



ParticipaTIC

Construyendo la ciudadanía digital desde la perspectiva de adolescentes y jóvenes a través de la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital

Diciembre 2023

Realización

Fundación Ferrer Guardia

Dirección: *Hungria Panadero Hernández*

Coordinación de investigación: *Sandra Gómez Marín*

Coordinación técnica: *Aida Mestres Ràfols*

Técnica de investigación: *Maria Padró-Solanet Casajuana y Queralt Tornafoch Chirveches*

Diseño y maquetación: *Andrea González García*

Ilustraciones: *Ivonne Navarro Varas*

Con el apoyo de:



 POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



**Ajuntament
de Barcelona**

Índice

Introducción	4
Marco teórico/Aproximación teórica	12
Radiografiando los derechos	19
Orientaciones y conclusiones	51
Bibliografía	59

Introducción



Los procesos de transformación digital implican innegables oportunidades, pero también conllevan riesgos que apelan de forma directa a la democracia. La mirada sobre el impacto de las tecnologías digitales en relación con los derechos humanos y, en especial, en relación con los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud, resulta imprescindible para que estos procesos de digitalización no menoscaben los derechos humanos y agraven las situaciones de desigualdad. La digitalización ha de servir para reforzar a la ciudadanía y la calidad democrática, no puede ser un elemento más para aumentar las desigualdades.

Es imperativo señalar que, a pesar de la naturaleza digital de este ámbito, los derechos en juego no difieren sustancialmente de aquellos presentes en otros contextos. Un adolescente que interactúa en redes sociales, por ejemplo, enfrenta situaciones de violencia y desigualdad que impactan en su capacidad para expresar opiniones, dependiendo de factores como el género, orientación o cultura. La difusión no autorizada de su imagen, asimismo, constituye una vulneración de su derecho a la privacidad y al honor.

En consecuencia, los derechos digitales no son sino extensiones de los derechos fundamentales, aplicados a un ámbito en el que las personas interactúan, se desarrollan y viven. Este entorno digital, profundamente imbricado en nuestra experiencia individual y colectiva, plantea desafíos únicos debido a sus características globales y al proceso de privatización. La dificultad inherente a su regulación lo convierte en un terreno propenso a la potencial vulneración de los derechos.

Por ende, es esencial centrar nuestra atención en este entorno, promoviendo iniciativas que defiendan los derechos de las personas, con especial énfasis en colectivos como la infancia, adolescencia y juventud. La investigación aspira a generar conocimiento crítico que sirva como base para el diseño e implementación de estrategias y políticas encaminadas a salvaguardar los derechos fundamentales en el entorno digital.

Objetivos de la investigación

El propósito fundamental de esta investigación es examinar el estado actual de los **derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el contexto digital en España**. A través de este proyecto, que da continuidad a otras investigaciones realizadas por la Fundación Ferrer Guardia¹, buscamos identificar, examinar y sistematizar los derechos inherentes a estos grupos demográficos en el entorno digital. La finalidad última es fomentar estos derechos, así como orientar las políticas e iniciativas públicas y privadas que se articulen en este sentido.

En particular, en el presente estudio se realiza una radiografía detallada de los derechos en el entorno digital. Este enfoque no solo implica la identificación de los impactos que la transformación digital tiene en la promoción y protección de estos derechos, sino también la visualización de las complejas interconexiones entre ellos. Asimismo, se pretende examinar cómo estos derechos se relacionan con las desigualdades sociodigitales, identificar los retos más relevantes, las vulneraciones que se están produciendo y orientar las políticas públicas para la promoción y la garantía de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en todas las esferas.

En particular, en el presente estudio se realiza una radiografía detallada de los derechos en el entorno digital. Este enfoque no solo implica la identificación de los impactos que la transformación digital tiene en la promoción y protección de estos derechos, sino también la visualización de las complejas interconexiones entre ellos. Asimismo, se pretende examinar cómo estos derechos se relacionan con las desigualdades sociodigitales, identificar los retos más

¹ **ParticipaTIC 2022**: participación online contra las brechas digitales.

relevantes, las vulneraciones que se están produciendo y orientar las políticas públicas para la promoción y la garantía de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en todas las esferas.



Los objetivos planteados se han traducido en las siguientes **preguntas de investigación**:

✳ **Qué son y cuáles son los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud?**

Resulta necesario reflexionar sobre las implicaciones del concepto “derechos digitales” en tanto que este remite a la existencia de una frontera entre lo *online* y lo *offline*. Tal y como es posible comprobar a lo largo del estudio, se hace referencia a los derechos en el entorno digital y no a los derechos digitales, con el objetivo de plasmar la inexistencia de una frontera entre estos espacios.

✦ **¿Qué implicaciones tienen las desigualdades sociodigitales sobre estos derechos? ¿Cómo se construye la ciudadanía digital?**

Se analiza la incidencia de las desigualdades sociodigitales y se recoge la perspectiva de adolescentes y jóvenes sobre sus propios derechos en el entorno digital.

✦ **¿Cuál es el estado de la cuestión en España? ¿Existen diferencias entre colectivos?**

Para analizar el estado de la cuestión de los derechos de infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital, se han propuesto 4 grandes dimensiones de derechos para analizar los elementos clave en torno a su provisión, protección y potencial vulneración.

✦ **¿Cuáles son los principales retos? ¿Qué estrategias se deberían desarrollar?**

A través de los resultados analizamos las amenazas y retos en la difusión, promoción y defensa de los derechos de la infancia y adolescencia en el ámbito digital. Y, finalmente, analizamos cuáles son las principales oportunidades detectadas y recogemos estrategias y experiencias de éxito.

Metodología

Para dar respuesta a las preguntas de investigación, participaTIC se ha basado en una metodología principalmente cualitativa a partir de la cual se han recogido y tratado los distintos derechos que actúan de forma específica en el entorno digital.

Las fuentes de información tratadas han sido de tres tipos: análisis documental, grupos de debate (tanto con agentes expertos de todo el territorio estatal como con adolescentes y jóvenes), y prospección de experiencias de éxito promotoras de los derechos en el ámbito nacional e internacional. Este material se ha sistematizado a partir de cuatro dimensiones de derechos. A continuación, se detalla la metodología para cada uno de los puntos.

Análisis documental

El análisis documental ha permitido generar un marco teórico sobre el que asentar la investigación. Se ha nutrido a partir de la recopilación y análisis de un corpus documental que incluye artículos y libros académicos, informes, y datos estadísticos. La recopilación de esta información se ha realizado principalmente a través de la red, usando buscadores académicos.

Grupos de discusión y entrevistas

La segunda fase del trabajo de campo se ha centrado en la realización de 5 grupos focales o de discusión con personas expertas del ámbito académico o vinculadas a proyectos y experiencias de inclusión digital y/o participación infantil, adolescente y/o juvenil, así como 3 entrevistas a diferentes perfiles y agentes implicados. Finalmente, también se han realizado 3 grupos focales con adolescentes y jóvenes. A través de esta metodología se ha buscado hacer partícipes de la investigación a las personas protagonistas del fenómeno, así como recoger en profundidad las vivencias, percepciones y debates de las mismas.

ParticipaTIC

Las entidades participantes han sido las siguientes:

- ✦ Accem
- ✦ ARGET
- ✦ Arsgames
- ✦ Artefinal Studio
- ✦ Canòdrom
- ✦ CEPIA (Consejo Estatal de Participación de la Infancia y de la Adolescencia)
- ✦ CNIAC (Consell Nacional dels Infants i Adolescents de Catalunya)
- ✦ Colectic
- ✦ Comisión de menores Asociación Profesional Española de la Privacidad (APEP)
- ✦ DonesTech
- ✦ ECOM
- ✦ Fundación Diagrama
- ✦ Fundesplai
- ✦ GREM
- ✦ Plataforma de Infancia - Ciberresponsales
- ✦ UAB / Esbrina
- ✦ UCM / Centro de internet segura
- ✦ UNICEF
- ✦ Universidad de Sevilla
- ✦ Universitat de València
- ✦ Xnet

Prospección de experiencias

Finalmente, se ha realizado una prospección de experiencias nacionales e internacionales que tratan, desde diferentes perspectivas de intervención e investigación, los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital. Posteriormente, se han seleccionado algunas de estas experiencias, si-

ParticipaTIC

guiendo criterios de heterogeneidad y relevancia, con el objetivo de mostrar una panorámica de las distintas estrategias para la promoción de los derechos digitales.

En el **ámbito estatal**, se han destacado las siguientes experiencias participantes:

1. Canòdrom, Ateneu d'innovació digital i democràtica
2. Colectic
3. Lafede.cat
4. aFFaC

En el **ámbito internacional**, se han destacado cuatro experiencias de diferentes partes del mundo:

1. Digital Futures Commission (5 Rights Foundation) - Reino Unido
2. Paradigm Initiative (PI) – diferentes países del continente africano
3. JAAKLAK - diferentes países de Latinoamérica
4. Fondation Botnar – diferentes países

Aproximación teórica



¿Por qué es importante reflexionar sobre el entorno digital cuando hablamos de los Derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud?

No existe una frontera offline/online

El entorno condiciona el desarrollo

El entorno se configura en base a un modelo de negocio concreto

Se producen desigualdades sociodigitales

Proceso de construcción de la ciudadanía digital

Riesgos y potenciales vulneraciones de los derechos en el entorno digital

Existen diferentes razones por las cuales es importante reflexionar sobre el entorno digital cuando hablamos de los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud.

1 No existe una frontera entre lo online y lo offline

Es importante analizar el entorno digital al analizar la situación respecto a los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, ya que no existe una frontera entre lo *online* y lo *offline* y, por tanto, lo que sucede en ambos entornos no está separado, sino que, está profundamente interconectado, es indisoluble.

2 El entorno digital condiciona el desarrollo

El entorno condiciona el desarrollo de las personas. Al analizar los impactos del entorno, resulta imprescindible analizar también el entorno digital, en tanto que las características de este entorno (cómo sea este entorno, las dinámicas que se produzcan, cómo se estructure, cuáles sean las reglas del juego) impactarán en el desarrollo de la infancia, la adolescencia y la juventud.

3 El entorno se configura en base a un modelo de negocio concreto

Es importante tener en cuenta que hablamos de un entorno que se rige o se configura en base a un modelo de negocio concreto. Es decir, debemos tomar en consideración que, así como en el entorno offline existe un espacio que es público, en el entorno digital el espacio es privado y, en consecuencia, se desarrolla en base a unos intereses concretos.

4 Se producen desigualdades sociodigitales

El entorno digital no es ajeno a las desigualdades, sino que se producen desigualdades sociodigitales que impactan a las personas de distintas formas y cuyos impactos retroalimentan las desigualdades sociales ya establecidas.

5 Los derechos en el entorno digital están condicionados por el propio proceso de construcción de la ciudadanía digital

Teniendo en cuenta lo expuesto, es necesario tener en cuenta estos elementos al analizar cómo se está produciendo el proceso de construcción de la ciudadanía digital y el hecho que las posibilidades para incidir en este proceso son desiguales.

6 Se producen riesgos y potenciales vulneraciones de los derechos en el entorno digital

Al mismo tiempo, cabe destacar que estas cuestiones pueden traducirse en riesgos y en potenciales vulneraciones de los derechos en el entorno digital, por lo que es imprescindible tomar en cuenta este entorno cuando hablamos de derechos de infancia, adolescencia y juventud.

La adaptación del marco normativo a los retos del entorno digital

A día de hoy, observamos como la relevancia del entorno digital sobre los derechos de la infancia, adolescencia y juventud también se pone de manifiesto en el desarrollo normativo que se ha producido tanto a nivel internacional como estatal, en relación con las políticas de infancia y a las políticas del ámbito digital. En este sentido, a continuación, se expone brevemente el marco normativo existente de referencia.

La **Convención sobre los Derechos del Niño** constituye el principal marco referencial en torno a los derechos de la infancia y la adolescencia. Se trata de un documento que se actualiza periódicamente por medio de Observaciones Generales que acuerdan los estados parte y que tratan temas de actualidad que, en su día, no fueron recogidos en el texto original de 1989. En este sentido, los procesos de transformación digital que se están produciendo en las últimas décadas han hecho necesaria la actualización de la Convención a través de la Observación General N.º 25, que recoge los derechos de la infancia en el entorno digital y considera que la protección de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital es fundamental.

La **Observación General N°25** (Comité de los Derechos del Niño, 2021) es, en palabras de Sonia Livingstone, “una oportunidad apasionante para hacer realidad la afirmación de que los derechos se aplican tanto en línea como fuera de línea; un punto de inflexión que aclara lo que significa el entorno digital para los derechos y libertades civiles de la infancia” (Livingstone, 2021). Es significativo, en este sentido, que los cuatro principios básicos que se definen en la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), son también los principios básicos que se recogen en la Observación General N. °25:

- 1 **El principio de no discriminación**
- 2 **El principio del interés superior del niño**
- 3 **El derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo**
- 4 **El respeto a la opinión del niño en todos los asuntos que le afecten**

En el ámbito internacional es necesario destacar también el marco referencial que suponen los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** (ODS) i la **Agenda 2030**:

- ✦ Derecho a la no discriminación en el entorno digital (ODS 5; ODS 10).
- ✦ Derecho a la protección de datos y a la ciberseguridad (ODS 9; ODS 16).
- ✦ Derecho a la educación digital (ODS 4).
- ✦ Derecho a un entorno digital sostenible (ODS 7; ODS 13; ODS 9).
- ✦ Derecho a la participación (ODS 16).

Así como la notable **regulación desarrollada en el marco europeo** en los últimos años:

- ✦ *Convenio de Budapest*
- ✦ *Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital*
- ✦ *Ley de Servicios Digitales y Ley del Mercado Digital*
- ✦ *Estrategia “Una Internet mejor para los niños”*
- ✦ *Reglamento de la UE sobre Inteligencia Artificial*

Finalmente, cabe destacar que en el ámbito estatal también se ha producido un desarrollo tanto de las políticas de infancia como de las políticas digitales. En este sentido, destaca que el avance en las políticas de infancia se ha traducido en un mayor reconocimiento de la infancia y adolescencia como sujeto de derechos:

- ✦ **Constitución Española**
Art.39
- ✦ **Ley orgánica 5/2000, de 12 de enero**
Reguladora de la responsabilidad penal de los menores
- ✦ **Ley 26/2015, de 28 de julio**
de Protección de la infancia y la adolescencia
- ✦ **Ley orgánica 8/2015, de 28 de julio**
de modificación del sistema de protección a la infancia y la adolescencia
- ✦ **Observación General N°12, de 20 de julio de 2009**
del Comité de los Derechos del Niño
- ✦ **Observación General N°14, de 29 de mayo de 2013**
del Comité de los Derechos del Niño

En el caso de la normativa respecto al entorno digital, también se ha producido un desarrollo normativo considerable. Sin embargo, tanto en el plano estatal como internacional, pese a este desarrollo normativo, aún nos encontramos con importantes retos en relación con la provisión y protección de los derechos de la infancia en el entorno digital.

ParticipaTIC

- ✦ **Ley orgánica 1/1982, de 5 de mayo**
de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen
- ✦ **Ley orgánica 2/1984, de 26 de marzo**
reguladora del derecho de rectificación
- ✦ **Fundación de la Agencia Española de Protección de Datos**
(AEPD)
- ✦ **Ley 34/2022, de 11 de julio**
de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico
- ✦ **Ley 9/2014, de 9 de mayo**
General de Telecomunicaciones
- ✦ **Ley orgánica 3/2018, de 5 de diciembre**
de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales

Radiografiando los derechos de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital en España



ParticipaTIC

A través de la investigación sobre los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud en el ámbito digital y del trabajo colaborativo tanto con personas expertas de diferentes ámbitos, como con personas adolescentes y jóvenes, se ha reflexionado en torno a distintas cuestiones clave para comprender cuál es el estado de la cuestión de esta materia en España.

¿Qué son y cuáles son los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud?

**¿Cuál es el estado de la cuestión en España?
¿Existen diferencias entre colectivos?**



¿Qué implicaciones tienen las desigualdades sociodigitales sobre estos derechos?

¿Cuáles son los principales retos? ¿Qué estrategias se deberían desarrollar?

A continuación, en primer lugar, se describe la propuesta de dimensiones que ha estructurado los análisis realizados, permitiendo, de ese modo, cierta categorización de los resultados.

En segundo lugar, se recogen los resultados obtenidos en la investigación, conjugando las distintas fuentes (bibliográficas y documentales, así como del trabajo de campo realizado) en un análisis conjunto que permite una observación transversal del estado de la cuestión, así como identificar la intersección de los distintos elementos que entran en juego.

En tercer lugar, se exploran las percepciones de la propia adolescencia y juventud respecto a sus derechos en el ámbito digital.

En cuarto lugar, se identifican elementos de éxito a partir de la prospección de experiencias a nivel estatal e internacional.

Finalmente, se reflexiona en torno a las oportunidades y las principales estrategias de abordaje de los retos y limitaciones detectados.

Propuesta analítica de dimensiones

Con el objetivo de estructurar los análisis realizados y permitir cierta categorización de los resultados se ha desarrollado una propuesta analítica de dimensiones. Así pues, se han definido cuatro grandes dimensiones que aglutinan los diferentes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital.

Estas dimensiones, a su vez, han configurado el trabajo de campo, tanto desde el punto de vista de la prospección de personas expertas, de manera que se pudiera contar con voces expertas con relación a cada una de las dimensiones, como desde el punto de vista del desarrollo de grupos focales y posterior análisis de los resultados.



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.
- ✦ La protección, los cuidados y las responsabilidades del entorno familiar.
- ✦ La vida en un entorno seguro y saludable



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.



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.



Identidad y privacidad

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

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

En relación a esta propuesta analítica cabe destacar la idea esencial que “los derechos humanos no pueden analizarse de forma aislada. Los instrumentos jurídicos que los reconocen advierten que éstos son interdependientes, de forma que, la falta de garantía de unos puede conllevar la vulneración de otros” (Rivera-Vargas et al., 2023).

Los derechos de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital. Estado de la cuestión

A continuación, se recogen los principales resultados de la investigación. Por una parte, se realiza una identificación de cuáles son los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital para cada una de las dimensiones definidas y, por otra parte, se reflexiona en torno a la incidencia del plano digital sobre estos derechos y cuál es el estado de la cuestión en este sentido.

Dimensión 1. Desarrollo y entorno

En esta dimensión se analizan los siguientes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital:

- 1 **Derechos relativos al interés superior de la infancia**
- 2 **Derechos relativos al libre desarrollo de la infancia**
- 3 **Derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación**
- 4 **Derechos relativos a la salud y bienestar**
- 5 **Derechos relativos a la protección, los cuidados, y las responsabilidades del entorno familiar**
- 6 **Derechos relativos a la vida en un entorno saludable y seguro**

Como veremos a continuación, los resultados de la dimensión de Desarrollo y entorno muestran que en esta dimensión se incluyen un conjunto de derechos que presentan un carácter amplio y que son buena muestra de la elevada **interseccionalidad** de los derechos. Es decir, **no es posible entender los derechos de forma inconexa o aislada**, sino que existe una elevada interrelación entre estos. En el caso de los derechos relativo al desarrollo, esto resulta especialmente perceptible, en tanto que estamos haciendo referencia a preceptos que se deben dar en todas las circunstancias y, por tanto, impregnan el resto de derechos.

Además, desde una óptica general, resulta clave destacar, para comprender el estado de la cuestión, que, **pese al desarrollo normativo que se ha producido en los últimos años, no se está produciendo una aplicación de estos preceptos en la misma medida**. Es decir, nos encontramos en un punto en el que, **si bien se está produciendo un importante desarrollo normativo, aún supone un reto la traducción de este desarrollo en cambios sustanciales**.

Derechos relativos al interés superior de la infancia

En primer lugar, respecto a los **derechos relativos al interés superior de la infancia**, es necesario destacar que en el entorno digital también debe predominar el interés superior de la infancia, de forma que **tanto el desarrollo tecnológico como el acceso a distintos tipos de servicios a través de estas tecnologías debe poder garantizar la protección de este interés superior y, por tanto, tomar en consideración los derechos fundamentales de la infancia, la adolescencia y la juventud**.

Es interesante apuntar, además, que **los derechos vinculados al interés superior de la infancia se encuentran muy conectados a los derechos relativos al entorno**. Estamos hablando de un entorno que está marcado por la **recolección de datos a gran escala** y una **concentración del poder** en las BigTech;

por un **bajo grado de soberanía tecnológica** por parte de la sociedad civil y un limitado margen de actuación por parte de quienes tienen la responsabilidad de la custodia de los datos y de los usos que se hacen de ellos.

Es un entorno en el que se reproducen **desigualdades**; en el que se producen **riesgos** y en el que existen **potenciales vulneraciones de los derechos**, lo que, por supuesto, entra en conflicto con el respeto al interés superior de la infancia. Además, cabe destacar las **implicaciones éticas, sociales y políticas** del negocio del extractivismo de datos y la acumulación de poder en las corporaciones tecnológicas (Lindh & Nolin, 2016; Lynch, 2015; Van dijck, J, 2013) y, si, además, se toma en consideración **que las estrategias del *back-end* se encuentran relativamente ocultas, las potenciales vulneraciones de los derechos son claras.**

Derechos relativos al libre desarrollo de la infancia

En segundo lugar, en cuanto a los **derechos relativos al libre desarrollo de la infancia**, observamos de nuevo la elevada interseccionalidad de estos derechos y las especiales conexiones que se detectan con respecto a los derechos relativos a la educación y a la participación.

Por una parte, el entorno digital impacta sobre el derecho al libre desarrollo de la infancia, en tanto que añade una capa más que **hace más complejas las competencias, habilidades y el conocimiento necesario del entorno para que la infancia, adolescencia y juventud pueda desenvolverse de forma óptima.**

Por otra parte, **el entorno digital también impacta sobre el derecho al libre desarrollo, en tanto que este está condicionado por las posibilidades para ser parte activa en el proceso de construcción de la ciudadanía digital.**

En este sentido, debemos tomar en consideración una doble perspectiva:

✦ **Desde una perspectiva individual**, hacemos referencia a las desigualdades en el aprovechamiento, es decir, en la capacidad para comprender cómo es este entorno y sacar un provecho concreto o detectar potenciales oportunidades o beneficios.

✦ **Desde una perspectiva colectiva**, hacemos referencia al hecho que la infancia, adolescencia y juventud no son percibidos de facto como sujetos activos, de pleno derecho, con capacidad para formar parte de este proceso de cambio de paradigma que implica la construcción de la ciudadanía digital.

Finalmente, **los impactos del entorno digital sobre el derecho al libre desarrollo también varían en función de las medidas que los poderes públicos desarrollen o no para garantizar la protección de la infancia, adolescencia y juventud en este entorno**. En esta línea, se apunta a la falta de soberanía tecnológica y de desarrollo tecnológico desde lo público como potencial amenaza en este sentido, en tanto que dificulta la incorporación de estas garantías desde el propio diseño tecnológico.

Derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación

En tercer lugar, en relación con los derechos relacionados con la igualdad y la no discriminación, resulta imprescindible destacar las cuestiones relativas a la prevalencia de desigualdades sociodigitales como uno de los principales elementos incidentes (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2019). En este sentido, vale la pena destacar que:

✦ **Un 27,8% de niñas, niños y adolescentes viven en situación de pobreza monetaria. Entre estos, 1 de cada 10 experimentan carencias materiales severas.**

- ✦ **Entre las personas con ingresos inferiores a los 1.100€ al mes, un 21% no tiene acceso a Internet.**
- ✦ **Las situaciones de vulnerabilidad condicionan las posibilidades de acceso y que la falta de acceso condiciona las posibilidades de desarrollo y supone un riesgo para la igualdad y la no discriminación.**
- ✦ **Hay una clara falta de accesibilidad universal.**
- ✦ **Las posibilidades de aprovechamiento son desiguales en función de la incidencia de los ejes clásicos de desigualdad, pero también de las posibilidades de acceso y uso digital. Y que el acompañamiento familiar resulta clave.**

Además, cabe apuntar que **el entorno digital no es un espacio ajeno a dinámicas discriminatorias**, sino que, por algunas de las características específicas de este entorno, como podría ser el anonimato, se dan unas condiciones que permiten la reproducción de estas dinámicas. Además, se observa como la protección de los derechos desde una perspectiva que no contempla la **interseccionalidad** y la **interdependencia** resulta en un abordaje que puede comportar la vulneración de otros derechos. Un ejemplo podría ser cuando en un niño/a que no tiene una autorización de uso de derechos de imagen es excluido de hacer una actividad, de forma que la protección del derecho a la identidad y la privacidad está comportando una vulneración de los derechos relativos a la igualdad y la no discriminación, o los derechos relativos a la educación.

Derechos relativos a la salud y al bienestar

En cuarto lugar, en lo que se refiere a los **derechos relativos a la salud y al bienestar**, se ha observado una vinculación entre estos derechos y los derechos relativos a la vida en un entorno saludable.

Por una parte, se observa un especial impacto del entorno digital sobre la **salud mental y emocional** de la infancia, adolescencia y juventud. En este sentido, vemos que el entorno digital actúa tanto como oportunidad como riesgo:

- ✦ **Oportunidad:** Observamos que actúa como oportunidad porque se ponen sobre la mesa y en la **agenda pública** cuestiones que son relevantes, y que, durante mucho tiempo, se había tendido a individualizar, silenciar, desproblematizar, entre otros. La existencia de estos **espacios, discursos e información en torno a cuestiones de salud emocional y mental**, posibilita que muchas más adolescentes y jóvenes puedan acceder a información que les puede resultar necesaria, posibilita incidir sobre la agenda política y posibilita que, especialmente adolescentes y jóvenes, puedan identificar a través de esta información, qué es lo que les puede estar ocurriendo, entender ciertos malestares, etc.
- ✦ **Riesgo:** Asimismo, observamos que actúa como riesgo en tanto que el volumen de información conduce a una **sobreinformación** y resulta más complejo poder discernir entre información fiable, veraz, útil y aquella que no lo es. En este mismo sentido, observamos que a través de la creación y consumo de contenido en redes sociales se corre el riesgo de **sobredimensionar algunas problemáticas. Cuando el entorno offline no es un entorno protector de la salud mental y emocional de la adolescencia y la juventud, el entorno online ocupa un espacio del que no se están cubriendo las necesidades.** En este sentido, afloran diversos riesgos: por una parte, el hecho que **no se puede substituir la actuación profesional (terapia, tratamientos...) únicamente con contenido digital**; y, por otra parte, que existe cierta tendencia al **autodiagnóstico**.

Por otra parte, también se observa un especial impacto del entorno digital sobre el **bienestar**. Estos impactos se derivan de la propia estructura del entorno digital. Así, el perfilado de colectivos para ofrecer contenido recomendado

acaba resultando un riesgo para la infancia, adolescencia y juventud porque se ha comprobado que el contenido recomendado puede conducir en muy pocos pasos a contenido de riesgo.

Además, desde una perspectiva de género, son diversas las expertas que señalan que **los riesgos son mayores para las chicas** (Goulds, 2020). Se ha podido comprobar, que esto se debe al hecho que buena parte del **contenido recomendado** a adolescentes y jóvenes es **contenido relacionado con cuestiones de imagen**, que promueven un canon determinado y profundamente excluyente; pero también **contenido relacionado con prácticas de riesgo**, como podría ser, por ejemplo, la apología de la anorexia y la bulimia.

Finalmente, es necesario apuntar a la transversalidad de los riesgos, y tener en cuenta la **interrelación con los derechos relativos a la igualdad y la no discriminación**, puesto que riesgos como el acoso en línea, por ejemplo, **redimensionan los ejes clásicos de desigualdad y discriminación**.

Derechos relativos a la protección, los cuidados y las responsabilidades del entorno familiar

En quinto lugar, en lo que respecta a los **derechos relativos a la protección, los cuidados y las responsabilidades del entorno familiar**, se observa la necesidad de protección de la infancia y la adolescencia frente aquellos **contenidos digitales que puedan causar un perjuicio en su desarrollo**. En este sentido, **es necesario observar no únicamente los contenidos, sino también el propio proceso de desarrollo tecnológico; así como la relevancia del acompañamiento** por parte del entorno más cercano, principalmente, el familiar.

Así, **en lo que respecta a los dispositivos**, observamos que no nos encontramos ante dispositivos y desarrollos tecnológicos adaptados al uso de la infancia y la adolescencia, lo que contribuye a **la brecha en la concepción de la**

seguridad entre los entornos analógicos y digitales. En este mismo sentido, vemos que es necesario observar la **multiplicidad de factores que condicionan el riesgo** (las habilidades y competencias digitales de la persona; la capacidad para acompañar en el entorno digital de las adultas de referencia; la incidencia del grupo de iguales; el acceso a contenido inapropiado, violento, etc. entre otros). Además, también es necesario apuntar que la **distribución desigual** del poder en el desarrollo del entorno digital y la **falta de soberanía tecnológica** (de los estados y la ciudadanía) incrementa las **dificultades** para desarrollar **medidas específicas (y efectivas) de protección** a la infancia, adolescencia y juventud.

Por otra parte, **en lo que respecta a los contenidos**, de nuevo observamos como constituyen tanto una oportunidad, como una amenaza. Una oportunidad, sobre todo por el acceso a discursos alternativos respecto a lo que podríamos llamar la burbuja analógica. Pero también una amenaza, por la especial vulnerabilidad de la infancia y la adolescencia frente la diversidad de discursos en la red, cuando no se les provee de un acompañamiento crítico. En este sentido, es importante destacar que no solo es necesario impulsar el **acompañamiento**, si no, también, impulsar **procesos de apropiación** por parte de la infancia y adolescencia de sus propios derechos.

Derechos relativos a la vida en un entorno seguro y saludable

Finalmente, en sexto lugar, respecto a los **derechos relativos a la vida en un entorno seguro y saludable**, observamos que convergen distintas cuestiones. Por una parte, hacemos referencia a **cuestiones estructurales del entorno digital** y, por otra, a la **traducción de estas cuestiones estructurales en dinámicas concretas**.

En lo que se refiere a las **cuestiones estructurales**, por una parte, observamos la incidencia de los distintos **modelos de provisión y protección de los derec-**

hos digitales que se están desarrollando a nivel internacional, en tanto que de las estrategias de geopolítica digital que se desarrollen dependerá parte del entorno en el que se van a desarrollar niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

Por otra parte, hay que apuntar a la falta de sostenibilidad del modelo tecnológico, en tanto que se trata de un **modelo de negocio basado en el consumismo, la obsolescencia programada y un elevado consumo de recursos naturales de las infraestructuras tecnológicas**, que tiene unos claros impactos en relación con la sostenibilidad.

Por último, cabe destacar el hecho que **infancia, adolescencia y juventud se estén desarrollando en el marco de un entorno en el que las reglas del juego, a menudo bastante opacas, están marcadas por el negocio del extractivismo de datos, por lo que las potenciales vulneraciones de sus derechos son múltiples**. Por una parte, el derecho a la privacidad adquiere una dimensión colectiva y no individual, en tanto que toda la información que un niño/a, adolescente o joven, busca en un momento y lugar concreto se relaciona con todas aquellas personas que tengan un perfil similar. Por otra parte, también debemos tener en cuenta que el entorno digital se está configurando bajo una clara **acumulación de poder por parte de las BigTech**, que son quienes tienen el control de los datos, a partir del cual desarrollan **estrategias de publicidad dirigida o se presentan unos u otros contenidos**. Esto resulta especialmente interesante en lo que se refiere a la infancia, adolescencia y juventud, en tanto que, desde el punto de vista de los derechos, **no solo interpela al derecho a un entorno seguro y saludable, sino también a los derechos relativos al desarrollo**, como ya se ha podido observar.

En lo que se refiere a las **dinámicas específicas**, por una parte, es necesario apuntar que se detecta que **del grado de seguridad de este entorno digital, dependerán también algunas otras cuestiones que afectan a la infancia, adolescencia y juventud**, como la incidencia del entorno digital sobre la salud mental y emocional; los problemas vinculados a las cuestiones relacionales y,

en especial, las cuestiones relacionadas con el acoso en la red; las cuestiones que impactan sobre la calidad democrática vinculadas a la desinformación en la red, la propagación de discursos de odio, etc. En este sentido, algunas de las personas expertas participantes destacan que **más allá de impulsar que los entornos digitales sean seguros, es necesario que se conciban también como entornos protectores.**

Por otra parte, observamos que **buena parte de las dinámicas concretas que se producen en el entorno digital y que se considera que interpelan a los derechos relacionados con la vida en un entorno seguro y saludable, se reproducen debido a la falta de medidas específicas y eficaces para la protección de la infancia y la adolescencia en el entorno digital.** En este sentido, destacan especialmente las cuestiones relacionadas con una **identificación o verificación real de la edad.**

Dimensión 2. Participación

En la dimensión de Participación se analizan los siguientes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital:

- 1 El acceso a la información
- 2 La libertad de opinión y expresión, a ser escuchados y a la participación

Cabe destacar que los **derechos relacionados con la participación están reconocidos en la normativa vigente Estatal**, tanto en la Constitución Española (1978) como en la Ley Orgánica 1/1996, de Protección Jurídica del Menor. Así mismo, estos derechos tienen un destacable protagonismo en la Observación General N.º 25 (2021), en la que se reconoce el acceso a la información y la participación en el entorno digital como un campo de pugna, en el que se evidencia el potencial del entorno digital como facilitador de la participación infantil, a la vez que se manifiestan los retos que este contexto presenta para

la garantía del derecho a la participación de forma equitativa y libre, ante los cuales se llama a los Estados a regular.

Esta extensa regulación hace patente una cuestión fundamental: el reconocimiento de la infancia, adolescencia y juventud como sujetos políticos, con la capacidad y el derecho de incidir sobre la realidad que les rodea y, especialmente, las cuestiones que les implican de forma directa.

Derechos relativos al acceso a la información

Si entendemos la participación como el resultado de una serie de condiciones o aspectos secuenciales: ser informado, emitir opinión, ser escuchado e incidir en las decisiones, se evidencia que el acceso a la información es la base **sobre la cual se asienta la participación.**

Una de las oportunidades que ofrece Internet es el amplio acceso a la información, así como la posibilidad de interactuar con personas a distancia, hecho que a priori nos indicaría que el entorno digital facilita el derecho al acceso a la información. Sin embargo, encontramos una serie de retos o amenazas que pueden limitar el derecho a la información de forma equitativa y libre y, por lo tanto, afectar a la capacidad participativa de la infancia, adolescencia y juventud.

En primer lugar, observamos que en el entorno digital los espacios públicos se sitúan en **plataformas eminentemente privatizadas**, regidas por intereses comerciales que no priorizan la inclusión sociodigital en su desarrollo. Y, como es bien sabido, la ausencia de voluntad y acciones concretas para la defensa de la inclusión y equidad digital llevan a una reproducción y redimensión de las desigualdades sociodigitales.

Este fenómeno se ejemplifica de forma patente en el caso de los **algoritmos**

y las Inteligencias Artificiales que se encuentran imbricados en las estructuras de los espacios digitales que habitamos y las herramientas de búsqueda de información que usamos. Estos procesos y mecanismos, de forma sigilosa, jerarquizan la información a la que accedemos, siguiendo criterios generalmente relacionados con la “relevancia” y la “personalización” para el usuario. Sin embargo, en esta jerarquización se fomentan las denominadas **cajas de resonancia y burbujas de filtro** (Zimmer et al, 2019), así como el **sesgo de confirmación**, las cuales llevan al usuario a reafirmarse en sus creencias y, por lo tanto, además de implicar un acceso parcial a la información, llevan a la segregación de la población en comunidades de personas con ideas afines que pueden llegar a vivir “realidades paralelas”. Este proceso, a su vez, puede llevar a la polarización de las opiniones entre comunidades, así como una cristalización de los discursos hegemónicos y la exclusión de los discursos e identidades alternativos o disidentes dentro de estas subcomunidades. La consecuencia directa, pues, es una participación más bien parcial, que no incluye todas las voces y dificulta la deliberación.

Por otro lado, especialmente con la web 2.0 y la “democratización” de la producción de información, observamos una **proliferación de información falsa** (fake news, etc.). Ante esta situación, es imprescindible fomentar el espíritu crítico de las generaciones más jóvenes, ofreciéndoles acompañamiento para la interpretación de la información, así como también herramientas prácticas para contrarrestar los sesgos y contrastar y discernir la información falsa de la verídica.

Derechos relativos a la libertad de opinión y expresión, y derecho a ser escuchados

En lo referente a los derechos relativos a la libertad de opinión y expresión, el derecho a ser escuchados y la participación, es importante primero destacar que **hiperconexión no es equivalente a participación**. Respecto a esta cuestión, a menudo encontramos dos roles. Por un lado, las personas que toman

un **rol pasivo** y no emiten opinión. Por otro, las **personas que emiten opinión**, por ejemplo, en las redes sociales, pero son poco escuchadas por parte de personas con el poder de realizar los cambios que reclaman, y, por lo tanto, tienen una capacidad irrisible para incidir en aspectos que les afectan.

Respecto a la cuestión de la **actitud participativa** de las personas jóvenes, la **transformación digital ha llevado también a cambios** en los modelos de participación. Encontramos diferentes **perspectivas**. En primer lugar, existe una opinión extendida sobre la **desafección política** de la juventud. Sin embargo, desde otras perspectivas se pone el énfasis en las **nuevas formas de participación cívica y política por vías no tradicionales o no formales**, lo que implicaría la falsedad de la presunción sobre la pasividad de las jóvenes. Finalmente, desde otras perspectivas también se destaca un interés político por usar y fomentar mecanismos de participación directa. En todo caso, está claro que el advenimiento de la transformación digital ha provocado cambios que **reestructuran las formas de interacción y participación**, que operan según diferentes mecanismos que son difíciles de contabilizar a partir de los indicadores tradicionales.

Por otro lado, las **desigualdades** se reproducen en el contexto de la participación. Además de las brechas digitales, las **dinámicas de poder y de violencia sistémicas** también tienen lugar en los entornos digitales, facilitando la participación de las personas con mayor estatus social, y **limitando la participación de las personas más vulnerables o en situación de exclusión**. En esta línea, la participación en el entorno digital lleva a una **sobreexposición a las violencias**, de la propia imagen e identidad, etc., lo que produce una **tensión entre el derecho a la protección y el derecho a la participación**, que debe resolverse caso a caso, y donde es fundamental el acompañamiento.

Además, también se hace vital que la infancia, adolescencia y juventud pueda participar en el **diseño de los espacios participativos** a través de los cuales expresan su opinión, con el objetivo que los espacios puedan adaptarse a sus

necesidades. Sin embargo, la falta de soberanía tecnológica y la mirada adultocentrista de la participación dificultan que este tipo de participación pueda manifestarse.

En conclusión, observamos que existe una **falta de participación** de la infancia, adolescencia y juventud en el proceso de **construcción de la ciudadanía digital**.

Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

En la dimensión de Educación, cultura, ocio y juego se analizan los siguientes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital:

- 1 **Derechos relativos a la educación.**
- 2 **Derechos relativos a la cultura, ocio y juego.**

Derechos relativos a la educación

En relación con los derechos relativos a la educación, observamos como nos enfrentamos a **desigualdades sociodigitales que amenazan** el derecho de **acceso a la tecnología** y a la **alfabetización digital**. En este sentido, la **falta de acceso** a recursos digitales puede **intensificar las brechas educativas y sociales preexistentes**, a la vez que hace más complejos **los problemas estructurales** del sistema educativo. Además, la **tensión** entre la **educación pública** y la **ausencia de infraestructuras públicas digitales** generan desafíos significativos.

Por otro lado, respecto a **la plataformización** del sistema educativo, observamos que existen **impactos y riesgos** en relación con la **privacidad, la igualdad y la no discriminación**. En este sentido, debemos poner la alerta sobre los riesgos del **solucionismo tecnológico**, que conduce a concebir que podemos

y debemos solventar todos los problemas a través de herramientas digitales. **Introducir estas herramientas de forma indiscriminada en los espacios educativos** puede exacerbar las desigualdades digitales, ya que se generan **diferencias importantes** entre las personas que solo tienen acceso a estas herramientas en el **contexto educativo** y las que disponen de estos recursos en la **esfera familiar u otras**.

También en relación con la plataformización, la **recopilación de datos** y el **perfilado** en las plataformas digitales plantean **preocupaciones** fundamentales sobre la **identidad y privacidad** de los estudiantes (Williamson, 2015). Además, esta genera una **homogeneización de las formas de participación** y dificulta o **limita** la capacidad de establecer **formas alternativas o críticas**, incluso en el contexto educativo, el cual debería contribuir al desarrollo del pensamiento crítico. Por lo tanto, también en el contexto educativo, vemos **amenazada la capacidad participativa**.

Ante estos retos, debemos entender la **educación digital** desde una perspectiva que va **más allá del desarrollo de competencias técnicas**; en tanto que implica cultivar el **pensamiento crítico** y la **comprensión del entorno digital**. Finalmente, la **brecha digital** que se observa en este ámbito debe **abordarse** mediante el **acompañamiento** y la **capacitación digital** tanto del **alumnado**, como de los **equipos docentes**, así como en los **entornos de participación cívica** y **educación no formal**.

Derechos relativos a la cultura, ocio y juego

En relación con la cultura, el ocio y el juego, las desigualdades sociodigitales influyen directamente en el acceso, uso y aprovechamiento de la cultura en el entorno digital. Así, aunque los ejes clásicos de desigualdad se transforman, el capital social y cultural siguen siendo determinantes.

Es importante destacar el hecho que, actualmente, el **derecho al juego no contempla el derecho al juego digital**, siendo, por lo tanto, un ámbito que queda en el olvido, a pesar de los riesgos que se desprenden de él. Por ejemplo, es relevante el caso del **extractivismo de datos** con fines comerciales y de manipulación de conductas. Así como, la presencia de **patrones de diseño oscuro** que plantean importantes riesgos al entorpecer la toma de decisiones informadas. Al mismo tiempo, también nos encontramos con un ocio que está dirigido, que es adictivo y que genera tensiones en relación con la producción creativa y artística.

Otro grupo de riesgos son aquellos relacionados con el hecho que el juego se desarrolla, usualmente, en un **espacio adulto**, donde enfrentamos problemas como el **ciberacoso, grooming y comunidades tóxicas**, con un impacto desproporcionado en mujeres.

Por otro lado, es crucial entender la relevancia del juego como un **producto cultural** y desarrollar **medidas específicas** para garantizar efectivamente los derechos de acceso a la cultura y al juego en el entorno digital. En esta línea, las características del entorno digital impactan directamente en los **derechos al libre desarrollo** y a la vida en un **entorno seguro y saludable**. Además, garantizar el derecho al juego digital implica la **necesidad imperativa de regular la industria del juego**, asegurando **prácticas éticas y seguras** para los usuarios más jóvenes.

Dimensión 4. Identidad y privacidad

En la última dimensión se analizan los siguientes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital:

- 1 **Derechos relativos a la identidad**
- 2 **Derechos relativos a la privacidad y a la protección de los datos personales**

Derechos relativos a la identidad

En relación con los derechos relativos a la identidad, observamos como actualmente sigue siendo importante tener en cuenta la **diferencia entre la identidad física (o analógica) y la digital**, ya que ambas no se configuran del mismo modo. Es importante tener en cuenta como, a diferencia del entorno analógico, en el entorno digital se puede **participar ya sea mediante la omisión o la alteración de la identidad, así como mediante la generación de identidades falsas**. En el entorno digital, además, observamos como esta identidad puede ser moldeada en mayor medida por la inferencia de terceras personas. La identidad se construye durante la infancia, adolescencia y juventud, también en el entorno digital y en base a la incidencia de otras personas (sharenting y dinámicas de redes).

Por otro lado, es importante destacar los **problemas actuales que sufren los sistemas de verificación de identidad**, lo que incrementa la vulnerabilidad de la infancia y la adolescencia dentro de estos entornos. Esto se puede ver, por ejemplo, con la **vulnerabilidad de la infancia, adolescencia y juventud a comportamientos ilícitos de terceros**, como ocurre con los casos de grooming (Save the Children, 2023).

Las fallas en los sistemas de verificación de edad también suponen un mayor riesgo para la infancia y adolescencia a la hora de **acceder a contenido no adecuado** a su edad, como sería, por ejemplo, el acceso a contenido pornográfico.

Al mismo tiempo, vemos cómo cada vez más se expone **información privada o imágenes personales de niñas, niños y adolescentes, de forma excesiva o no consentida**, ya sea por parte de familiares (“sharenting”) (Azurmendi, 2022) o de personas cercanas como docentes o agentes educativos. Esto puede llevar a **perjudicar la autonomía de las personas más jóvenes en el proceso de configuración de la identidad digital, además de facilitar la suplantación de la identidad**, por ejemplo, a través de “deepfakes”.

Todo el contenido que se genera y comparte, además, dificulta la **gestión de la huella digital** por parte de la infancia y adolescencia, ya que toda esta huella digital que se va conformando obstruye la posibilidad de **ejercer el derecho al olvido** de niñas, niños y adolescentes, en este entorno digital.

Derechos relativos a la privacidad y a la protección de los datos personales

La infancia, adolescencia y juventud, igual que el resto de la población, **tiene derecho al honor, a la intimidad y a su propia imagen**. Por lo tanto, se les debe reconocer el derecho relativo a la privacidad y a la protección de sus datos personales. Aun así, observamos como, actualmente, a pesar de que este derecho está formalmente reconocido, su **reconocimiento no se hace efectivo**.

Al mismo tiempo, se observa que el marco de protección de la infancia y adolescencia en el entorno digital se traslada a través de formalismos, normalmente bajo un **marco de coacción** (por ejemplo, mediante las amenazas de exclusión implícitas en la extensión de los modelos de consentimiento informado a las familias en el contexto educativo).

Esto nos lleva al siguiente punto, el hecho que se constata un **desconocimiento no solo por parte de niñas, niños y adolescentes, sino también por parte de las familias y los docentes** de los riesgos asociados a la privacidad y las estrategias de gestión de los mismos. Este desconocimiento, además, se agrava por las **desigualdades socioeducativas existentes que tienen gran impacto sobre las capacidades de gestión del riesgo en relación con la privacidad**. Es por este motivo que se apunta a la **necesidad de acompañamiento** de todos los agentes implicados, menores, familias y docentes para fomentar la perspectiva crítica y las estrategias de gestión del riesgo.

Finalmente, esta situación pone de relieve la **tensión existente entre el derecho a la privacidad de la infancia y la adolescencia y el mal ejercicio del derecho a la protección por parte de las familias** que, en ocasiones, realizan usos de las herramientas de control parental que pueden resultar excesivos o contrarios a las perspectivas del acompañamiento.

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

En este apartado se recogen las impresiones y reflexiones de adolescentes y jóvenes que forman parte de espacios participativos. Estas surgen de la realización de tres grupos de discusión: CEPIA, Ciberresponsales y CNIAC.

Dimensión 1. Desarrollo y entorno

Al reflexionar sobre los derechos relativos al desarrollo y el entorno, las personas adolescentes y jóvenes destacan varios elementos clave:

- ✦ En primer lugar, el **acceso y accesibilidad** a la tecnología se perciben como una **necesidad básica**, pero se destacan las **desigualdades** como elementos de exclusión de parte de la población (bajos ingresos, zonas rurales, discapacidades...).
- ✦ A su vez, sin embargo, defienden la importancia del **derecho a la desconexión**, ya que se apunta a una dependencia excesiva de las tecnologías, especialmente entre los niños y niñas. En cuanto a la **protección y seguridad**, se destacan aspectos que apuntan a la vulnerabilidad de la infancia, adolescencia y juventud. Se percibe que las **herramientas**

de que se disponen son **insuficientes para garantizar que el entorno digital sea un entorno seguro.**

- ✦ Finalmente, en relación con la soberanía tecnológica, se detecta una **visión crítica en torno a los elementos estructurales del entorno digital**, como la falta de privacidad y transparencia del funcionamiento de las plataformas, pero se acompaña de una percepción de falta de alternativas a las *BigTech*.

Con el objetivo de promover, proteger y difundir los derechos de esta dimensión, se propone:

- ✦ **El desarrollo de iniciativas para solventar desigualdades de acceso.**
- ✦ **Más formación en ciberseguridad.**
- ✦ **Aplicación de la ley de transparencia y software libre.**
- ✦ **Nuevos formatos de moderación del contenido.**

“En estos tiempos es muy importante tener dispositivos digitales para encajar en la sociedad, poder participar e incluso para poder estudiar o participar en clase. Me parece un poco abusivo porque no solo depende de nosotros, sino también de la economía familiar o los pensamientos de los padres”

“[Que] verificar la edad se lleve a cabo lo veo muy absurdo. Hay niños con 10 años en plataformas +16. Inventarse una edad o dar al botón “aceptar” afirmando tener dicha edad no es una barrera para el disfrute de los preadolescentes”



Dimensión 2. Participación

Al reflexionar sobre los derechos relativos a la participación, las personas adolescentes y jóvenes destacan los siguientes elementos clave:

- ✦ Se percibe que el enorme **volumen de información** disponible hace que esta resulte **excesiva** y preocupa que la información esté **sesgada**, así como la proliferación de información **no verídica**.
- ✦ En cuanto a la participación, por otro lado, se considera que el **entorno digital amplía las posibilidades y la libertad de expresión** a través de redes, pero se destaca una **falta de concienciación** sobre el derecho e **importancia de participar**, y específicamente en relación con la necesidad de participar en el diseño de los espacios participativos.

Con el objetivo de promover, proteger y difundir los derechos de esta dimensión, se propone:

- ✦ Formación sobre participación: charlas y otros formatos de formación que transmitan la importancia de participar a adolescentes y jóvenes.
- ✦ Aumentar el pensamiento crítico, tanto en la información y contenido que se consume como en el que se comparte.
- ✦ Aumentar el conocimiento de herramientas que permitan verificar la información.

“Twitter, por ejemplo, es un espacio que sirve para mostrar opinión y “desahogarse”, aunque en los últimos años ha cogido un rumbo distinto hacia opiniones cruzadas sin fundamentar.”



Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

Al reflexionar sobre los derechos relativos a la educación, cultura, ocio y juego, las personas adolescentes y jóvenes destacan los siguientes elementos clave:

- ✦ En relación con el **acompañamiento**, se destacan las dificultades relacionadas con la **falta de apoyo** en la adquisición de competencias digitales. En especial, se apunta una falta de referentes con conocimientos suficientes para acompañarlos en las esferas más cercanas, como la familia, donde muchas veces son los y las adolescentes las que toman el rol de explicar el funcionamiento de los dispositivos a sus referentes adultos.
- ✦ Además, se apunta a la prevalencia de **desigualdades educativas y culturales** entre las familias en función de los recursos de los que disponen. Estas se señalan como un elemento clave en la determinación de las posibilidades de las que dispondrán niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los ámbitos: educativo, cultural, etc.

Con el objetivo de promover, proteger y difundir los derechos de esta dimensión, se propone:

- ✦ **Formación en los centros educativos en relación con los riesgos, herramientas, derechos, afrontar situaciones de violencia, etc.**
- ✦ **Fomento de redes de apoyo mutuo entre personas de edades similares.**

Dimensión 4. Identidad y privacidad

Al reflexionar sobre los derechos relativos a la identidad y la privacidad, las personas adolescentes y jóvenes destacan los siguientes elementos clave:

- ✦ La **necesidad de disponer de una identidad digital para formar parte**, socializar, y no quedar excluido/a. En este sentido, el entorno digital es entendido como una esfera más de los procesos de socialización y construcción de la identidad.
- ✦ Por otro lado, se apunta a una **falta generalizada de conciencia** o preocupación sobre los riesgos relacionados con la **privacidad**. Además, destacan la **complejidad excesiva de los términos legales** de uso, que dificultan la toma de medidas preventivas y una falta de privacidad en el entorno digital o falta de control sobre las personas que pueden acceder a la identidad digital de cada individuo.
- ✦ Por último, en relación con el **extractivismo de datos y la publicidad personalizada**, se detecta que, si bien existe una cierta identificación de los riesgos que implica la privatización del entorno digital, principalmente con relación a la pérdida de control sobre la información personal y la opacidad en la gestión de los datos personales; también existe una percepción positiva en torno a la personalización que ofrece este modelo (como es el caso de los anuncios personalizados, etc.).

Con el objetivo de promover, proteger y difundir los derechos de esta dimensión, se propone:

- ✦ **Garantizar un compromiso por parte de las grandes tecnológicas respecto al respeto de la privacidad y simplificar los términos y condiciones de uso.**

ParticipaTIC

- ✦ **Generar algún tipo de mecanismo de identificación o clave personal que permita rastrear la propia huella digital y decidir eliminar aquella información que se desea borrar de Internet y redes sociales.**
- ✦ **Fomentar las iniciativas de hacking ético, que recurren a prácticas de piratería informática para identificar y reparar posibles vulnerabilidades con el fin de evaluar, fortalecer y mejorar la seguridad.**



“Con Meta y otras empresas, en ocasiones se ha vulnerado la privacidad de los usuarios. Es importante proteger los datos de las personas y que no se use esa información por intereses empresariales. Hacen falta regulaciones y control.”

“Es muy fácil encontrar personas sabiendo solo el nombre y los apellidos, y esto asusta un poco.”

Experiencias de éxito

Actualmente, existen entidades y organizaciones que están llevando a cabo **proyectos enfocados a fortalecer la ciudadanía digital**. Estos proyectos, de diferente naturaleza, contribuyen de manera relevante a la consecución de este objetivo. Encontramos experiencias de éxito tanto a nivel estatal como a nivel internacional y es por esto que es importante tomar nota de estas iniciativas para desarrollar políticas públicas, proyectos y servicios satisfactorios enfocados a la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital, no solo de infantes, adolescentes y jóvenes sino también del conjunto de la ciudadanía.

En las experiencias que presentamos a continuación, encontramos aspectos comunes que las hacen especialmente relevantes:

- ✦ Ponen a **infantes, adolescentes y jóvenes en el centro** a la hora de pensar, diseñar y configurar los servicios y proyectos que llevan a cabo.
- ✦ Tienen como objetivo **desarrollar la capacidad de infantes, adolescentes y jóvenes de entender y defender los derechos en el entorno digital**.
- ✦ Buscan **ofrecer, así como proponer, herramientas y alternativas tecnológicas**.
- ✦ Buscan **incidir políticamente** de manera activa para garantizar los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, también en el entorno digital.

A nivel estatal, destacamos cuatro experiencias de éxito.

☀ **Canòdrom, Ateneu d'innovació digital i democràtica**

Laboratorio ciudadano que trabaja un abanico de temas como son la democracia, los derechos digitales, la cultura digital, los hackfeminismos, la educación digital, las tecnologías libres y su impacto ecológico. Trabaja para **acercar las tecnologías a las personas y así facilitar la**

reducción de brechas como las de acceso, las de conocimiento y las de conectividad. En este espacio también se **fomenta la capacidad participativa**, intentando involucrar a niños, niñas y jóvenes en los procesos, planteando siempre el debate y el trabajo a partir de la ética y el pensamiento crítico y reflexivo. Además, trabaja **conjuntamente con la comunidad**, así como también con los centros educativos. A partir de escuchar sus necesidades, se busca atender, así como ofrecer propuestas de éxito. Un ejemplo de su trabajo son las **sesiones para familias sobre el uso de pantallas entre infantes y jóvenes**, propuesta surgida a partir de la petición de una Asociación de Familias de Alumnos de un centro educativo.

✶ Colectic

Proyecto cooperativo sin ánimo de lucro que **trabaja por la inclusión, la autonomía y el empoderamiento de las personas y las comunidades en los ámbitos social, laboral y tecnológico**; entendiendo y utilizando la tecnología como una herramienta de participación y transformación social. Desde los proyectos que desarrollan, se hace **especial énfasis en la relación de las jóvenes con la tecnología para promover un uso proactivo y consciente**. Con este colectivo se trabaja la **educación a través de la mirada crítica** sobre las redes sociales, videojuegos, así como a partir de repensar el uso que hacen de las tecnologías desde distintos ámbitos de la vida. El proyecto busca pasar del uso pasivo al uso proactivo y crítico de la tecnología digital.

✶ Lafede.cat

Federación de 128 organizaciones, que vela por la **promoción de la justicia global**. En relación con la defensa de los derechos en el ámbito digital, Lafede.cat cuenta con grupo de trabajo “Digitalización y derechos humanos”, dentro del eje “Derechos y libertades”, que actúa a través de

dos líneas: **la producción de conocimiento y posicionamiento político de Lafede, y el soporte y asesoramiento a proyectos de las entidades federadas** (por ejemplo, aFFaC o Edualter) en la incorporación de una perspectiva más crítica y de justicia global en el ámbito de la educación digital.

✦ **AFFaC**

Federación de las asociaciones de familias de alumnos (AFA) de Catalunya. Mediante el trabajo a distintos niveles y de diferentes agentes (profesorado, familias, alumnado, actores políticos) **busca garantizar y proteger los derechos del alumnado, formar y sensibilizar sobre las consecuencias de la digitalización, ofrecer herramientas y alternativas tecnológicas**, así como dar **alternativas de código libre** que estén ajustadas a las necesidades de las AFA y las familias del sistema educativo. Además, busca **incidir políticamente** en distintos niveles territoriales y **actuar ante la vulneración** de los derechos más flagrantes en el ámbito digital.

A nivel internacional, destacamos cuatro experiencias de éxito de diferentes partes del mundo.

✦ **Digital Futures Commission (5 Rights Foundation) - Reino Unido**

Proyecto de investigación que une a innovadores, responsables políticos, reguladores, académicos y la sociedad civil con el objetivo de **poner las necesidades y derechos de la infancia y juventud en las mentes y en los planes de trabajo de los innovadores digitales, las empresas, los reguladores y los poderes públicos.**

✦ **Paradigm Initiative (PI) – diferentes países del continente africano**

PI trabaja para conectar a jóvenes africanos desatendidos con oportunidades digitales y aboga por la protección de sus derechos. Se centra en **desarrollar la capacidad de la sociedad civil africana para comprender y defender los derechos digitales** en el continente.

ParticipaTIC

- ✦ **JAAKLAK - diferentes países de Latinoamérica**
Organización no formal coordinada en colaboración con jóvenes, educadores y organizaciones de la sociedad civil que busca **ampliar la participación en la gobernanza del ecosistema digital** (internet, desarrollo de tecnologías digitales y políticas de datos).
- ✦ **Fondation Botnar – diferentes países**
Fundación filantrópica suiza que trabaja para mejorar la salud y el bienestar de los jóvenes que viven en ciudades de todo el mundo. Aboga por la inclusión de las voces de los jóvenes y el uso equitativo de la inteligencia artificial y la tecnología digital y para esto **invierte y apoya programas e investigaciones innovadores**, y reúne a actores de todos los sectores para crear diálogo y asociaciones.

Conclusiones y orientaciones



A partir de los resultados, se pueden deducir un conjunto de conclusiones relevantes. En primer lugar, podemos afirmar que los **derechos de la infancia, adolescencia y juventud son profundamente interdependientes, también en el entorno digital**. Esto supone un reto a la hora de analizar el estado de la cuestión de los derechos de infancia, pero a su vez nos permite tener una perspectiva amplia y comprender aquellos elementos que resultan transversales y que impactan a la infancia, adolescencia y juventud desde diferentes ópticas. Además, en este mismo sentido, observamos que la tendencia a imponer una distinción o una frontera entre derechos y derechos digitales, contribuye a una **falta de mirada sobre los impactos del entorno digital** y, a su vez, a una falta de desarrollo de medidas específicas en este sentido.

Por otra parte, observamos que las **desigualdades sociodigitales impactan en el conjunto de dimensiones de derechos** analizadas y, además, redimensionan las desigualdades offline, a menudo profundizando en los ejes clásicos de desigualdad. Además, lo particular, en este sentido, del entorno digital, es que estas desigualdades se relacionan también con el hecho que se trata de un espacio que está privatizado. Por tanto, hablamos de un espacio en el que las reglas del juego se establecen desde unos intereses de negocio concretos y que en consecuencia no toman en consideración ni la reproducción de desigualdades, ni la defensa de los derechos, ni tantos otros valores que podríamos asociar a lo público.

Asimismo, vemos cómo la rápida transformación digital provoca que nos encontremos ante un **espacio altamente cambiante** que requiere de una constante adaptación. Aunque sin lugar a duda, se han producido procesos legislativos en todos los niveles administrativos en los últimos años que han buscado dar respuesta a los retos que supone este proceso de transformación, vemos todavía **limitaciones en la aplicación de estas regulaciones**.

También es necesario destacar que la **acumulación de poder por parte de las grandes empresas tecnológicas** viene acompañada de una **falta de capaci-**

dad de negociación y soberanía digital por parte de los poderes públicos y ciudadanía que condiciona los elementos estructurales del entorno digital, así como los riesgos para la infancia, adolescencia y juventud.

Finalmente, cabe destacar el hecho que la **opacidad de las estructuras y espacios digitales privados**, por ejemplo, patrones de diseño oscuro; extractivismo de datos; el perfilado de usuarios, etc. **dificultan la regulación de los mismos**.

Orientaciones

Más allá de las conclusiones presentadas, el análisis de los retos, riesgos y oportunidades permite reflexionar sobre algunas **orientaciones dirigidas a los diferentes agentes implicados en la provisión, protección, promoción y defensa de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital**. Estas se recogen en las ilustraciones siguientes.



AAPP Y GOBIERNOS

- ✦ **Legislar y aplicar** la normativa vigente para la defensa de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud.
- ✦ **Ser parte activa** en el proceso de transformación digital, regulando y desarrollando medidas concretas dirigidas a la infancia, adolescencia y juventud.
- ✦ Llevar a cabo **políticas para la inclusión digital** dirigidas a superar las brechas digitales de acceso, uso y aprovechamiento.
- ✦ **Promover e invertir** en herramientas digitales de código libre y soberanas
- ✦ **Auditar a los proveedores tecnológicos** desde una perspectiva de derechos de infancia, adolescencia y juventud.



SECTOR TECNOLÓGICO

- ✦ **Aplicar las políticas de protección** de la infancia, adolescencia y juventud desde una perspectiva de derechos.
- ✦ **Aumentar la transparencia** de los productos, de forma que puedan ser auditables.
- ✦ **Hacer diagnóstico de las desigualdades** que se producen en el entorno digital privado y realizar acciones para mitigar tales desigualdades sociodigitales.
- ✦ **Incluir a infancia, adolescencia y juventud** en el diseño de los productos digitales.



CENTROS EDUCATIVOS Y ESPACIOS DE OCIO EDUCATIVO

- ✱ **Formarse** para poder **acompañar**.
- ✱ **Fomentar el uso crítico**.
- ✱ **Generar conocimiento** sobre los impactos de la plataformización de los centros educativos.
- ✱ **Uso y fomento de herramientas de código libre** y soberanas en el entorno educativo.
- ✱ **Organizarse y reclamar a gobiernos y empresas tecnológicas** la defensa y promoción de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.
- ✱ **Promover espacios de participación, deliberación y decisión** en torno al uso digital en estos espacios.



FAMILIAS

- ✦ **Formarse** para poder **acompañar**.
- ✦ **Organizarse y reclamar a gobiernos y empresas tecnológicas** la defensa y promoción de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.

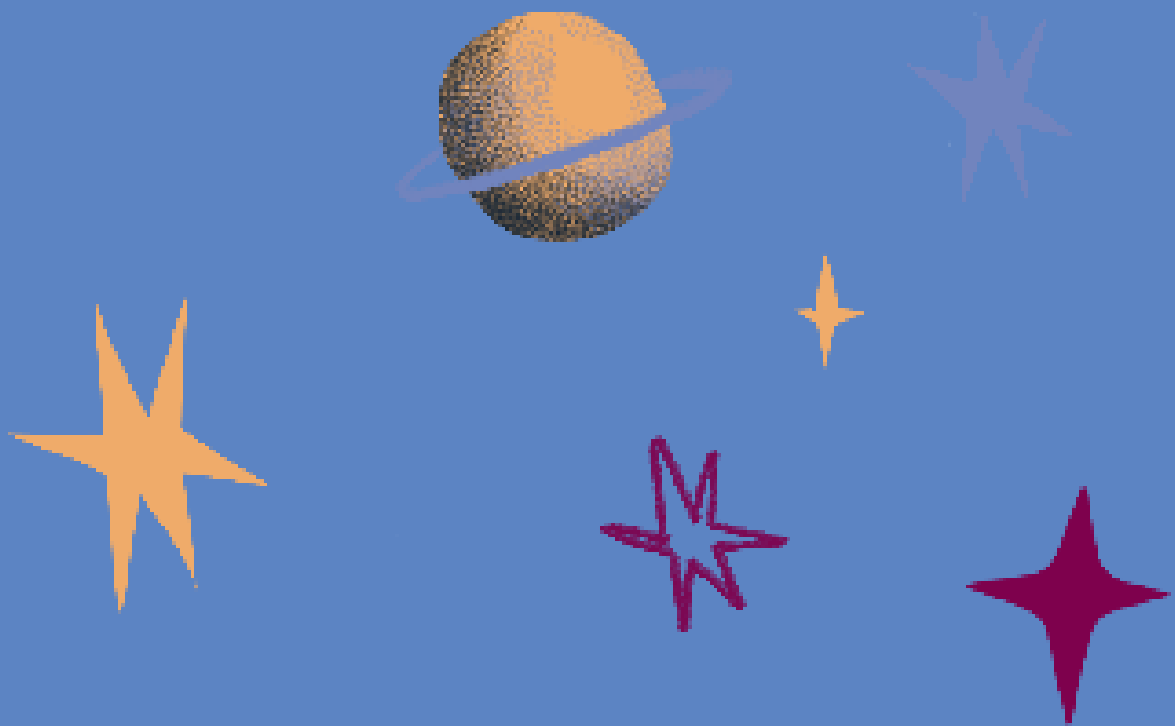


INFANCIA, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD

- ✦ Realizar un **uso crítico** de las herramientas digitales.
- ✦ **Informarse** sobre herramientas para la **verificación de información**.
- ✦ Tomar un **rol activo en el entorno digital**, convirtiéndose en creadores de contenido, de código, etc.
- ✦ **Participar, decidir, promover, difundir y reclamar** la protección de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.



Bibliografia



ParticipaTIC

AFFaC. Associacions Federades de Famílies de Alumnes de Catalunya. Disponible en: <https://affac.cat/>

Azurmendi, A. (2022) Sharenting. Protección europea para la defensa de los derechos digitales de los menores. El caso de España.

Canòdrom. Canòdrom, Ateneu d'innovació digital i democràtica. Disponible en: <https://canodrom.barcelona/>

Colectic. Disponible en: <https://colectic.coop/>

Comité de los Derechos del Niño (2021). Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. Disponible en: <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%-2FPPRiCAqhKb7yhsqlkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZX-GFO6kx0VqQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC%2F0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZ-vh9UPKTXcO12>

Constitución Española, de 29 de diciembre de 1978. Boletín Oficial del Estado, núm. 311. [https://boe.es/eli/es/c/1978/12/27/\(1\)/con/](https://boe.es/eli/es/c/1978/12/27/(1)/con/)

Digital Futures Commission. Disponible en: <https://digitalfuturescommission.org.uk/>

Fondation Botnar. Disponible en: <https://www.fondationbotnar.org/>

Fundació Ferrer i Guàrdia (2019) “Bretxes digital i educació. Usos de les TIC en l'aprenentatge, usos socials de pantalles i xarxes i noves bretxes digitals” <https://www.ferrerguardia.org/blog/publicaciones-3/brechas-digitales-y-educacion-104>

Goulds, S. (ed.) (2020) “¿Libres para estar en línea? Las experiencias de niñas y mujeres jóvenes con el acoso en línea”. Pág. 7 <https://plan-international.org/uploads/2023/06/SOTWGR2020-CommsReport-edition2023-ES.pdf>

JAAKLAC. Disponible en: <https://jaaklac.org/es/>

ParticipaTIC

Lafede.cat. Disponible en: <https://www.lafede.cat/es/>

Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. Boletín Oficial del Estado, núm 15. <https://www.boe.es/buscar/pdf/1996/BOE-A.1996-1069-consolidado.pdf>

Lindh, M. Y Nolin, J. (2016) Information we collect: Surveillance and privacy in the implementation of google apps for education. European Educational Research Journal, 15(6), 644-663. <https://doi.org/10.1177/1474904116654917>

Livingstone, S. (2021) Children's rights apply in the digital world! Media@LSE blog <https://blogs.lse.ac.uk/medialse/2021/02/04/childrens-rights-apply-in-the-digital-world/>

Lynch, T.L. (2015) The Hidden Role of Software in Educational Research: Policy to Practice. London: Routledge.

ONU: Asamblea General (1989) Convención sobre los Derechos del Niño, 20 Noviembre 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3. Disponible en: <https://www.refworld.org/es/docid/50ac92492.html>

Paradigm Initiative. Disponible en: <https://paradigmhq.org/>

Rivera-Vargas P. Et altri (2023) Plataformas digitales BigTech del sistema educativo catalán y derechos de la infancia: amenazas y retos. Informe final del proyecto edDIT "Corporacions tecnològiques, plataformes educatives digitals i garantia dels drets de la infància amb enfocament de gènere". aFFaC y Esbrina Recerca Universitat de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/192941>

Save the Children (2023) ONLINE GROOMING: Análisis de sentencias sobre abusos sexuales en Internet a niños y niñas en España. https://www.savethechildren.es/sites/default/files/2023-11/OnlineGrooming_ESP.pdf

Van dijck, J. (2013) *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.

Williamson, B. (2015) Digital education governance: data visualization, predictive analytics, and 'real-time' policy instruments. *Journal of Education Policy*, 31(2) 1–19. <https://doi.org/10.1080/02680939.2015.1035758>

Zimmer, F., Scheibe, K., Stock, M., & Stock, W. G. (2019) Fake news in social media: Bad algorithms or biased users?. *Journal of Information Science Theory and Practice*, 7(2), 40-53.



FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA