

Infancia y mundo digital: derechos, garantías y protección frente a la hiperconectividad

RICARD MARTÍNEZ MARTÍNEZ
(DIRECTOR)

NACHO GUADIX GARCÍA
ANA CABALLERO
IGNACIO ALAMILLO-DOMINGO
RICARD MARTÍNEZ MARTÍNEZ
M.^a BELÉN ANDREU MARTÍNEZ
PEDRO GRIMALT SERVERA
GUILLERMO OROZCO PARDO
MARGARITA OROZCO GONZÁLEZ
PINEDA FRANCISCO ALMENAR
CARLOS FERNÁNDEZ HERNÁNDEZ

Índice General

Página

LOS DERECHOS DE LA INFANCIA EN LA ERA DIGITAL	
NACHO GUADIX GARCÍA	15
I. Una presencia ineludible	15
II. ¿Qué dicen los datos?	16
1. <i>Presencia de las pantallas desde edades tempranas</i>	16
2. <i>Conductas de riesgo online</i>	17
3. <i>Impacto sobre la salud física y mental.....</i>	17
4. <i>Convivencia familiar y escolar</i>	18
5. <i>Papel de las familias y necesidad de dar ejemplo</i>	18
III. Los derechos de la infancia, un marco de referencia	19
1. <i>Interés superior de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital</i>	20
2. <i>No discriminación.....</i>	20
2.1. Acceso a la sociedad digital	20
2.2. Inclusión digital y brechas	21
2.3. La vulnerabilidad de las infancias	22
2.4. Infancia y discapacidad.....	22
3. <i>Protección</i>	22
4. <i>Educación</i>	23
5. <i>Participación.....</i>	24
IV. Se dieron algunos pasos.....	25

V. Conclusiones.....	26
-----------------------------	-----------

MERCANTILIZACIÓN DE LOS DATOS DE LOS MENORES POR LAS PLATAFORMAS DE REDES SOCIALES

ANA CABALLERO	27
----------------------------	-----------

I. Interés superior del menor: la prioridad	28
--	-----------

II. El interés superior del menor en sus relaciones con las plataformas.....	32
---	-----------

1. <i>Materia prima: datos recogidos e inferidos</i>	33
--	----

2. <i>Pagar con datos, es pagar</i>	33
---	----

3. <i>Perfilado de usuarios.....</i>	33
--------------------------------------	----

4. <i>Predicción de comportamientos.....</i>	34
--	----

5. <i>Economía de la atención</i>	34
---	----

6. <i>Imperativo comercial vs. bienestar del usuario</i>	35
--	----

III. Vulneración del art. 32 de la Convención de los Derechos del Niño	37
---	-----------

LA VERIFICACIÓN DE EDAD PARA EL ACCESO A SERVICIOS DIGITALES A LA LUZ DEL NUEVO MARCO DE IDENTIDAD DIGITAL DEL REGLAMENTO EIDAS 2

DR. IGNACIO ALAMILLO-DOMINGO	43
---	-----------

I. Un renovado interés en las tecnologías de garantía de la edad	43
---	-----------

II. El marco europeo de identidad digital	49
--	-----------

1. <i>La provisión de la cartera europea de identidad digital ...</i>	52
---	----

2. <i>Los contenidos de la cartera europea de identidad digital..</i>	55
---	----

2.1. <i>Datos de identificación de persona</i>	55
--	----

2.2. <i>Declaraciones electrónicas de atributos.....</i>	57
--	----

2.3. <i>Seudónimos creados por el usuario</i>	59
---	----

3. <i>Las funcionalidades de la cartera europea de identidad digital</i>	60
--	----

	<u><i>Página</i></u>
III. La cartera europea de identidad digital como solución para la verificación de la edad	65
IV. Bibliografía	69

**EL CONSENTIMIENTO EN EL TRATAMIENTO DE LOS
DATOS DE CARÁCTER PERSONAL: UN RIESGO
SISTÉMICO PARA LOS MENORES**

RICARD MARTÍNEZ MARTÍNEZ.....	71
I. Un diagnóstico pesimista.....	71
II. Hay que legislar o la estrategia de la patada a seguir.	73
III. Casos de uso	76
1. <i>Son los padres</i>	76
2. <i>Un poco de historia: los colegios pueden compartir vídeos de los menores e incluso examinarles mediante la subida de imágenes a YouTube</i>	78
3. <i>Socialización dependiente y patrones oscuros</i>	84
IV. La conformación constitucional del derecho fundamental a la protección de datos: el pecado original del consentimiento	85
V. ¿Es operativo el consentimiento?	86

**RESPONSABILIDAD CIVIL, CONSENTIMIENTO Y
DIFUSIÓN DE DATOS DE MENORES EN ENTORNOS
DIGITALES**

M^a BELÉN ANDREU MARTÍNEZ, PEDRO GRIMALT SERVERA	91
I. Introducción	91
II. Obligaciones que derivan del Título X de la LOPDGDD para progenitores y centros educativos	92
III. ¿Es imprescindible el consentimiento para tratar datos de menores en internet?	95
IV. El consentimiento de los progenitores: ¿cabe la actuación individual de uno de ellos?	102

V.	¿Es suficiente el consentimiento para publicar datos personales de menores en internet?	108
VI.	La exigencia de responsabilidad. En particular, el ejercicio de la acción de responsabilidad del menor contra sus progenitores	112
VII.	Consideraciones finales	118

PROBLEMÁTICA JURÍDICA DEL HOGAR DIGITAL

DR. GUILLERMO OROZCO PARDO, DRA. MARGARITA OROZCO GONZÁLEZ	121
I. Introducción: la Sociedad Digital.	121
II. Su aplicación en la vivienda familiar	123
III. Redimensión del derecho a la «vida privada y familiar» ..	125
IV. La externalización de la privacidad personal y familiar ...	133
V. Algunos supuestos.	136
1. <i>Problemática en el contexto de las crisis conyugales</i>	136
2. <i>La «Ciberviolencia»</i>	137
3. <i>Conflicto entre intimidación familiar y derecho a la información</i>	142
4. <i>El «chat familiar» como extensión del ámbito de convivencia al contexto digital: el hogar digital de la familia.</i> .	145
5. <i>El problema del «sharenting»</i>	148

NUEVOS ESCENARIOS PARA EL DERECHO Y EL DERECHO PENAL EN LA PROTECCIÓN DE LOS MENORES: EL ANTEPROYECTO DE LEY ORGÁNICA PARA LA PROTECCIÓN DE LAS PERSONAS MENORES DE EDAD EN LOS ENTORNOS DIGITALES

FRANCISCO ALMENAR PINEDA.	157
I. Consideraciones previas	157
II. Premisa de base: la obligación de adoptar medidas o la necesidad de «un entorno digital seguro para la juventud y la infancia».	159

III. Lo que el Anteproyecto de reforma incluye. Especial referencia a las ultrafalsificaciones y la pena de alejamiento de los entornos virtuales	161
IV. A modo de valoración final	169

PUBLICIDAD DIGITAL Y MENORES: UNA VISIÓN INTEGRADA DE LA LEY DE SERVICIOS DIGITALES Y EL REGLAMENTO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (MANIPULACIONES Y CONDUCTAS PROHIBIDAS, RIESGOS SISTÉMICOS EN GRANDES MODELOS DE LENGUAJE)

RICARD MARTÍNEZ MARTÍNEZ, CARLOS FERNÁNDEZ HERNÁNDEZ . 173

I. Un caso de uso: <i>Meta Multistate Complaint</i>	174
1. Herramientas de publicidad dirigida	175
2. Técnicas de perfilado de menores	176
3. Infracciones legales denunciadas	178
II. ¿Cómo puede manipularse al usuario?	178
1. Personalización a través de algoritmos.	179
2. Explotación de vulnerabilidades emocionales.	179
3. «Framing» (encuadre).	180
4. Sistemas de recomendación.	180
5. Manipulación del proceso de pensamiento intuitivo.	180
6. Creación de contexto de vulnerabilidad.	180
7. Uso de datos biométricos.	180
8. Explotación de sesgos cognitivos.	181
9. Influencia en las decisiones.	181
III. Los trabajos del Ministerio de Juventud e Infancia.	181
IV. ¿Un marco regulador adecuado?	183
1. La legislación española	183
2. El Reglamento de Servicios Digitales	186
3. El Reglamento de inteligencia artificial	189

	<i><u>Página</u></i>
4. <i>Modificaciones en materia de infracciones y sanciones introducidas en la Ley de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico por el Real Decreto-ley 9/2024</i>	196
A. Restricciones a la prestación de servicios	196
B. Deber de colaboración	197
C. Supervisión y control.....	198
D. Responsables	199
E. Infracciones	200
F. Sanciones	201
G. Competencia para imponer sanciones	207
5. <i>Nuevas competencias de control y sancionadoras de la AEPD</i>	207
V. Conclusiones	208

y consumidores de pleno derecho, desde el uso de aplicaciones de ocio, videojuegos, redes sociales, hasta plataformas digitales del ámbito educativo.

