguir jugando, ellas desarrollan estrategias de “supervivencia” frente a conductas vejatorias: ocultar su identidad de género mediante *nicks* y avatares masculinos, distorsionar la voz o evitar los modos multijugador, optando por juegos de una sola persona para reducir la exposición al acoso.

Adicionalmente, los testimonios expertos insisten en que **lo que ocurre en los videojuegos no se queda en “lo virtual”**: las emociones y relaciones que se generan son reales y la exclusión digital impacta directamente en la vida *offline*. Por ello, uno de los principales retos de sensibilización es desmontar la falsa frontera entre el ámbito digital y analógico, promoviendo empatía y conciencia sobre los efectos afectivos, emocionales y psicológicos que producen las violencias vividas en los entornos de juego.

“La planificación estratégica necesitar 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).

Dado el marco anterior, los grupos de discusión traslucen un diagnóstico muy coincidente entre jóvenes y personas expertas respecto a uno de los factores que determina la normalización del sesgo androcéntrico y violentos de los videojuegos. Estos siguen construyendo **un imaginario de género que reproduce estereotipos y genera brechas en la experiencia digital**. Ambas voces señalan la **hipersexualización y la falta de diversidad corporal** en los personajes femeninos, así como la asociación de lo masculino a fuerza, protagonismo y dominio. Este sesgo aparece tanto en la estética (cuerpos irreales, vestuarios pensados para el “ojo masculino”, avatares masculinos por defecto) como en las narrativas y mecánicas (roles femeninos secundarios, más pasivos o vinculados a cuidados, espera y rescate, con menor acceso a recursos).

“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).

“En los juegos 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).

También coinciden en que estas representaciones se normalizan por la **lógica comercial de la industria** y se refuerzan en el entorno cultural digital (incluidos creadores de contenido), lo que dificulta cuestionarlas y hace que cuando se rompen los estándares haya resistencias. Desde una mirada interseccional, las expertas añaden que la capacidad de identificar críticamente estos patrones es desigual según clase y origen, y que en los juegos más populares (“AAA”) se concentran tanto los estereotipos como los debates. En conjunto, la brecha de género se expresa como una falta de referentes complejos y diversos que impacta en la autopercepción, las expectativas y la participación de chicas y chicos en estos entornos.

Ante el escenario en el que brechas digitales en los entornos de videojuegos generan exclusiones en cadena y con efectos en distintos niveles, las personas expertas subrayan la urgencia de **reforzar el papel de lo público** y de las administraciones para democratizar los espacios digitales y garantizar condiciones de participación más seguras e igualitarias.

Desde una mirada feminista e interseccional, las voces expertas advierten que estas brechas no pueden abordarse **aislando el género de otras desigualdades sociales** que condicionan el acceso a recursos, el tiempo disponible, la formación, la sensibilización y el empoderamiento colectivo. Por ello, reclaman **políticas transversales que conecten brecha digital con inequidades estructurales**, y sitúan la **educación como un eje clave** para prevenir y combatir la normalización de la violencia y las dinámicas de dominación también en lo virtual, dotando a centros y equipos docentes de herramientas para acompañar desde un enfoque de derechos. A la vez, señalan la necesidad de **regulación y control público** de las industrias tecnológicas a través de normas claras, mecanismos de intervención y medidas obligatorias. Se precisan actuaciones reales más allá de acciones “de escaparate” para prevenir violencias digitales y reducir la segregación en STEM. Incorporar a las mujeres en la industria, concluyen, no es solo sumar mano de obra, sino una oportunidad para transformar las reglas del juego hacia una mayor **justicia social y de género**.

“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).



Dimensión 4. Identidad y privacidad

Respecto a la identidad, el trabajo de campo ha reflejado un consenso entre jóvenes y personas expertas: **la construcción de la identidad digital en los entornos digitales está fuertemente atravesada por el género y por la centralidad de la imagen.** Las chicas relatan una presión social y estética mucho mayor para “verse bien”, mantenerse visibles y, a veces, exponer su físico, en un contexto donde los contenidos reproducen estereotipos, escasa diversidad corporal y una hipervisibilidad femenina más expuesta al ciberacoso. Los chicos, aunque perciben menos presión estética, también enfrentan mandatos de masculinidad (ser fuertes, graciosos, desinhibidos) y reciben críticas si muestran sensibilidad o rompen los roles tradicionales. En paralelo, se identifica un retorno de modelos de “feminidad tradicional” que normalizan códigos estéticos (rosa, “aesthetic”) y roles clásicos, reforzados por referentes tipo *influencer* y creadoras de contenido y por la mirada masculina que condiciona qué se publica y cómo.

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

En lo relativo a la privacidad, el trabajo de campo refleja una preocupación compartida entre jóvenes y personas expertas **por la seguridad y la privacidad en las plataformas digitales** vinculadas al ocio y la comunicación en línea, incluidos los entornos de videojuegos. Las y los jóvenes señalan riesgos cotidianos como la suplantación de identidad, la difusión de capturas de pantalla fuera de contexto y la incertidumbre sobre quién está “al otro lado”, y reconocen que, aunque intentan marcar límites (por ejemplo, evitando ciertos temas o datos), la privacidad se va erosionando a medida que aumenta la exposición y el contenido compartido. Esto apunta a la necesidad de fortalecer una educación digital práctica que promueva el uso consciente de la tecnología y estrategias de autoprotección. Sumado a eso, también es importante regular los espacios analógicos y promover diseños de entornos digitales seguros y con una perspectiva de derechos.

Desde la mirada experta, esta **vulnerabilidad se intensifica especialmente por el factor edad**: los y las adolescentes de 12 a 15 años se ubican en mayor riesgo por una alfabetización digital aún insuficiente, tanto propia como del entorno, y por la limitada regulación y control sobre el uso de datos personales por parte de las plataformas. Por ello, subrayan la urgencia de una corresponsabilidad social y pública que no deje la protección de la intimidad en manos de la “experiencia” individual, sino que garantice herramientas claras, transparentes y adaptadas a cada etapa vital para ejercer efectivamente el derecho a la privacidad en el mundo digital.

“Los chicos y chicas de 12, 13 años son más abiertos, aprenden a basa 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).

Por último, las personas expertas advierten que el **anonimato en el entorno digital** es **ambivalente**. Puede ser una herramienta positiva porque facilita la expresión y participación de quienes tienen más dificultades en el mundo offline o desean difundir mensajes alternativos sin exponerse, ampliando así voces que suelen quedar fuera de los espacios tradicionales. Pero también puede potenciar el “efecto desinhibición” y convertirse en un escudo para conductas ofensivas o extremistas, permitiendo la difusión impune de discursos machistas, racistas, xenófobos o LGB-TIQfóbicos que se normalizan y se replican con facilidad ante la falta de control y sanción.

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 cruce con otros ejes como clase social, capital sociocultural, origen, discapacidad o identidades LGTBQ+, 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.

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** (acoso, hostigamiento, sexualización, extorsión, difusión no consentida de contenidos, discursos de odio) y que afecta de forma especialmente intensa a mujeres, niñas y personas LGTBQ+, enraizada en desigualdades de género, asimetrías de poder y estereotipos hegemónicos. Esta violencia **no impacta por igual**: 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.

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 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 **amplifica aquello que genera impacto, incluso cuando reproduce sesgos machistas**.

Desde 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.

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 alfabetización 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 currículums 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.

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, así como mejoras en verificación de edad 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.

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

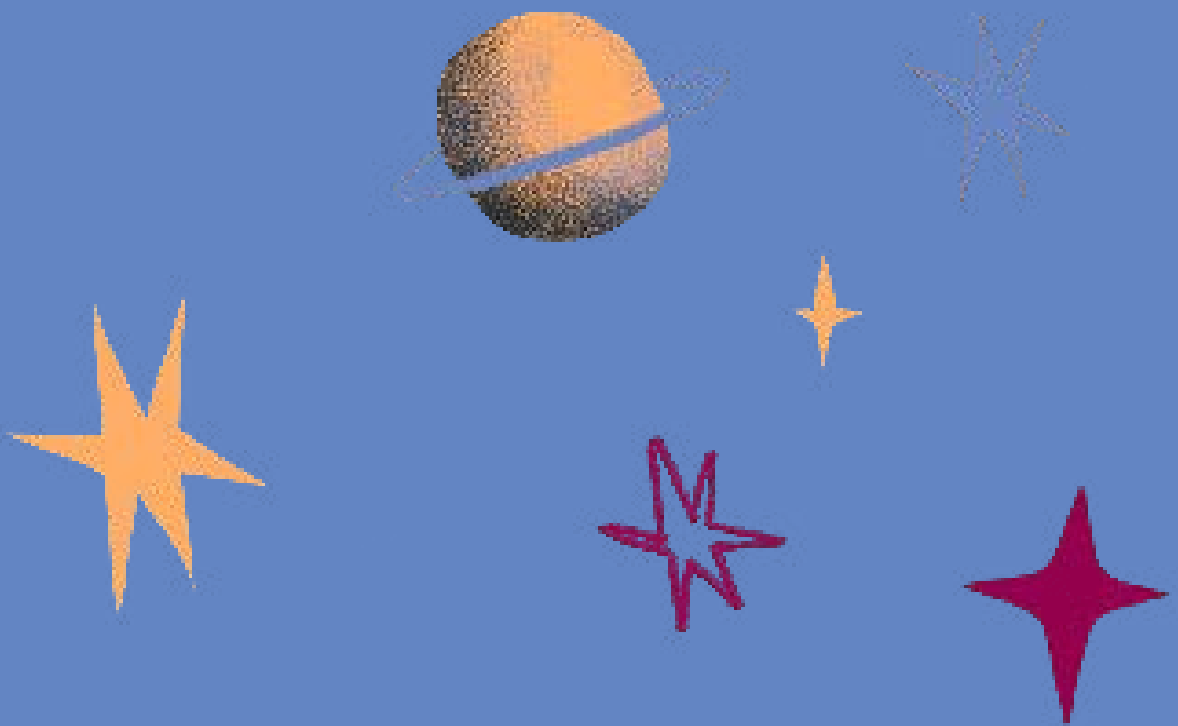
participación digital equitativa requiere **intervenir en las distintas dimensiones de las desigualdades sociodigitales**, asegurando que chicas y jóvenes accedan a roles técnicos y de creación, y cuestionando identidades excluyentes asociadas a la masculinidad hegemónica.

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. Las experiencias de éxito analizadas muestran que el cambio es posible cuando se apuesta por **alianzas estructurales** entre administraciones, centros educativos, entidades sociales, empresas y familias, con una inversión pública decidida y una visión compartida del entorno digital que queremos construir.

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

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.

Bibliografía



Accem (2019). *Brechas 2.0. Impacto de las brechas digitales en niños y niñas de familias migrantes y refugiadas*. Disponible en: <https://www.accem.es/informe-brechas-2-0/>

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-dehom-bres-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

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.

European Union Agency for Fundamental Rights (2014). *Violence against women: an EU-wide survey. Main results report*. Bruselas: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.

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&

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-bretxa-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=43e-e3b42-7325-456b-8f09-3f2744bd1890&unique=64aa7cb2b2cca00ccce5c9df7e-a856d5ddf502ee

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

Gómez Hernández, C.; Mateos Sillero, S. (2019) Libro blanco de las mujeres en el ámbito tecnológico. Ed. Ministerio de Economía y Empresa. <https://cpage.mpr.gob.es/producto/libro-blanco-de-las-mujeres-en-el-ambito-tecnologico/>

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

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.

Márquez, J.M., Andrade, B., Guadix, I., Suárez, F., Rodríguez, F.J., González-Cabrera, J. y Rial, A. (2025). Infancia, adolescencia y bienestar digital. Madrid: UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela, Consejo General de Ingeniería en Informática y Entidad Pública Empresarial Red.es. <https://doi.org/10.30923/IABD202510>

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/

Niño-Cortés, L.M., Grimalt-Álvaro, C., Lores-Gómez, B., & Usart, M. (2023). Brecha digital de género en secundaria: diferencias en competencia autopercebida 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>

ONU Mujeres (2020). *Online and ICT facilitated violence against women and girls during COVID-19*. <https://www.unwomen.org/sites/default/files/Headquarters/Attachments/Sections/Library/Publications/2020/Brief-Online-and-ICT-facilitated-violence-against-women-and-girls-during-COVID-19-en.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

Save the Children. (2024). Desinformación y discursos de odio en el entorno digital. Recuperado de <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.



FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA