

**LAS MUJERES JÓVENES ANTE LA DESIGUALDAD DIGITAL:
POSICIONES, EXPOSICIONES Y DISPOSICIONES**

Young women facing digital inequality: positions, exposures and dispositions

Daniel Calderón Gómez

danielcalderon@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid - España

Recibido: 08-03-2024

Aceptado: 20-05-2024

Resumen

Este artículo realiza un análisis sociológico de las desigualdades digitales de la juventud con perspectiva de género, a partir de un modelo teórico centrado en las dimensiones interiorizadas, exteriorizadas y objetivadas del proceso de socialización tecnológica. Mediante una metodología cuantitativa basada en datos secundarios, se estudia la desigualdad estructural que sufren las mujeres jóvenes en entornos digitales. Esta se materializa en la interiorización de disposiciones de indefensión y desconfianza, en experiencias de sobrecarga, dependencia tecnológica y problemas de gestión de la imagen personal en redes, así como en usos que se ven afectadas por formas específicas de violencia (vulneración de la privacidad y acoso sexual) que limitan las posibilidades de participación digital de las mujeres en condiciones de igualdad.

Palabras clave: brecha digital de género, juventud, socialización tecnológica, habitus informacional, violencia digital.

Abstract

This article conducts a sociological analysis of digital inequalities among youth from a gender perspective. It departs from a theoretical model of digital inequality focused on the internalized, externalized, and objectified dimensions of the technological socialization process. Using a quantitative methodology based on secondary data, it delves into the structural inequality that young women suffer in digital environments. This inequality materializes in the internalization of dispositions of helplessness and distrust, in experiences of overload, technological dependence, and problems of personal image management on the Internet, but also in uses that are affected by specific forms of violence (violation of privacy and sexual harassment) that limit the possibilities of digital participation of women on equal terms.

Keywords: gender digital divide, youth, technological socialization, information habitus, digital violence.

1. Introducción

El ámbito de las tecnologías digitales e Internet, desde su origen, se ha configurado como un entorno hostil para las mujeres, ya que persiste una estrecha vinculación entre masculinidad y desempeño digital, asentada en décadas de socialización diferencial de género y desigualdad estructural en los campos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Henning, 2020). La preocupación por garantizar la participación y la inclusión digital de las mujeres en términos de igualdad se ha materializado en el campo de los estudios sobre brecha digital de género, de enorme importancia en el contexto español (Castaño, 2008; Castaño, Martín y Martínez, 2011; Castaño, Martín, Vázquez y Martínez, 2009; Martínez Cantos *et al.*, 2020).

En el contexto de los estudios sobre juventud y TIC en España, durante varias décadas la investigación se ha desarrollado entre una mirada ciberuópica que entendía a los jóvenes (casi siempre hombres) como nativos digitales capaces de desenvolverse intuitivamente en el mundo de las tecnologías (Bernete, 2010; Merino, 2010) y una mirada catastrofista que sobredimensionaba los riesgos y peligros derivados de su uso, como la dependencia tecnológica (Spratling, 2015), la adicción (Ryding y Kaye, 2018), la exposición de la intimidad o los problemas de ciberseguridad (Astorga-Aguilar y Schmidt-Fonseca, 2019). Solo recientemente se ha comenzado a poner el foco en las desigualdades digitales de género entre las personas jóvenes (Ballesteros *et al.*, 2020), vinculándose con procesos diferenciales de socialización, que llevan a las mujeres a evitar itinerarios relacionados con las llamadas disciplinas STEM –ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas– (García-García y Alzás García, 2022), por la persistencia de estereotipos de género dentro del ámbito tecnológico y con la generalización de nuevas formas de violencia machista y acoso sexual mediado por las tecnologías (Henry y Powell, 2016).

Tomando esto en consideración, presentamos una investigación centrada en estudiar la desigualdad digital juvenil desde una perspectiva de género. El objetivo general del estudio es analizar las principales desigualdades digitales de género presentes entre la población joven de 15 a 29 años en España, vinculándolas con los procesos diferenciales de socialización tecnológica, con las posibilidades de participación digital y con las experiencias de uso de las tecnologías. Este objetivo se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- OE1. Estudiar los procesos de socialización en el uso de las tecnologías de la población joven (disposiciones interiorizadas).
- OE2. Dimensionar las principales brechas, desigualdades y barreras de género que afectan a la población juvenil en sus prácticas digitales (exposiciones exteriorizadas)
- OE3. Analizar las formas de participación digital y los tipos específicos de violencia que afectan a las mujeres en entornos digitales (posiciones sociales objetivadas)

- OE4. Indagar en las experiencias digitales emergentes en entornos digitales desde una perspectiva de género, destacando la dependencia tecnológica, la saturación y la gestión de la identidad online.

La estructura del artículo comienza planteando una reconstrucción de antecedentes sobre los estudios de brecha digital en España, con especial foco en las desigualdades de género y en la población joven. A continuación, se presenta un modelo teórico de análisis de la desigualdad digital basado en los procesos de interiorización, exteriorización y objetivación de la actividad digital. Seguidamente se describe la metodología, el diseño muestral, la operacionalización de variables y el plan de análisis. Posteriormente, la exposición de resultados se divide en cuatro apartados dedicados a las disposiciones, exposiciones, posiciones sociales y experiencias digitales de la juventud. Finalmente, en el apartado de conclusiones se discuten los resultados en base a la evidencia teórica y se presentan las principales limitaciones del estudio y futuras líneas de investigación.

2. La desigualdad digital en España

El estudio de la desigualdad digital se ha desarrollado a la par del acelerado proceso de digitalización que han experimentado las sociedades en las últimas décadas, de forma que las tecnologías digitales, e Internet en particular, juegan un papel cada vez más importante en la vida social (Sparks, 2013): aspectos como el acceso a la información, la comunicación, el entretenimiento, la educación o el trabajo no pueden entenderse hoy en día sin la mediación de este tipo de tecnologías. En su origen, a finales de los años 90, la brecha digital se entendía en términos de acceso a los dispositivos y herramientas tecnológicas (primer nivel de la brecha digital), centrándose en aspectos como las desigualdades económicas, materiales o geográficas que impedían la conectividad y el acceso a los dispositivos de los grupos sociales vulnerables (Compaine, 2001).

Con el cambio de siglo, la progresiva penetración de los dispositivos tecnológicos en los hogares y en la vida cotidiana (Bakardjieva, 2005) condujo a un cambio de enfoque de los estudios de brecha digital, que comenzaron a interesarse por cuestiones como los usos diferenciales de las tecnologías (Van Deursen y Van Dijk, 2013), la importancia de las competencias digitales para desenvolverse en el nuevo ecosistema tecnológico (Hargittai, 2002) y las motivaciones e intereses vinculados a la actividad digital (Reisdorf y Groselj, 2017). Este sería el denominado segundo nivel de la brecha digital.

Desde este enfoque, en España se comenzaron a desarrollar estudios pioneros sobre brecha digital de género, liderados por el trabajo pionero de Cecilia Castaño (ver Castaño, 2008; Castaño, Martín y Martínez, 2011; Martínez Cantos *et al.*, 2020). En estos trabajos destacaban que la brecha digital que afecta a las mujeres no tiene tanto que ver con las condiciones materiales de acceso a los dispositivos –que se asocian con la precariedad y vulnerabilidad económicas– sino con la actividad

digital de las mismas, siendo esta menos productiva y diversificada, lo que afecta a sus posibilidades de participación digital. Entre las personas más jóvenes, además, la brecha digital de género se manifiesta específicamente en el mayor interés de los hombres por tecnologías más pioneras y la adquisición de destrezas más especializadas, mientras “las chicas muestran un menor interés por las carreras TIC, una dedicación menos frecuente a tareas informáticas [...] y un menor entusiasmo con las novedades en aparatos digitales, a pesar de realizar un uso bastante intensivo de los mismos” (Martínez Cantos *et al.*, 2020: 116).