Esta interacción con la tecnología requiere de un enfoque comprensivo para garantizar que pueden aprovechar las ventajas del entorno digital sin minimizar la importancia de riesgos presentes y futuros. Para ello, será fundamental abordar la cuestión desde una postura que garantice los derechos de la infancia de forma integral, para lo cual es necesario conocer de forma holística y sistemática el impacto que tiene en sus vidas.

II. ¿QUÉ DICEN LOS DATOS?

El acceso ilimitado a toda clase de contenidos, entre ellos la pornografía o discursos de odio, nuevas formas de violencia, como es el caso de la **sextorsión**, el **ciberbullying** o el **grooming**, apuestas *online* y videojuegos inadecuados para la infancia, encabezan las preocupaciones de familias y del debate social.

Existe un amplio consenso en que el uso temprano, intensivo y sin acompañamiento de dispositivos digitales conectados a internet puede tener importantes repercusiones negativas en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes. Este nuevo tipo de usos intensivos y adicciones constituye ya un relevante problema de salud pública que requiere un mayor esfuerzo a nivel de detección e intervención precoz. Cualquier conducta potencialmente adictiva que se inicia en la adolescencia tiene entre tres y cuatro veces mayor probabilidad de convertirse en una adicción a medio plazo.

Detengámonos en algunos de los datos de los que disponemos¹ y²:

1. PRESENCIA DE LAS PANTALLAS DESDE EDADES TEMPRANAS

- Entre los 10 y los 11 años, de media, niños y niñas reciben su primer teléfono inteligente.
- Aproximadamente 6 de cada 10 (59,1%) de los estudiantes españoles de ESO llevan el móvil todos o casi todos los días a clase y más de la mitad (58,4%) acostumbra a dormir con él en su habitación.
- El 97,7% de los adolescentes españoles de 12-13 años está registrado en alguna red social (el 78,8% en tres o más), a pesar de que la edad mínima requerida en nuestro país para ello, por el momento, es de 14 años.

1. Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). Impacto de la tecnología en la Adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Madrid: UNICEF España.
2. Fundación Barrié (2022). Adolescencia, Tecnología, Salud y Convivencia. Un estudio proactivo desde los propios adolescentes. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29279.02726>

- Casi 1 de cada 3 (31,6%) pasa más de 5 horas diarias conectado a Internet un día de semana normal, cifra que asciende al 49,6% durante el fin de semana.

- Respecto al uso y manejo de dispositivos apenas un 7,8% manifiesta dificultades a la hora de usar algunos de ellos y un 6,3% tiene problemas para navegar por internet o conectarse a las redes sociales. Sin embargo, un bajo nivel de estudios de los progenitores y un mayor número de miembros en la unidad familiar puede llegar a duplicar la tasa de adolescentes con dificultades, al igual que contar con servicios de conectividad de bajas prestaciones.

2. CONDUCTAS DE RIESGO ONLINE

- Las tasas de *sexting* (intercambio de contenidos digitales eróticos auto-producidos) en estudiantes españoles de ESO van desde el 13,8% (*sexting* activo, productores) al 42% (*sexting* pasivo, receptores), situándose en el 11,4% el porcentaje de adolescentes que afirma haber sufrido presiones o intentos de chantaje o sextorsión. Aunque el *sexting* es practicado por ambos géneros, las presiones las sufren generalmente las chicas. En 3º y 4º de ESO las tasas de *sexting* se duplican.

- El 57,2% de los estudiantes de ESO reconoce haber aceptado a desconocidos en una red social y el 21,5% haber llegado a quedar en persona con gente que conoció exclusivamente a través de la Red.

- 1 de cada 10 adolescentes ha recibido una proposición sexual por parte de un adulto a través de Internet.

- Alrededor del 90% de los adolescentes de entre 13 y 18 años han consumido pornografía alguna vez en su vida, cifra que supone un incremento del 20% respecto a 2018³.

3. IMPACTO SOBRE LA SALUD FÍSICA Y MENTAL

- Cuando se manifiesta un Uso Problemático de Internet (UPI), es decir con alta frecuencia, intensidad e interferencia con actividades básicas para el desarrollo, la higiene del sueño es sensiblemente peor y las tasas de obesidad se triplican.

- Adolescentes con UPI muestran 3 a 4 veces mayores niveles de depresión e ideación suicida, menor bienestar emocional y menor satisfacción con la vida.

3. Duran, M., Milano, V., Ortega, Susana, Aznar, B., Ballester, L. ... (2022). Estudio sobre pornografía en las Illes Balears: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo. Institut Balear de la Dona. Universitat de les Illes Balears.

- Algunos autores⁴ advierten además que un uso frecuente e intensivo de las pantallas puede tener consecuencias a nivel funcional en el cerebro adolescente.

- Crecen las llamadas adicciones sin sustancia: el juego patológico o *gaming disorder* afecta ya al 4,7% de los adolescentes españoles, según la última edición de la Encuesta ESTUDES⁵. El trastorno por uso de videojuegos o *gaming disorder* afecta al 5,1% y el UPI al 20,5%.

4. CONVIVENCIA FAMILIAR Y ESCOLAR

- Las pantallas se han convertido en la principal fuente de conflictos al menos en 1 de cada 5 hogares españoles. La tasa de adolescentes que llegan a agredir a sus padres es 6 veces mayor entre aquellos que presentan una adicción a los videojuegos.

- El UPI se asocia también a mayores tasas de *bullying* y de *ciberbullying*⁶ y el consumo de videojuegos PEGI18 (con violencia explícita) implica duplicar la tasa de agresores⁷. Se han constatado también menores niveles de tolerancia a la frustración y una mayor desconexión de la empatía.

5. PAPEL DE LAS FAMILIAS Y NECESIDAD DE DAR EJEMPLO

- A pesar de la preocupación actual, solo el 13,2% de los progenitores limita los contenidos a los que acceden sus hijos en la Red, el 23,94% las horas de uso y el 29,1% pone algún tipo de normas. Sin embargo, el 36,8% de los adultos al cargo acostumbra a utilizar el móvil durante las comidas familiares, siendo los hijos de éstos los que presentan significativamente más conductas de riesgo online y problemas de adicción a las pantallas.

- Comparativamente, entre los adolescentes con UPI el porcentaje de los que hacen deporte regularmente en su tiempo de ocio es un 10% inferior y el de lectores más de un 15%.

4. Miller, J., Mills, K., Vuoree, M., Orben, M. & Przybylski, A.K. (2023). Impact of digital screen media activity on functional brain organization in late childhood: Evidence from the ABCD study. *Cortex*, 169, 290-308. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2023.09.009>

5. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2022). Informe sobre Adicciones comportamentales 2021. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

6. Feijóo, S., Foodie, M., O`Higgins, J., Pichel, R y Rial, A. (2021). Cyberbullied, cyberbullies and Problematic Internet Use: some reasonable similarities. *Psicothema*, 33, 198-205. <https://doi.org/10.7334/psicothema2020.209>

7. Rial-Boubeta, A., Theotonio, Á., Neira-de Paz, A., Braña-Tobío, T. & Varela-Mallou, J. (2024). Relationship between the consumption of PEGI18 video games with explicit violence, bullying, and cyberbullying. *Psychology, Society & Education*, 16(1), 10-19. <https://doi.org/10.21071/pse.v16i1.16718>

III. LOS DERECHOS DE LA INFANCIA, UN MARCO DE REFERENCIA

Ante el vértigo de los constantes avances tecnológicos quizá debamos echar una mirada al pasado reciente. El 20 de noviembre de 1989, tras diez años de intensas negociaciones, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó el que se convertiría en el tratado de derechos humanos más ratificado de la historia, la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN)⁸, acordando incluir en ese sustantivo genérico a todas esas personas menores de 18 años de edad, niños, niñas y adolescentes, y a las que atribuirá por primera vez ser considerados sujetos de derechos, es decir, dejar de ser objetos de protección o cuidado y reconocer su papel como ciudadanos con unas características particulares por su grado de dependencia y madurez.

Ratificar un tratado de derecho internacional supone para los estados firmantes el compromiso y obligatoriedad de adaptar su normativa interna para el pleno cumplimiento de este conjunto de necesidades básicas universales elevados al rango de derecho. Recordemos que todos los países del mundo han firmado la CDN y solo la ratificación está pendiente en Estados Unidos.

Los derechos de la infancia deben respetarse, protegerse y hacerse efectivos en el entorno digital. Las innovaciones en las tecnologías digitales tienen consecuencias de carácter amplio e interdependiente para sus vidas y para sus derechos, incluso cuando no tienen acceso a Internet. Así lo indica el Comité de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño en su *Observación General n°25 (2021)*⁹ relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital.

Las garantías, obligaciones y derechos establecidos por la CDN, los Tratados de la Unión Europea, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y el Derecho derivado, así como la Constitución Española y la legislación vigente son de plena aplicación.

Cuestión distinta es que se identifiquen aspectos de lo digital que requieran de atención específica en algunas dimensiones o constituyan una novedad de tal naturaleza que nos cueste encontrar acomodo en el marco normativo preexistente de forma práctica y comprensible como pudiera ser, por ejemplo, el impacto de la inteligencia artificial generativa o los neuroderechos, como sugiere la *Carta de Derechos Digitales*¹⁰.

8. Naciones Unidas. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

9. Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. (2021). *Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital*. Naciones Unidas. <https://documents.un.org/doc/undoc/gen/g21/053/46/pdf/g2105346.pdf>

10. Gobierno de España. (2021). *Carta de derechos digitales*. https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Documents/2021/140721-Carta_Derechos_Digitales_RedEs.pdf

1. INTERÉS SUPERIOR DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN EL ENTORNO DIGITAL

Del mismo modo que integrar a niños, niñas y adolescentes en los entornos digitales es una prioridad para el ejercicio de su ciudadanía, esta incorporación no puede hacerse a cualquier precio. Las evidencias de los riesgos y perjuicios de una exposición irreflexiva al entorno digital son, como veíamos anteriormente, contundentes. Del mismo modo, no contar con las posibilidades de participar en la dimensión digital de la sociedad es un factor de exclusión que limita su desarrollo.

El objetivo del concepto de interés superior de niños, niñas y adolescentes es garantizar el disfrute pleno de todos los derechos reconocidos por la CDN y su desarrollo holístico, entendido en los planos físico, mental, espiritual, moral, psicológico y social. En la CDN no existe una jerarquía de derechos, todos los derechos previstos responden al interés superior y ningún derecho debería verse perjudicado por una interpretación negativa de esta premisa. Esto exige adoptar un enfoque basado en los derechos, en el que colaboren todos los intervinientes, para garantizar la promoción de su dignidad. Los poderes públicos deben cerciorarse de que, en todas las actuaciones relativas al suministro, la regulación, el diseño, la gestión y la utilización del entorno digital, el interés superior de todos los niños, niñas y adolescentes sea una consideración primordial.

Hablamos de un concepto dinámico que abarca diversos temas en constante evolución. Determinarlo es una actividad singular que debe realizarse en cada caso, teniendo en cuenta las circunstancias concretas, los efectos de las medidas a lo largo del tiempo y el avance de los conocimientos sobre su impacto. Esas circunstancias se refieren a las características específicas de los niños, niñas y adolescentes de que se trate, su madurez y sus vulnerabilidades.

El interés superior de niños, niñas y adolescentes por un lado es un derecho sustantivo, una consideración primordial al sopesar distintos intereses. Por otro es un principio jurídico interpretativo fundamental indicando la adopción del análisis que satisfaga de manera más efectiva ese interés superior. Pero además es una norma de procedimiento al tener que considerar en el proceso de adopción de decisiones una estimación de sus posibles repercusiones.

2. NO DISCRIMINACIÓN

2.1. Acceso a la sociedad digital

Acceder a las tecnologías digitales de forma provechosa y segura es clave para ejercer efectivamente toda la gama de sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos y sociales. Sin embargo, si no se logra la inclusión digital,

es probable que aumenten las desigualdades existentes y que surjan otras nuevas.

El derecho a la no discriminación nos exige asegurar un acceso equitativo, efectivo y seguro al entorno digital. Se deben realizar todos los esfuerzos necesarios tanto para evitar la exclusión digital como para que su experiencia en este entorno tenga garantizada el máximo de la protección ante cualquier riesgo. Esto incluye invertir en políticas y programas que apoyen el acceso asequible a las tecnologías digitales y su utilización con las debidas garantías hacia su salud y dignidad en los entornos educativos, las comunidades y los hogares, haciendo hincapié en que la utilización de las tecnologías digitales no debe sustituir las interacciones directas y reactivas entre los propios niños y niñas o entre estos y sus familias o cuidadores. Del mismo modo conocer las motivaciones que les impulsan a acceder en la red nos debe orientar a la hora de diseñar esas políticas y líneas de actuación. Debemos ser conscientes del gran surtidor emocional que supone hoy en día su experiencia digital, donde predominan las emociones positivas, pero sin perder de vista aquellas que les dañan.

2.2. Inclusión digital y brechas

Podemos señalar tres niveles en las barreras, o brechas, que pueden dejarles en los márgenes, expulsarlos de la sociedad digital o hacer que su participación esté tan condicionada que solo queden expuestos a sus partes perniciosas.

La primera es la brecha de acceso que, aun siendo minoritaria en nuestro entorno y atendida desde la función compensatoria de la escuela, dificulta especialmente la participación ciudadana en las franjas de edad superiores y en colectivos vulnerables.

La segunda es la de la experiencia, entendida como una calidad mínima en el acceso a todos los servicios y contenidos.

La tercera se refiere a la brecha de acompañamiento, cuando los adultos responsables de los cuidados o los garantes de sus derechos no ejercen sus responsabilidades por falta de conocimientos, disponibilidad o voluntad para hacer del digital un entorno protector.

Niños, niñas y adolescentes pueden sufrir discriminación si son excluidos del uso de las tecnologías y los servicios digitales o también si reciben mensajes que transmiten odio o un trato injusto cuando utilizan esas tecnologías. Otras formas de discriminación pueden surgir cuando los procesos algorítmicos que dan lugar al filtrado de información, la elaboración de perfiles o la adopción de decisiones se basan en datos sesgados, parciales o engañosamente obtenidos sobre ellos.

2.3. La vulnerabilidad de las infancias

Si adoptamos la máxima de que todos somos vulnerables de alguna manera ante las amenazas de la sociedad digital, será necesario adoptar medidas proactivas para prevenir la discriminación en los entornos digitales por cualquier grado de vulnerabilidad: orientación sexual, discapacidad, situación socioeconómica, origen étnico o nacional, idioma, solicitantes de asilo, refugiados y migrantes, víctimas y supervivientes de la trata o la explotación sexual, los que están acogidos en modalidades alternativas de cuidado o los privados de libertad. Sirva como ejemplo el dato respecto a la dificultad referida para utilizar algunos dispositivos. En el caso de residir en un centro de protección de menores esta tasa se triplica.

2.4. Infancia y discapacidad

Un acceso adecuado a la tecnología digital puede contribuir a que niños, niñas y adolescentes con discapacidad puedan vivir con mayor independencia y participar plenamente en todos los aspectos de la vida. Tanto ellos como las personas que los cuidan deben tener acceso a información relacionada con su situación, para que puedan estar adecuadamente informados acerca de la discapacidad, incluidas sus causas, sus cuidados y su pronóstico. Estos conocimientos son sumamente valiosos, ya que no solamente les permiten ajustarse y vivir mejor con su discapacidad, sino que también les dan la posibilidad de participar más en sus propios cuidados y adoptar decisiones sobre la base de la información recibida.

También les abre nuevas vías para que se relacionen socialmente con sus iguales, accedan a información y participen en procesos públicos de toma de decisiones, sin que suponga la sustitución de las que ocurran fuera del entorno digital.

Los diferentes tipos de discapacidad, incluidas las físicas, intelectuales, psicosociales, auditivas y visuales, suponen diferentes obstáculos para acceder al entorno digital, como los contenidos en formatos no accesibles, el limitado acceso a tecnologías de apoyo asequibles en el hogar, la escuela y la comunidad, o las restricciones del uso de dispositivos digitales en determinados entornos. La inversión en diseños de acceso universal a servicios y productos y contar con la opinión directa de niños, niñas y adolescentes con discapacidad serán objetivos que perseguir.

3. PROTECCIÓN

Un entorno libre de violencia es una condición imprescindible para ver cumplido el derecho al pleno desarrollo en toda su magnitud. Una violencia que

puede darse en el centro educativo, en la familia, en la comunidad y también en sus versiones digitales.

Avanzar en la consciencia de los orígenes, causas y consecuencias de la violencia nos debe llevar a relacionarnos activamente con todo el sistema de protección y a promover estrategias preventivas que estimulen una convivencia positiva, detecten tempranamente episodios de violencia y sean capaces de realizar intervenciones y reparaciones eficaces en las fases más agudas de los conflictos, siempre desde esa perspectiva de derechos¹¹.

Lamentablemente, nuestros esfuerzos no podrán evitar episodios críticos ni garantizar espacios absolutamente seguros, sin embargo, nuestras actuaciones contribuirán a reducir daños de esas situaciones, minimizar las oportunidades de revictimización y a valorar las contribuciones individuales al establecimiento de un clima positivo de convivencia.

Sin ánimo de exhaustividad, serán necesarias políticas públicas destinadas a la protección de la infancia desde el entorno digital en distintos frentes y conceptos, como, por ejemplo:

- Salud: estilo de vida, alimentación, sobrepeso/obesidad, imagen corporal, bienestar emocional, adicciones comportamentales, patrones oscuros en servicios y productos.
- Privacidad: perfilados, sesgos algorítmicos.
- Educación afectivo-sexual: pornografía, violencia sexual contra la infancia.
- Convivencia: acoso escolar, ciberacoso, discursos de odio.

4. EDUCACIÓN

Como podemos constatar en la actualidad, resulta crucial preparar a la infancia y a la juventud también para los desafíos del entorno digital. Hoy en día, la competencia digital es una herramienta indispensable para la plena participación social y por tanto es fundamental que esté alineada con la competencia ciudadana. Las nuevas tecnologías brindan oportunidades, pero también plantean retos. Es imprescindible que los niños y niñas desarrollen competencias digitales, como la alfabetización mediática informacional (AMI), que les permitan desenvolverse de forma ética, segura y responsable en este entorno y en este caso los derechos de infancia ofrecen un marco de consenso y unas posibilidades pedagógicas incuestionables.

11. British Council y UNICEF España. (2024) Herramientas para promover el bienestar y protección de la infancia en centros educativos. Madrid: British Council

Es imposible defender aquello que no se conoce. Si bien la CDN nos conmina a una amplia difusión, especialmente entre aquellos a los que afecta directamente, la primera mención explícita en una normativa educativa estatal no llegó hasta 2020, en el preámbulo de la LOMLOE¹².

Promover un sólido conocimiento de derechos es una buena estrategia de favorecer la resiliencia en la infancia. Por un lado, conocer los derechos y sus mecanismos posibilita la autoprotección, porque saben cuándo y cómo estos derechos se reconocen, se ignoran o en qué momentos se ven privados de ellos. Por otro lado, conocer sus responsabilidades facilita su autorregulación, gestionando sus acciones y la interacción con el grupo de iguales. Del mismo modo, saber que los derechos son esenciales e irrenunciables, que los derechos forman parte de nosotros, ofrece una concepción completa de la condición humana amarrada en la dignidad y el respeto. Su universalidad nos hará ver como meta la equidad y la no discriminación, favoreciendo un clima de respeto respecto a los derechos y necesidades de otros¹³.

5. PARTICIPACIÓN

La concepción de niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos enlaza con el concepto de ciudadanía y, más concretamente, con el de ciudadanía infantil. La utilización de las tecnologías digitales puede contribuir a que participen en los planos local, nacional e internacional.

A su vez, la dificultad de contar con información de calidad y los déficits de capacidades de análisis crítico deterioran la calidad democrática de los procesos y entorpecen los aprendizajes en materia de participación, vulnerando así este derecho.

Formar sobre los usos y advertir de los riesgos será fundamental para que expresen sus opiniones y puedan manifestarse en igualdad de condiciones con los adultos, de forma anónima cuando sea necesario, para que puedan ser defensores efectivos de sus derechos, individualmente y como grupo.

Al elaborar leyes, políticas, programas, servicios y formación sobre los derechos de la infancia en relación con el entorno digital será necesario escuchar sus necesidades y conceder la debida importancia a sus opiniones. En este punto será clave que los proveedores de servicios digitales colaboren activamente aplicando salvaguardias apropiadas (seguridad desde el diseño), y tengan debidamente en cuenta las opiniones de estos al concebir sus productos y servicios.

12. Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), número 3/2020, publicada en el Boletín Oficial del Estado el 23 de diciembre de 2020.

13. Guadix, N., Belmonte, O., López de Turiso, A., Balsells, M. À., Coiduras, J., Alsinet, C., Urrea, A. (2016). Cuaderno de integración curricular. Madrid: UNICEF Comité Español.

IV. SE DIERON ALGUNOS PASOS

Es de destacar el papel de la AEPD como una de las instituciones que más ha impulsado y promovido el compromiso con la protección de menores de edad en el entorno digital. Con la adopción de su *Plan Estratégico 2015-2019*, ha venido desplegando iniciativas y medidas en interés de niños, niñas y adolescentes. Desde 2019 el grupo de trabajo *Menores, salud digital y privacidad* se ha dedicado a analizar y estudiar las situaciones de riesgo en la red.

La *Ley Orgánica 8/2021 de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (LOPVI)* ya señala la necesidad de que el entorno digital sea foco de atención.

La *Estrategia Estatal de Derechos de la Infancia y Adolescencia de España (2023-2030)*¹⁴ incluye medidas para proteger a los niños en el entorno digital.

La *Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024* del Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social plantea entre sus objetivos algunos relacionados con las llamadas adicciones sin sustancia, señalando la importancia de aumentar la percepción del riesgo respecto a conductas adictivas, de contar con la participación ciudadana en este propósito y de promover hábitos de vida saludable al respecto.

El Ministerio de Juventud e Infancia convocó a principios de 2024 un *Comité de personas expertas* para desarrollar un diagnóstico y una propuesta de medidas de actuación a corto, medio y largo plazo y el Gobierno en su conjunto presentó un *Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales* que deberá consolidarse en su trámite legislativo.

En el marco europeo, además del Reglamento de Inteligencia Artificial, cabe destacar la entrada en vigor de la Ley de Servicios Digitales (DSA) y la Ley del Mercado Digital (DMA) que nacen con los objetivos de crear un espacio digital más seguro en el que se protejan los derechos fundamentales de todos los usuarios de servicios digitales, también los menores de edad, y establecer unas condiciones de competencia equitativas para fomentar la innovación, el crecimiento y la competitividad, tanto en el mercado único europeo como a escala mundial.

También entidades de la sociedad civil (Asociación Europea para la Transición Digital, UNICEF España, ICMedia, Dale una Vuelta, Fundación ANAR y Save the Children) han desarrollado propuestas como el Pacto de Estado para proteger a los menores en el entorno digital, con una serie de medidas que permitan avanzar en un marco de consenso, o la Asociación Adolescentes libres

14. Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 (2023). *Estrategia Estatal de Derechos de la Infancia y Adolescencia de España*. Madrid: Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones.

de móviles que desde las familias abogan por un pacto familiar para retrasar la llegada de los dispositivos.

V. CONCLUSIONES

Si hablamos de infancia y tecnología, tendremos que asegurar que su experiencia digital no será perjudicial para su salud física y mental, que seremos capaces de contribuir a la configuración de un entorno protector donde no habrá espacio para ninguna forma de violencia y que pondremos a su alcance todas las posibilidades para que puedan desarrollarse, participar y mejorar su comprensión del mundo.

Para lograrlo es un requisito fundamental contar con la opinión de niños, niñas, adolescentes y familias, con la implicación y colaboración de los garantes de los derechos y el máximo compromiso de los proveedores de productos y servicios, es decir, más allá de los mínimos legales, para comprender el estado de situación y contribuir en la búsqueda de soluciones que beneficien y potencien el uso equilibrado de la tecnología.

Debates como la determinación de la edad para el acceso a determinados servicios, el desarrollo de la competencia digital y el impacto en nuestras democracias, la aparición de tecnologías disruptivas, el comportamiento de los grandes actores de la economía digital y los marcos regulatorios mundiales moldearán en los próximos tiempos un mundo digital que ha de ser más amable para la infancia tal y como nos comprometimos en un lejano 1989.



Esta obra ofrece una mirada profunda sobre la interacción entre los menores y el entorno digital. Aborda temas críticos como la mercantilización de sus datos en redes sociales, el impacto de la normativa europea sobre identidad digital y la problemática del consentimiento en el tratamiento de datos personales. Con análisis detallados y conclusiones significativas, este libro se posiciona como una referencia esencial para entender la transformación que la digitalización supone para los derechos de la infancia. Además, explora la responsabilidad civil y las adaptaciones legales necesarias para garantizar una protección efectiva en el ámbito digital.

ISBN: 978-84-1085-336-2