A pesar del aporte de Castaño al estudio de la desigualdad digital, los estudios sobre jóvenes y nuevas tecnologías en España que se desarrollaron durante gran parte de las últimas dos décadas presentaros una visión de la juventud reduccionista, simplista y carente de matices, excesivamente catastrofista o ciberutópica (Calderón, 2021). En el polo catastrofista, la digitalización se ha acompañado de una preocupación creciente por los riesgos de las tecnologías, poniendo de su foco en las generaciones más jóvenes. Así, desde hace décadas, desde el ámbito académico se viene advirtiendo de riesgos como los problemas de dependencia y adicción a la tecnología (Spratling, 2015; Ryding y Kaye, 2018), las consecuencias psicológicas de la sobrecarga y saturación de información (Bawden y Robinson, 2020) o los problemas relacionados con la ciberseguridad (Astorga-Aguilar y Schmidt-Fonseca, 2019), como la vulneración de datos personales, la gestión de la privacidad o la dificultad para eliminar el rastro de nuestra actividad online. Se trata de problemas que, paradójicamente, afectan a la mayor parte de la población, ya que tienen que ver con la manera en que se estructuran las relaciones sociales contemporáneas en un ecosistema tecnológicamente mediado, pero que se han vinculado habitualmente con las nuevas generaciones.

En el polo ciberutópico, en las últimas dos décadas se popularizó en España la metáfora de los “nativos digitales” (Prensky, 2001), de forma que una gran cantidad de estudios empíricos, especialmente aquellos promovidos por el Instituto de la Juventud (por ejemplo, Bernete, 2010; Domingo, 2005; Merino, 2010; Rubio Gil, 2010), presentaban una juventud hiperconectada e intuitivamente capaz de desenvolverse en el entorno digital. Abrazados al solucionismo tecnológico (Morozov, 2015), las desigualdades de clase o de género quedaban opacadas por un marketing generacional (Montgomery, 2009) carente de cualquier tipo de evidencia empírica o de teoría sobre la socialización tecnológica, pero de gran poder retórico, como numerosos trabajos han evidenciado (Benner, Maton y Kervin, 2008; Lluna y Pedreira, 2017; Selwyn, 2009; Thomas, 2011). Progresivamente, este enfoque ha ido perdiendo peso debido a la aparición de investigaciones centradas en la desigualdad digital juvenil (Ballesteros *et al.*, 2020; Calderón Gómez, 2021; Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022). Además, la pandemia de la Covid-19 situó en el debate público las dificultades juveniles para adaptarse a la educación online (De Marco *et al.*, 2023), desechando definitivamente la visión de una juventud digital perfectamente capacitada para desenvolverse en el mundo digital.

Las corrientes catastrofista y ciberutópica (Calderón, 2021) tienen en común la visión simplista, reduccionista y carente de matices sobre la juventud, además de un escaso interés por tomar en consideración las experiencias, problemáticas y desigualdades estructurales específicas que afectan a las mujeres jóvenes, como por ejemplo el problema emergente de la violencia sexual digital (Büchi,

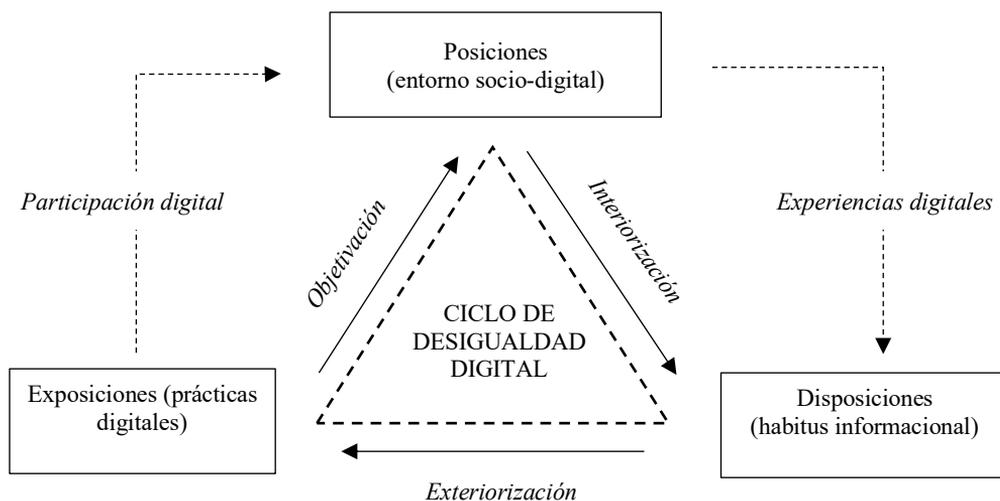
Festic, Just y Latzer, 2021), la reproducción de estereotipos sexistas en la gestión de la imagen personal en redes (Pibernat, 2019) o la falta de confianza y motivación de muchas mujeres para desarrollar sus competencias digitales (Martínez Cantos *et al.*, 2020). Por ello, proponemos a continuación un modelo teórico de análisis de la desigualdad digital de género entre la población juvenil, considerando los procesos diferenciales de socialización, las prácticas y experiencias digitales de las mujeres, en comparación con los hombres, así como las situaciones de violencia y barreras que dificultan la participación digital de las mujeres en condiciones de igualdad.

2.1. Modelo teórico de análisis de la desigualdad digital de género entre la juventud

El análisis de la desigualdad digital de género entre la juventud implica conectar los procesos diferenciales de socialización tecnológica, esto es, las formas específicas de incorporación de las tecnologías digitales a la trayectoria biográfica de los sujetos (Merino, 2010), con el contexto socio-digital en el que se despliegan las prácticas, emergiendo barreras y condicionantes estructurales que limitan la participación de las mujeres. Para ello, partimos del enfoque construccionista planteado por Berger y Luckmann (2008), quienes entienden la construcción social de la realidad como proceso cíclico de interiorización, exteriorización y objetivación (Tabla 1).

Esta aproximación nos permite profundizar, desde una perspectiva de género, en las disposiciones adquiridas durante el uso de las tecnologías (competencias, motivaciones, experiencias emocionales, estrategias de uso, etc.), en las prácticas y experiencias que emanan de dichas disposiciones (dependencia tecnológica, saturación, gestión de la imagen personal, gestión de la privacidad, etc.) y en las formas objetivadas de desigualdad estructural que se configura del entrelazamiento de prácticas digitales (formas de violencia y barreras a la participación digital).

Tabla 1. Modelo de análisis de la desigualdad digital de género entre la juventud



Fuente: elaboración propia

En primer lugar, el proceso de interiorización implica la adquisición de disposiciones hacia las tecnologías, las cuales incluyen competencias digitales, pero también intereses y motivaciones, esquemas de uso y experiencias emocionales, como por ejemplo la sensación de confianza o indefensión a la hora de tener que utilizar las tecnologías. Este conjunto de disposiciones, que la socióloga Laura Robinson (2009) ha denominado “habitus informacional”, son cruciales a la hora de estudiar las desigualdades de género, ya que se orientan hacia prácticas y usos diferenciales de la tecnología. Desde el punto de vista de la socialización tecnológica (Gordo, García, de Rivera y Díaz-Catalán, 2018; Merino, 2010), debemos tomar en consideración dos dimensiones entrelazadas: (1) la domesticación de la tecnología (Haddon, 2016), que es el proceso específico de incorporación de las tecnologías a la vida cotidiana, lo que implica una familiarización con su uso; y (2) la alfabetización digital (Neumann, Finger y Neumann, 2017), que es el proceso de adquisición de disposiciones, esquemas y competencias durante el uso de las tecnologías. La distinción es importante, pues la actividad desinteresada de “trastear” con las tecnologías sin un fin práctico es fundamental para familiarizarse con los dispositivos y desarrollar confianza digital, lo que puede suponer una ventaja informacional frente a quienes únicamente utilizan las tecnologías digitales por necesidad (Robinson, 2012).

En segundo lugar, las disposiciones se transforman en exposiciones digitales a través del proceso de exteriorización, esto es, de las formas específicas en que las personas utilizan sus conocimientos e intereses para desplegar formas diferenciales de uso. En este sentido, Martínez Cantos *et al.* (2020) han señalado cómo los hombres jóvenes muestran un mayor interés hacia las novedades tecnológicas debido a la persistencia de estereotipos de género dentro del sector, lo que se concreta en las actividades digitales realizadas. En el *Barómetro Jóvenes y Expectativa Tecnológica 2020* (Ballesteros *et al.*, 2020), se muestra un uso intensivo de las tecnologías en la juventud entre ambos sexos, pero con un patrón diferenciado: entre las mujeres, destaca el uso del smartphone, la tablet y el ordenador portátil, así como las prácticas de interacción social, comunicación y ocio centrado en el consumo audiovisual; entre los hombres, destaca el uso del ordenador de sobremesa y la videoconsola, presentando una mayor creación de contenido online, un ocio más vinculado con los videojuegos y las apuestas online, mayor consumo de pornografía y uso de aplicaciones para encontrar pareja. Otros estudios, como la investigación *ParticipaTIC* de la Fundació Ferrer i Guardia (Fariñas *et al.*, 2022) o el *Informe Juventud en España 2020* (Instituto de la Juventud, 2021), presentan resultados en la misma línea.

En tercer lugar, el proceso de objetivación tiene que ver con la cristalización de las prácticas digitales, transformadas en estructuras de relaciones jerárquicas que se imponen a los actores como posiciones sociales objetivadas (Berger y Luckmann, 2008). Particularmente, nos interesa especialmente la institucionalización de formas de violencia hacia las mujeres en entornos digitales (Henry y Powell, 2016), la cual se manifiesta en insultos, acoso sexual o vulneración de la intimidad y privacidad. Este terror sexual (Barjola, 2018) se asienta en la libertad e impunidad de los hombres para exponerse en la red, frente al miedo que genera en las mujeres, en lo que Aida Gallego (2023)

denomina como el continuo offline-online del terror sexual, esto es: la transferencia de los miedos y temores de las mujeres para participar en la vida pública a los entornos digitales. Así, el entrelazamiento de disposiciones (confianza) con formas diferenciales de exposición pública (impunidad y libertad de acción) engendra un entorno digital hostil hacia las mujeres jóvenes que limita sus posibilidades de participación digital, pues ocupan dentro del mismo una posición social vulnerable, en comparación con los hombres, que ocupan una posición privilegiada. Se trata de un nivel de análisis tradicionalmente desconsiderado por los estudios de brecha digital, más centrados en las formas de acceso, usos y competencias (Ragnedda y Muschert, 2018).

Finalmente, la reintegración de este espacio socio-digital de posiciones sociales en el que las mujeres ocupan una posición vulnerable produce la emergencia de experiencias digitales distintivas, generando desconfianza e indefensión: los denominados costes emocionales del uso de las tecnologías (Huang, Robinson y Cotten, 2015). Particularmente, agrupamos estas experiencias en tres grandes dimensiones: (1) la dependencia tecnológica (Spratling, 2015), derivada de la sensación de necesidad de utilizar los dispositivos y estar continuamente disponible para los demás, lo que engendra problemas de adicción a la tecnología (Ryding y Kaye, 2018); (2) la saturación o sobrecarga (Bawden y Robinson, 2020), relacionada la sobreexposición al acelerado ritmo de actualización de notificaciones, informaciones e interacciones que generan los medios; y (3) la gestión del yo digital, que en el caso de las mujeres está estrechamente vinculada a la exposición de una imagen corporal sexualizada (Pibernat, 2019) y configurada desde el imaginario masculino, así como en la preocupación por la seguridad, la privacidad y la intimidad en la red para confrontar las nuevas formas de ciberviolencia de género (Büchi, Festic, Just y Latzer, 2021).

3. Metodología

Se ha utilizado una metodología cuantitativa basada en la técnica de la encuesta online (Arroyo y Finkel, 2019) a personas entre 15 y 29 años residentes en España. Utilizamos este intervalo etario para operacionalizar la juventud por ser el habitual en instituciones como la Fundación Fad Juventud (Megías, 2024) o el Instituto de la Juventud (2021), lo que posibilita la realización de análisis comparativos. El cuestionario forma parte del estudio *Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC* (Megías, 2024), cuyos objetivos plantean identificar perfiles de riesgo de uso de las tecnologías digitales de la juventud, dimensionando su impacto, las percepciones y las actitudes sobre la exposición digital. A partir de un panel online, se realizó un muestro por cuotas de edad (15 a 19 años, 20 a 24 años, 25 a 29 años) y sexo (hombres y mujeres).

Para este artículo, contamos con una base muestral de 1504 casos, considerando un error muestral del 2,5% para el supuesto de muestreo aleatorio simple, nivel de confianza del 95% y

máxima variabilidad ($p=q=0,5$). Se han utilizado como variables independientes de control el sexo y la edad, estudiando tanto los efectos independientes de estas variables por separado como el efecto combinado del sexo y la edad. El objetivo ha sido identificar diferencias significativas entre hombres y mujeres para cada uno de los tres grupos quinquenales de edad incluidos en el análisis. Las características muestrales y error asociado a cada uno de los grupos de comparación se encuentran en la tabla 2.

Tabla 2. Características de la muestra

Variable		Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)	Error muestral
Sexo	Mujer	790	52,5	3,5%
	Hombre	714	47,5	3,7%
Edad	15-19 años	441	29,3	4,7%
	20-24 años	521	34,6	4,3%
	25-29 años	548	36,4	4,2%
Sexo por edad	Mujer (15-19 años)	182	12,1	7,3%
	Hombre (15-19 años)	257	17,1	6,1%
	Mujer (20-24 años)	299	19,9	5,7%
	Hombre (20-24 años)	219	14,6	6,6%
	Mujer (25-39 años)	309	20,5	5,6%
	Hombre (25-29 años)	238	15,8	6,4%
TOTAL		1504	100%	2,5%

Fuente: elaboración propia.

Con respecto a los análisis estadísticos, se han combinado análisis multivariados de reducción dimensional (análisis de componentes principales, análisis de correspondencias) y análisis bivariados de asociación (chi-cuadrado para variables dependientes cualitativas, test t de diferencia de medias para variables dependientes cuantitativas). El análisis de componentes principales (Cea D'Ancona, 2002) se ha usado para reducir el número de variables independientes a un número más reducido de componentes o factores latentes, mientras que el análisis de correspondencias simple (Beh, 2010) se ha utilizado para posicionar visualmente las preocupaciones sobre situaciones en la red con el sexo y la edad. A continuación, describimos brevemente las variables dependientes incorporadas al análisis y su medición.

3.1. Operacionalización de variables

Las variables dependientes incluyen preguntas relacionadas con los tres niveles de análisis presentados en el modelo teórico: disposiciones, exposiciones, posiciones y experiencias digitales.

Disposiciones. Se han operacionalizado a través de una escala ordinal de autopercepción del nivel competencias digitales, clasificadas en 5 dimensiones derivadas del marco europeo de

competencias digitales (Vuorikari et al., 2022): (1) búsqueda y gestión de información, (2) comunicación y colaboración; (3) creación de contenido digital; (4) seguridad en entornos digitales; y (5) identificación y resolución de problemas. Además, se han agrupado en un componente de competencias digitales (F1.1) mediante el uso de un análisis de componentes principales (Varianza: 48,2%; KMO= 0,789; Bartlett significativo al 95%). De forma complementaria, también se han incluido datos sobre confianza hacia el uso de las tecnologías, provenientes de la Encuesta Brecha Digital en España 2022 (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2023).

Exposiciones. Se han operacionalizado a través de una escala ordinal de frecuencia de realización de 16 actividades digitales. Estas variables se han agrupado a través de un análisis de componentes principales (F2) en 4 factores de uso de las tecnologías (Varianza: 55,5%; KMO= 0,863; Bartlett significativo al 95%). Las variables con mayor puntuación factorial con cada factor son las siguientes:

- *F2.1. Usos instrumentales y minoritarios* (Varianza: 17,9%): aplicaciones para encontrar pareja (0,769); apuestas online (0,703); compra-venta de productos (0,665); creación de contenido en web propia (0,654); consumo de pornografía (0,558).
- *F2.2. Redes sociales y consumo audiovisual* (Varianza: 17,4%): consumo de vídeo online (0,744); aplicaciones de mensajería instantánea (0,727); escuchar música (0,718); uso de redes sociales (0,700); ver películas o series en plataformas de suscripción (0,582).
- *F2.3. Información y lectura* (Varianza: 12,9%): seguir las noticias (0,686); seguir blogs, webs o foros (0,671); escuchar radio o podcast (0,664); leer libros/cómics en formato electrónico (0,523).
- *F2.4. Videojuegos* (Varianza: 7,2%): jugar a videojuegos (0,749).

De manera complementaria, también se ha incluido una pregunta nominal de respuesta múltiple sobre las redes sociales específicas utilizadas, con el objetivo de incluir comparaciones por sexo y edad.

Posiciones sociales. Se ha operacionalizado a través de las situaciones de violencia experimentadas en entornos digitales y de las preocupaciones sobre los riesgos de determinadas situaciones relacionadas con el uso de las tecnologías. En primer lugar, se han incorporado 14 variables con una escala ordinal de frecuencia de ocurrencia de las siguientes situaciones: (1) suplantación de identidad; (2) estafas o fraudes; (3) insultos o acoso de personas conocidas; (4) insultos o acoso de personas desconocidas; (5) publicación de fotos, vídeos o información personal sin consentimiento; (6) recibir mensajes de odio; (7) evitar subir contenidos por miedo al acoso; (8) bloqueo de perfiles en redes sociales; (9) control de la actividad por parte de la pareja; (10) sufrir acoso sexual online; (11) envío de contenido sexual sin consentimiento; (12) presión o chantaje para enviar contenido de carácter sexual; (13) chantaje con difusión de contenido propio de carácter sexual; (14) enviar contenido propio de carácter sexual.

En cuando a las preocupaciones con situaciones relacionadas con el uso de las TIC, se ha incluido una variable de respuesta múltiple con 9 categorías (ver apartado de resultados). A partir de ella, se ha utilizado un análisis de correspondencias simple para relacionar visualmente las categorías con los grupos de sexo y edad.

Con respecto a las *experiencias relacionadas con el uso de las tecnologías*, se han agrupado en 3 dimensiones: dependencia, saturación y gestión de la imagen personal.

Experiencias de dependencia. Se han utilizado 5 variables ordinales de frecuencia y grado de acuerdo con formas de dependencia y necesidad de uso de la tecnología. Estas variables se han agrupado a través de un análisis de componentes principales (F3) en 2 factores de dependencia tecnológica (Varianza: 61,5%; KMO= 0,686; Bartlett significativo al 95%). Las variables con mayor puntuación factorial con cada factor son las siguientes:

- *F3.1. Dependencia del smartphone* (Varianza: 37,4%): sentirse obligado a llevar el móvil (0,804); sentir la necesidad de comprobar el móvil para ver si tiene notificaciones (0,786); usar el teléfono en lugares donde no se considera apropiado (0,707).
- *F3.2. Sociabilidad y RRSS* (Varianza: 24,2%): sentirse mal por no participar en las redes sociales de su entorno (0,869); querer ver las redes sociales continuamente (0,621).

Experiencias de saturación. Se ha usado 1 variable ordinal de frecuencia con la que no se es consciente del tiempo que pasa en redes sociales y 5 variables ordinales de grado de acuerdo con el tiempo que pasan en internet, las redes sociales, usando el smartphone, jugando a videojuegos y realizando apuestas online. Excluyendo las variables de apuestas y videojuegos, que no se preguntan a toda la muestra, el resto de variables se han agrupado en un factor de uso excesivo de redes sociales e Internet (F4.1) mediante el uso del análisis de componentes principales (Varianza: 59,5%; KMO= 0,750; Bartlett significativo al 95%).

Experiencias de gestión de la imagen personal. Se ha incluido una variable nominal sobre el grado de privacidad de los perfiles en redes sociales (públicos, parcialmente privados, totalmente privados); 1 variable ordinal de frecuencia con la que retoca imágenes o fotos personales antes de subirlas a redes sociales; y 5 variables ordinales de grado de acuerdo con la aceptación de solicitudes de amistad de desconocidos, importancia de obtener reacciones positivas en redes para su autoestima, preocupación por obtener reacciones negativas sobre su aspecto físico, dificultad para proteger la privacidad en la red y sensación de tener que estar siempre disponible en Internet para los demás. Estas variables se han agrupado a través de un análisis de componentes principales (F5) en 2 factores de gestión de la imagen (Varianza: 50,0%; KMO= 0,695; Bartlett significativo al 95%). Las variables con mayor puntuación factorial con cada factor son las siguientes:

- *F5.1. Feedback positivo en redes sociales* (Varianza: 27,3%): obtener reacciones positivas es importante para mi autoestima (0,782); preocupación por obtener reacciones negativas por su aspecto físico (0,726); aceptar solicitudes de amistad de desconocidos (0,584).

- F3.5. *Exposición personal (extimidad)* (22,7%): imposibilidad de proteger la privacidad en la red (0,829); sensación de tener que estar siempre disponible (0,678); retoque de fotos e imágenes personales antes de compartirlas (0,405).

4. Resultados

A continuación, presentamos los principales resultados del análisis de datos secundarios, tomando en consideración el ciclo de retroalimentación de la desigualdad digital de género, concretado en cuatro fases: 4.1. Disposiciones interiorizadas: socialización tecnológica y desempeño digital; 4.2. Exposiciones exteriorizadas: prácticas y actividades digitales; 4.3. Posiciones sociales objetivadas: participación digital y situaciones de violencia; 4.4. Experiencias digitales emergentes: dependencia, saturación y gestión personal.

4.1. Disposiciones interiorizadas: socialización tecnológica y desempeño digital

El nivel interiorizado de las disposiciones ha sido uno de los ámbitos clave de análisis de las desigualdades de género, ya que se vincula con la denominada segunda brecha digital (Castaño, 2008). Debido a la socialización diferencial de género y a la masculinización del sector tecnológico (Henning, 2020), las mujeres presentan un menor interés por adquirir nuevas competencias digitales, lo que se traduce en un nivel más reducido de destrezas que afecta a las posibilidades de uso. En el caso de la población joven, sin embargo, los datos no muestran grandes diferencias con respecto a las competencias percibidas entre hombres y mujeres. Así, en el índice global de competencias digitales los hombres jóvenes puntúan ligeramente por encima de las mujeres ($Z= 0,112$ frente a $-0,099$), si bien resulta interesante que, por edad, el grupo que presenta un mayor nivel de competencias es el de los hombres entre 25 y 29 años ($Z= 0,281$), mientras que el grupo con competencias más bajas es el de las mujeres de 15 a 19 años ($Z= 0,261$).

Si profundizamos en el tipo de destrezas, únicamente encontramos un mayor nivel autopercibido de competencias entre los hombres en la gestión de la seguridad en entornos digitales (el 45,1% de los hombres y el 31,2% de las mujeres indican un nivel alto) y en identificación y resolución de problemas (el 44,5% de los hombres y el 29,6% de las mujeres indican un nivel alto). Por el contrario, no aparecen diferencias significativas en cuanto a las destrezas y gestión de información, comunicación o creación de contenido digital. Por lo tanto, las diferencias de competencias digitales autopercibidas por sexo entre las personas jóvenes son moderadas en el caso de la seguridad y resolución de problemas, mientras que resultan prácticamente inexistentes en el resto de dimensiones.

En este sentido, debemos tomar en consideración la tendencia de los hombres jóvenes a sobredimensionar su nivel de competencias digitales (Martínez Cantos *et al.* 2020), que se observa especialmente entre los chicos de 25 a 29 años. Así, según los datos de la encuesta sobre brecha digital

de la Fundació Ferrer i Guàrdia (2022), el 58,4% de los hombres entre 16 y 29 años, frente al 48,2% de las mujeres, muestra una confianza elevada para afrontar retos o dificultades tecnológicas. Además, la menor confianza de las mujeres jóvenes en sus destrezas digitales se traduce en una menor propensión a adquirir conocimientos digitales por su cuenta (80,9%, frente al 90,5% de los hombres) y en una mayor dependencia del apoyo de familiares y conocidos (73,8%, frente al 51,6% de los hombres). Considerando que la mayor parte de destrezas relacionadas con el uso de las tecnologías se adquieren en el uso desinteresado (Robinson, 2012) y en procesos de autocapacitación (Calderón, 2021), podemos concluir que la menor confianza de las mujeres jóvenes hacia su desempeño digital, independientemente de su nivel “real” de competencias, supone una desventaja informacional con respecto a los hombres que puede materializarse en peores experiencias de uso de las tecnologías.

4.2. Exposiciones exteriorizadas: prácticas y actividades digitales

El estudio de los usos y actividades digitales, entendido como la exteriorización de las disposiciones para desplegar formas diferenciales de domesticación tecnológica (Haddon, 2016), ha sido otro de las líneas principales de investigación vinculadas con la brecha digital de género (Castaño, Martín y Martínez, 2011). Entre la población juvenil, el análisis de los factores de uso muestra cómo las mujeres presentan una mayor frecuencia de consumo audiovisual y de redes sociales (F2.2, $Z = 0,129$), que son además el tipo de actividades más comunes entre la juventud. Así, destaca el uso de redes sociales (72,9% a diario, frente al 63,4% de los chicos), el uso de aplicaciones de mensajería instantánea (86,6% a diario, frente al 79% de los chicos), el consumo de vídeos en plataformas online (79,5% a diario, frente al 75,5% de los chicos), el consumo de series o películas en plataformas de suscripción (63,7% a diario, frente al 50,1% de los chicos) y escuchar música (79,1% a diario, frente al 72% de los chicos). Se trata de actividades que también son realizadas de forma habitual por los hombres, pero con una frecuencia menor. Además, en el caso del consumo de redes sociales, encontramos un patrón diferenciado por sexo: entre las mujeres destacan redes más centradas en la imagen personal, como Instagram (el 87% de las chicas la usan, frente al 78,4% de los chicos), y TikTok, especialmente entre los 15 y 19 años (87,9% de las mujeres de este grupo etario la utilizan, frente a únicamente el 63,2% del total de hombres); entre los hombres, destacan redes sociales más centradas en la exposición de opiniones, como X-Twitter (el 44,7% de chicos la usan, frente al 37,6% de las chicas).

Por otro lado, el ocio digital de los hombres está estrechamente vinculado al sector de los videojuegos (F2.4, $Z = 0,419$): el 51,4% de ellos, frente al 31,9% de las chicas juegan a diario, mientras que el uso de una plataforma de *streaming* muy vinculada con los videojuegos, como Twitch, también es significativamente más común entre los hombres (34,7%), frente a las mujeres (17,5%). Además, los hombres realizan de forma más frecuente prácticas de tipo instrumental (F2.1; $Z = 0,116$), especialmente entre los 20 y 29 años, destacando el consumo de pornografía (25,5% a diario, frente a solo el 6,7% de las chicas), el uso de aplicaciones para encontrar pareja (13,7% a diario, frente al

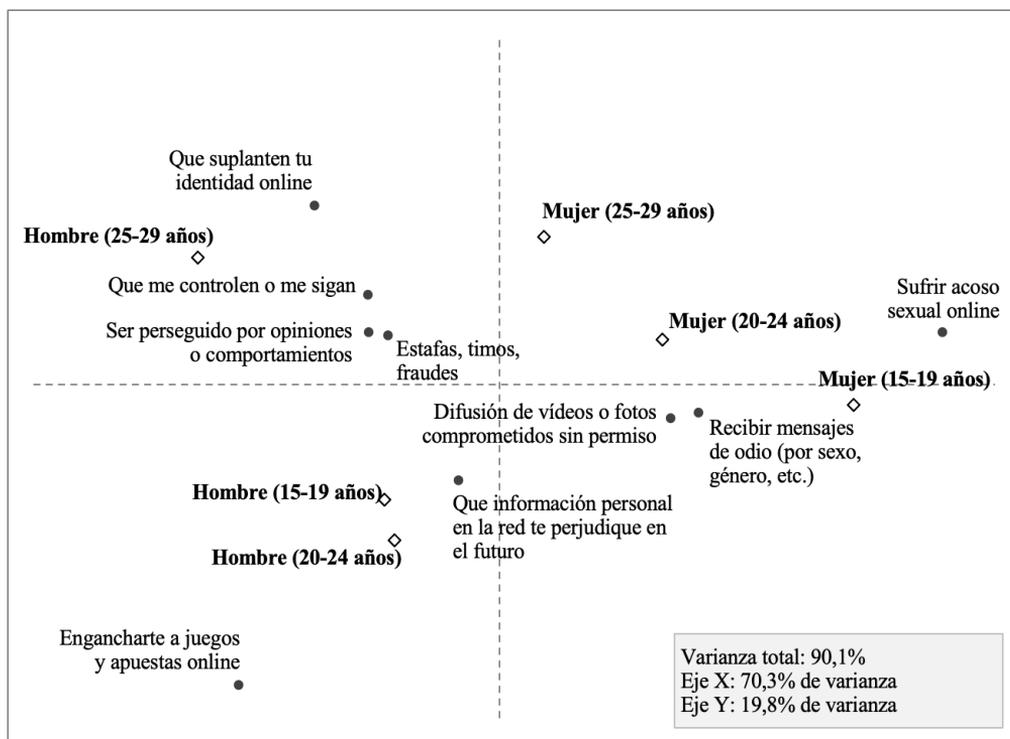
9,1% de las chicas), las apuestas deportivas (14,8% a diario, frente al 8,5% de las chicas) y la creación de contenido en una web propia (15,4% a diario, frente al 10,4% de las chicas). Se trata de prácticas más minoritarias pero que, en algunos casos y grupos de edad pueden tener una presencia destacable: 1 de cada 3 hombres de 25 a 29 años consume pornografía, el 16% usa aplicaciones para encontrar pareja y el 17,6% realiza apuestas online todos los días. Por edad, finalmente, aparece una mayor frecuencia de realización de prácticas relacionadas con la información y de lectura entre los grupos de 25 a 29 años ($F_{2,3}$, $Z= 0,208$), si bien en este caso no encontramos diferencias significativas por sexo.

4.3. Posiciones sociales objetivadas: participación digital y situaciones de violencia

La articulación de las prácticas digitales en un espacio desigual para las mujeres se manifiesta en formas específicas de violencia y problemas sufridos en el uso de las tecnologías, siendo especialmente relevante su mayor exposición en redes sociales centradas en la imagen personal, como Instagram o Tik Tok. Como punto de partida, los datos muestran una enorme generalización de las situaciones de acoso, insultos y hostigamiento en la red: más de 1 de cada 3 jóvenes, tanto hombres como mujeres, destacan haber sufrido insultos por parte de personas desconocidas. Sin embargo, las estrategias de confrontación no son las mismas, ya que entre las mujeres jóvenes es más habitual evitar subir contenidos a Internet por miedo a recibir insultos (40,3% de ellas, frente al 33,8% de los chicos) y haber tenido que bloquear a contactos o perfiles (el 45,7% de ellas, frente al 40,1% de los chicos). Además, las mujeres reciben contenido de carácter sexual sin consentimiento (46,2% en ellas, 35% en ellos) y señalan haber sufrido acoso sexual (24,8% en ellas, 21,8% en ellos) en mayor medida que los hombres. Entre los chicos, destacan comparativamente problemáticas como la suplantación de la identidad (28,2% de ellos, 22,4% de las chicas) y sufrir estafas o fraudes (32,4% de ellos, 28,5% de ellas). Por lo tanto, si bien los problemas relacionados con la seguridad son muy comunes tanto en hombres como en mujeres jóvenes, en el caso de las mujeres la inhibición de la participación digital y la necesidad de bloquear a los acosadores es más frecuente, además del padecimiento de violencias de carácter sexual.

Para profundizar en las consecuencias de las diferentes formas de violencia experimentadas en la red, describimos seguidamente las preocupaciones de la juventud con respecto a diferentes situaciones relacionadas con el uso de las tecnologías. A partir de un análisis de correspondencias simple (Figura 1), que relaciona estas preocupaciones con el sexo y los grupos de edad, podemos visualizar las diferencias de manera gráfica. Así, el eje X, que aglutina la mayor parte de varianza del modelo (70,3%) se estructura en base al sexo, situándose los hombres a la izquierda y las mujeres a la derecha, mientras que el eje Y, con un 19,8% de varianza, se estructura a partir de la edad, situándose los grupos de menor edad en la parte inferior del gráfico y los grupos entre 24 y 29 años en la parte superior.

Figura 1. Análisis de correspondencias: preocupación con situaciones relacionadas con el uso de las tecnologías



Fuente: elaboración propia

Como puede apreciarse, las preocupaciones más significativas en el caso de las mujeres, especialmente entre los 15 y 19 años, son el padecimiento de acoso sexual, la difusión de contenido personal en la red y la recepción de mensajes de odio. En porcentajes, sufrir acoso sexual online preocupa al 41,8% de las chicas entre 15 y 19 años y al 32% entre los 20 y 29 años (frente al 15% de los hombres); la difusión de imágenes comprometidas preocupa al 45,6% de las chicas entre 15 y 19 años, al 44,1% entre 20 y 24 años y al 39,8% entre 25 y 29 años (frente al 31,5% de los hombres); finalmente, la recepción de mensajes de odio preocupa al 33% de las chicas entre 15 y 19 años, al 32,5% entre 20 y 24 años y al 28,2% entre 25 y 29 años (frente al 21,4% de los hombres).

Además, en el caso de las mujeres entre 25 y 29 años encontramos un patrón más parecido a sus coetáneos varones, añadiéndose preocupaciones como los fraudes o estafas, la suplantación de identidad o la persecución por sus opiniones. Finalmente, en el caso de los hombres más jóvenes (15 a 24 años), destaca especialmente la preocupación por la adicción a juegos y apuestas online entre 20,2% en los chicos de 15 a 19 años y 24,7% de 20 a 24 años, frente a solo un 11,1% de las chicas.

4.4. Experiencias digitales emergentes: dependencia, saturación y gestión personal

En el espacio digital en el que participan las mujeres se entrelaza la necesidad de exposición de la propia imagen con el miedo a ser silenciadas, insultadas o sufrir acoso sexual. Esta aparente contradicción entre necesidad de exposición (de estar presente) y continua gestión de la corporalidad digital (qué muestro a los demás y cómo protejo mi privacidad) condiciona las experiencias digitales de las mujeres jóvenes en, al menos, tres dimensiones: dependencia, saturación y gestión de la propia imagen.

Con respecto a la dependencia tecnológica, a partir del análisis de componentes principales hemos identificado dos factores, relativos a la dependencia del smartphone (F3.1) y las necesidades de sociabilidad y uso de redes sociales (F3.2). Por un lado, entre las mujeres encontramos una mayor dependencia del teléfono móvil (F3.1, $Z= 0,097$), de forma que el 52,2% se siente obligada a llevar siempre consigo el móvil (frente al 43,7% de los chicos) y el 45,4% comprueba continuamente si tiene notificaciones (frente al 37,1% de los chicos). En cuanto a las necesidades de sociabilidad y uso de redes sociales, únicamente aparece una mayor dependencia de las mujeres en el grupo de 20 a 24 años (F3.2, $Z= 0,127$): el 39,5% de las chicas de 20 a 24 años consulta las redes sociales en todo momento, 10 puntos por encima de los chicos y casi 8 puntos por encima de las chicas del resto de grupos de edad.

En relación a la saturación, las mujeres muestran una mayor sensación de sobrecarga y saturación con el uso de Internet y de las redes sociales (F4.1, $Z= 0,148$), especialmente entre las menores de 25 años. De este modo, un 73,9% de las mujeres (frente al 67,5% de los hombres) describe no ser consciente del tiempo que pasa en las redes sociales con cierta frecuencia, el 58,9% (frente al 49% de los hombres) declara sentir que pasa demasiado tiempo con el smartphone y en torno al 53% (frente al 44% de los hombres) siente que pasa demasiado tiempo en Internet. Esta sobreexposición es especialmente elevada en el grupo de mujeres entre 20 y 24 años, frente al resto de grupos de edad. En el caso de los hombres, las experiencias de saturación son significativamente mayores en el caso de los videojuegos (32,8%, frente al 21% de las chicas) y las apuestas online (26,7%, frente al 17% de las chicas), especialmente entre los 15 y 19 años.

Finalmente, en cuanto a la gestión de la imagen personal, el análisis de componentes principales permite identificar dos factores, relacionados con la recepción de retroalimentación positiva en redes (F5.1) y con la exposición personal online (F5.2). Así, entre las mujeres menores de 25 años aparece una mayor sensación de necesidad de tener likes, interacciones u otras formas de retroalimentación positiva (F5.1, $Z= 0,205$ entre los 15 y 19 años y $Z= 0,155$ entre los 20 y 24 años), pero no entre los 25 y 29 años. De este modo, alrededor del 33% de las chicas entre 15 y 24 años señalan que obtener reacciones positivas mejora su autoestima (4 puntos por encima de los hombres) y alrededor del 40% se preocupan por las reacciones negativas sobre su aspecto físico que obtienen en redes (frente al 24,7% de los hombres). En el caso de la necesidad de exponerse en la red no encontramos diferencias significativas relevantes: más de 1 de cada 3 jóvenes, tanto hombres como mujeres, señalan que en la red tienen que estar siempre disponibles, mientras que el 45,2% de las

mujeres y el 42,2% de los hombres señalan que es imposible proteger la privacidad online. Sí que varía significativamente la preocupación por la exposición de la imagen en redes, pues el 49,4% de las mujeres, frente a únicamente el 37,1% de los hombres, tienen sus perfiles configurados de manera privada. Así, a pesar de que la exposición online es común tanto entre los hombres como entre las mujeres jóvenes, en el caso de ellas hay una mayor preocupación por salvaguardar la privacidad del contenido que comparten en redes sociales.

5. Conclusiones e implicaciones: ambivalencia, desconfianza e indefensión

El enfoque en las brechas digitales se ha demostrado especialmente útil a la hora de detectar los condicionantes socioestructurales que afectan al acceso, uso y aprovechamiento de las tecnologías, entre los que se encuentran las desigualdades de género. Sin embargo, debido a centrarse en lo tecnológico y en la medición empírica, se encuentra muy poco desarrollada su conexión con la teoría social, con los procesos de estratificación y con los factores sociales que explican estas desigualdades (Ragnedda y Muschert, 2018). Por ello, en este artículo hemos presentado un modelo teórico de análisis de la desigualdad digital entre las mujeres jóvenes, basado en el enfoque constructivista de Berger y Luckmann (2008), integrando las disposiciones interiorizadas (intereses, competencias, confianza digital, etc.), la exteriorización de la actividad digital (prácticas) y la objetivación de un espacio digital desigual en términos de género (barreras y situaciones de violencia), así como las experiencias en entornos digitales (dependencia, saturación y gestión de la imagen personal).

Como conclusiones principales, destacamos que los hombres cuentan con una ventaja informacional (Robinson, 2012) desde sus propias disposiciones interiorizadas, debido en mayor medida a su elevada confianza sobre su desempeño digital más que de competencias reales (Martínez Cantos *et al.*, 2020), pues únicamente destacan ligeramente en las destrezas de gestión de seguridad y resolución de problemas. En el nivel exteriorizado, encontramos un mayor despliegue de prácticas de creación de contenido entre los hombres y una mayor presencia entre las mujeres de prácticas relacionadas con el consumo audiovisual y la interacción en redes sociales, especialmente en aquellas relacionadas con la exposición de la imagen personal (Pibernat, 2019; Sibilia, 2008), como TikTok o Instagram. En el nivel objetivado, nos encontramos un entorno digital más hostil para las mujeres jóvenes, especialmente en términos de violencia sexual, que constituye una de sus principales preocupaciones, mientras que las preocupaciones de los hombres se vinculan con la ciberseguridad y los fraudes online. Asimismo, destacamos las estrategias de inhibición de la participación digital que afectan distintivamente a las mujeres, que evitan en mayor medida subir contenido comprometido y bloquean a más perfiles en redes.

La articulación entre disposiciones, exposiciones y posiciones afecta distintivamente a las experiencias digitales, produciendo importantes costes emocionales (Huang, Robinson y Cotten, 2015). Así, entre los hombres destacan exclusivamente vivencias de saturación con el ámbito de los

videojuegos y las apuestas online, mientras que, entre las mujeres, encontramos una mayor dependencia del smartphone, una mayor saturación con el uso de Internet y una mayor preocupación por recibir reacciones positivas al contenido subido a redes. De este modo, las experiencias digitales de las mujeres jóvenes se caracterizan por la ambivalencia normativa, ya que se les exige una continua exposición de su imagen personal y corporalidad en red para tener éxito y repercusión social (Pibernat, 2019) mientras se socializan en el miedo hacia las formas de violencia sexista y sexual que pueden sufrir en los entornos digitales (Gallego, 2023; Henry y Powell, 2016). En consecuencia, mientras que la experiencia masculina emerge desde la confianza, la libertad y la impunidad, la experiencia femenina se caracteriza por la desconfianza –hacia sus propias competencias digitales y hacia el entorno mismo en el que deben desplegar su actividad digital– y por la indefensión, pues además la exposición personal es una necesidad estructural de las sociedades contemporáneas digitalmente mediadas a la que es complicado renunciar.

Finalmente, concluimos señalando algunas limitaciones del artículo que pueden contribuir al desarrollo de futuras líneas de investigación. Por un lado, debido al uso de datos secundarios, no hemos podido operacionalizar todas las dimensiones relevantes del tema de estudio, especialmente con relación a las disposiciones, ya que no contábamos con variables adecuadas para medir los intereses, las motivaciones y la familiaridad con las tecnologías, ni tampoco hemos podido relacionar las formas de accesibilidad (dispositivos) con modalidades de uso (prácticas). Por otro lado, la propuesta teórica de articulación entre interiorización, exteriorización y objetivación, nos ha servido para conectar la teoría sociológica clásica sobre la socialización y las dinámicas de construcción social de la realidad (Berger y Luckmann, 2008) con los estudios de brecha digital, las aproximaciones sobre domesticación tecnológica (Haddon, 2016) y alfabetización digital (Neumann, Finger y Neumann, 2017), pero es necesaria una aproximación cualitativa, de corte biográfica, para actualizar las investigaciones realizadas sobre los itinerarios de socialización tecnológica de la juventud (Calderón, 2021; Gordo, García, de Rivera y Díaz-Catalán, 2018; Merino, 2010). Por último, el estudio de la ciberviolencia de género y violencia sexual digital es todavía incipiente, aunque se ha desarrollado rápidamente en los últimos años (Domínguez Arteaga, 2023; Henry y Powell, 2016; Instituto Europeo de la Igualdad de Género, 2017). Por ello, las consecuencias que la violencia sexual digital tienen en la exclusión de las mujeres de la vida digital es uno de los campos de investigación prioritarios que deberán seguir explorándose en futuras investigaciones. Además, como señala Gallego (2023), destacamos la necesidad de conceptualizar el concepto de terror sexual (Barjola, 2018) aplicado a entornos digitales.

Agradecimientos:

Artículo vinculado con el proyecto DIVISAR sobre Violencia sexual digital: estudio de la relación entre las tecnologías digitales y las prácticas de violencia sexual entre jóvenes (PID2021-123071NA-I00).

Los datos secundarios provienen del estudio Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC, desarrollado por el Centro Reina Sofía de Fad Juventud y financiado por el Plan Nacional sobre Drogas.

BIBLIOGRAFÍA

Arroyo Menéndez, Millán y Finkel Morgensten, Lucila (2019). “Encuestas por Internet y nuevos procedimientos muestrales”. En: *Panorama Social*, (30), pp. 41-53.

Astorga-Aguilar, Cristel y Schmidt-Fonseca, Ileana (2019). “Peligros de las redes sociales: Cómo educar a nuestros hijos e hijas en ciberseguridad”. En: *Revista Electrónica Educare*, 23(3), pp. 339-362. Disponible en: <https://doi.org/10.15359/ree.23-3.17> [01/05/2024].

Ballesteros, Juan Carlos *et al.* (2020). *Barómetro Jóvenes y Expectativa Tecnológica 2020*. Madrid: Centro Reina Sofía de Fad Juventud.

Bakardjieva, Maria (2005). *Internet Society. The Internet in everyday life*. Londres: Sage Publications.

Barjola, Nerea (2018). *Microfísica sexista del poder. El caso Alcàsser y la construcción el terror sexual*. Barcelona: Virus.

Bawden, David y Robinson, Lyn (2020). *Information Overload: An Introduction*. Oxford: Oxford University Press. Disponible en: <https://doi.org/10.1093/acrefore%2F9780190228637.013.1360> [01/05/2024].

Beh, Eric J. (2010). “Simple Correspondence Analysis: A Bibliographic Review”. En: *International Statistical Review*, 72(2), pp. 257-284. Disponible en: <https://doi.org/10.1111/j.1751-5823.2004.tb00236.x> [01/05/2024].

Bennet, Sue, Maton, Karl y Kervin, Lisa. (2008). “The ‘digital natives’ debates: a critical review of the evidence”. En: *British Journal of Educational Technology*, 39(5), pp. 775–786. Disponible en: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x> [01/05/2024].

Berger, Peter L. y Luckmann, Thomas (2008). *La construcción social de la realidad*. Madrid: Amorrortu.

Bernete, Francisco (2010). “Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes”. En: *Revista de estudios de juventud*, (88), pp. 97-114.

Büchi, Moritz; Festic, Noemi; Just, Natascha y Latzer, Michael (2021). “Digital inequalities in online privacy protection: effects of age, education and gender”. En: Eszter Hargittai (Ed.): *Handbook of Digital inequality*. Cheltenham Glos: Edward Elgar Publishing, pp. 296-310.

Calderón, Daniel (2021). *Juventud, desigualdad y sociedad digital. Estudio sociológico de las prácticas, brechas y trayectorias biográficas juveniles en el uso de las TIC*. València: Tirant lo Blanch.

Calderón, Daniel; Sanmartín, Anna y Kuric, Stribor (2022). “Self-confidence and digital proficiency: Determinants of digital skills perceptions among young people in Spain”. En: *First Monday*, 27(4). Disponible en: <https://doi.org/10.5210/fm.v27i4.12566> [01/05/2024].

Castaño, Cecilia (2008). *La segunda brecha digital*. Madrid: Cátedra.

Castaño, Cecilia; Martín, Juan y Martínez, José Luis (2011). “La brecha digital de género en España y Europa: medición con indicadores compuestos”. En: *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (136), pp. 127–140. Disponible en: <https://doi.org/10.5477/cis/reis.136.127> [01/05/2024].

Cea D’Ancona, María Ángeles (2002). *Análisis multivariable: teoría y práctica en la investigación social*. Madrid: Editorial Síntesis.

Compaine, Benjamin (2001). *The Digital Divide. Facing a Crisis or Creating a Myth?* Cabdrige MA: MIT.

De Marco, Stefano *et al.* (2023). *Desigualdad digital y educación a distancia. ¿Cómo ha afectado la pandemia a los resultados académicos de las personas adolescentes madrileñas?* Madrid: Centro Reina Sofía de Fad Juventud.

Domingo, David (2005). “Medios digitales: donde la juventud tiene la iniciativa”. En: *Revista de estudios de juventud*, (68), pp. 91-102.

Domínguez Arteaga, Rosa Amelia (2023). “La ciberviolencia en la actualidad: la pantalla como arma letal contra la integridad personal”. En: *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(82). Disponible en: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v1i1.3770> [01/05/2024].

Fariñas, Lara *et al.* (2023). *ParticipaTIC. Estrategias de Capacitación Digital desde la Participación y la Inclusión Digital entre colectivos de Adolescentes y Jóvenes*. Barcelona: Fundació Ferrer i Guàrdia.

Fundació Ferrer i Guàrdia (2022). *Encuesta brecha y capacitación digital en España 2022. Conocimiento clave para la inclusión digital*. Barcelona: Fundació Ferrer i Guàrdia.

Gallego, Aida (2023). *La performatividad de género en los videojuegos roleplay: ser mujer en GTA RP*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/97477> [01/05/2024].

García-García, Juan y Alzás García, Teresa. “Roles y actitudes hacia las STEM. Análisis exploratorio en una clase de secundaria”. En: *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, (17), pp. 51-72. Disponible en: <https://doi.org/10.18002/cg.i17.7241> [01/05/2024].

Gómez, Alejandro y Calderón, Daniel (2022). *El ocio digital de la población adolescente*. Madrid: Centro Reina Sofía de Fad Juventud.

Gordo, Ángel; García, Albert; de Rivera, Javier y Díaz-Catalán, Celia (2018). *Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales*. Madrid: Morata.

Haddon, Leslie (2016) “Domestication and the media”. En: Patrick Rössler (Ed.): *International Encyclopedia of Media Effects*, 1. London: John Wiley & Sons, pp. 409-417.

Hargittai, Eszter (2002). “Second-Level Digital Divide: Differences in People’s Online Skills”. En : *First Monday*, 7(4), pp. 1-14. Disponible en: <https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942> [01/05/2024].

Henning, Gabriela P. (2020). “Mujeres en TIC: una historia de pioneras ocultas/menoscabadas y omisiones en la bibliografía”. En: *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, (15), pp. 165-186. Disponible en: <https://doi.org/10.18002/cg.v0i15.6220> [01/05/2024].

Henry, Nicola y Powell, Anastasia (2016). “Sexual Violence in the Digital Age: The Scope and Limits of Criminal Law”. En: *Social & Legal Studies*, 24(4), pp. 397-418. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/0964663915624273> [01/05/2024].

Huang, Kuo-Ting; Robinson, Laura y Cotten, Shelia R. (2015). “Mind the Emotional Gap: The Impact of Emotional Costs on Students Learning Outcomes”. En: Laura Robinson, Shelia R. Cotten, Jeremy Schulz, Timothy Hale y Apryl Williams (Eds.): *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities*, 10. London: Emerald Group, pp. 209-232.

Instituto de la Juventud (2021). *Informe Juventud en España 2020*. Madrid: Instituto de la Juventud (INJUVE).

Instituto Europeo de la Igualdad de Género (2017). *La ciberviolencia contra mujeres y niñas*. Unión Europea: Instituto Europeo de la Igualdad de Género. Disponible en: <https://doi.org/10.2839/270174> [01/05/2024].

Lluna, Susana y Pedreira, Javier (Eds.) (2017). *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*. Zalla: Deusto.

Montgomery, Kathryn C. (2009). *Generation Digital. Politics, Commerce, and Childhood in the Age of the Internet*. Cambridge MA: MIT.

Martínez Cantos, José Luis et al. (2020). *Nuestras vidas digitales: Barómetro de la e-igualdad de género en España*. Madrid: Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades.

Megías, Ignacio (2024). *Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC*. Madrid: Centro Reina Sofía de Fad Juventud.

Merino Malillos, Lucía (2010). *Nativos digitales: una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes*. Madrid: INJUVE.

Morozov, Evgeny (2015). *La locura del solucionismo tecnológico*. Madrid: Katz.

Neumann, Michelle M.; Finger, Glenn y Neumann, David L. (2017). “A Conceptual Framework for Emergent Digital Literacy”. En: *Early Childhood Education Journal*, 45(4), pp. 471–479. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0792-z> [01/05/2024].

Pibernat, Marina (2019). *Género y adolescencia en la era digital. Antropología de la socialización audiovisual*. Tesis Doctoral. Universidade da Coruña. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2183/24465> [01/05/2024].

Premsky, Mark (2001). “Digital Natives, Digital Immigrants”. En: *On the Horizon*, 9(5), pp. 1-6.

Ragnedda, Massimo y Muschert, Glen. W. (Eds.) (2018). *Theorizing Digital Divides*. New York: Routledge.

- Reisdorf, Bibiana C. y Grosej, Darja (2017). "Internet (non-)use types and motivational access: Implications for digital inequalities research". En: *New Media and Society*, 19(8), pp. 1157–1176. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/1461444815621539> [01/05/2024].
- Robinson, Laura (2009). "A Taste for the Necessary". En: *Information, Communication & Society*, 12 (4), pp. 488–507. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/13691180902857678> [01/05/2024].
- Robinson, Laura (2012). "Information-Seeking 2.0. The Effects of Informational Advantage". En: *RESET: Recherches En Sciences Sociales Sur Internet*, 1, pp. 1-16. Disponible en: <https://doi.org/10.4000/reset.135> [01/05/2024].
- Rubio Gil, Ángeles (2010). *Adolescentes y jóvenes en la red: factores de oportunidad*. Madrid: INJUVE.
- Ryding, Francesca C. y Kaye, Linda K. (2018). "Internet Addiction: a Conceptual Minefield". En *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(1), pp. 225-232. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9811-6> [01/05/2024].
- Sibilia, Paula (2008). *La intimidación como espectáculo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Simón, Pablo (2021). "Ocio y pautas de vida en la juventud". En: INJUVE (Eds.): *Informe Juventud en España 2020*. Madrid: Instituto de la Juventud.
- Sparks, Colin (2013). "What is the 'Digital Divide' and why is it Important?". En: *Javnost - The Public*, 20(2), pp. 27-46. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/13183222.2013.11009113> [01/05/2024].
- Selwyn, Neil (2009). "The digital native: myth and reality". En: *Aslib Proceedings*, 61(4), pp. 364-379. Disponible en: <https://doi.org/10.1108/00012530910973776> [01/05/2024].
- Spratling Regena (2015). "Defining Technology Dependence in Children and Adolescents". En: *Western Journal of Nursing Research*, 37(5), pp. 634-651. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/0193945914526002> [01/05/2024].
- Thomas, Michael (2011). *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*. New York: Routledge.
- Van Deursen, Alexander y Van Dijk, Jan (2013). "The digital divide shifts to differences in usage". En: *New Media & Society*, 16(3), pp. 507-526. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/1461444813487959> [01/05/2024].
- Vuorikari, Riina; Kluzer, Stefano y Punie, Yves (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxemburgo: Publications Office of the European Union.