

Los derechos digitales, las prácticas lúdicas y el bienestar de las niñas, niños y adolescentes en los entornos virtuales

Por Mg. Pablo Cristian Fanelli

Resumen: El presente artículo permite reconocer los derechos digitales de las niñas, niños y adolescentes en los entornos virtuales mediante los usos y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Las niñas, niños y adolescentes son sujetos de derechos que van desarrollando sus prácticas, hábitos y comportamientos mediante los dispositivos tecnológicos y la multiplicidad de pantallas con el acceso a la información y la comunicación en la era de la revolución digital.

Durante las experiencias tecnoculturales en las infancias, adolescencias y juventudes, van construyendo sus identidades a través de la interacción en las redes sociales, medios y plataformas digitales, y al mismo tiempo, explorando los territorios virtuales propicios para la sociabilización, la educación y los videojuegos sobre la conformación de una comunidad online en la cultura digital.

Desde una perspectiva sobre la crianza digital, el objetivo propuesto es concientizar, promover y reconocer los desafíos que deben afrontar las niñas, niños y adolescentes con el uso de las tecnologías para lograr el bienestar digital, disminuyendo los riesgos, evitando las vulneraciones de sus derechos y que puedan alcanzar entornos saludables para la convivencia en la ciudadanía digital del siglo XXI.

Palabras clave: niñez, adolescencia y juventudes – derechos digitales – cultura digital – bienestar digital

Los derechos digitales de las niñas, niños y adolescentes: una aproximación a los espacios de sociabilización, los videojuegos *online* y los usos tecnológicos

Las niñas, niños y adolescentes, en adelante NNyA, se encuentran cada vez más expuestos con el uso y apropiación de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) en los entornos virtuales. En este sentido, resulta necesario observar atentamente las prácticas socioculturales durante la niñez, adolescencia y juventudes que realizan los sujetos mediante los dispositivos tecnológicos y

la multiplicidad de pantallas en el acceso a la información y comunicación, y simultáneamente, actúan como audiencias activas en los medios de comunicación dentro de la revolución tecnológica.

Según los estudios realizados por la psicóloga Sonia Livingstone y su equipo de trabajo respecto a la incursión de las NNyA en la cultura digital, existen múltiples factores mediante el acceso a internet, las actividades que realizan socialmente y en relación a las experiencias *online* que impactan directamente sobre la integridad, el bienestar y sus derechos en la era de la innovación tecnológica.

Las actividades o experiencias específicas que pueden provocar daños o un resultado positivo, incluidas las experiencias negativas en general, la agresión online y el acoso cibernético, encontrar contenido potencialmente dañino, experimentar el uso indebido de datos, uso excesivo de internet, sexting, ver imágenes sexuales, conocer gente nueva online y preferencia por la comunicación *online*. (Livingstone et al., 2020: 9)

Durante las experiencias tecnoculturales, las NNyA van construyendo sus identidades mediante las prácticas, hábitos y formas de interacción social en las redes, medios y plataformas digitales. Las actividades *online* de las NNyA resultan “visitar comunidades *online*, juegos online multijugador u otros entornos virtuales. La percepción de estos entornos *online* es fundamental porque da forma a los comportamientos online de los niños” (Livingstone et al., 2020: 11).

En consecuencia, la crianza de los hijos en el mundo digital está llena de cuestionamientos y el temor de los padres y las madres sobre el futuro de la tecnología digital es alarmante. El avance de la tecnología ha sido vertiginosa, dinámica y cambiante entre la generación adulta y las nuevas generaciones que han ido incorporando sus prácticas, hábitos y costumbres con el uso de internet.

A medida que la tecnología evoluciona, las NNyA también se desarrollan, interactúan con los dispositivos, sociabilizan *online*, aprenden en las aulas virtuales, juegan a los videojuegos, realizan varias actividades y comparten el territorio virtual. No obstante, según Sonia Livingstone (2019) “no hay evidencia sólida que más tiempo de pantalla causa más problemas a los niños, si los comparamos con los desafíos sociales, económicos y psicológicos que enfrentan las familias” (Livingstone, 2019).

El futuro digital incrementa las esperanzas, pero no explica los pasos que debemos dar hacia el mismo. Promete resultados que podrían no materializarse, e intensifica los riesgos y oportunidades que debemos enfrentar. Entonces, ¿Cómo podemos ayudar mejor a los padres? Bueno, podríamos dejar de sembrar el miedo. (Livingstone, 2019).

Livingstone (2019) propone no restringir estrictamente el uso de la tecnología digital, sino que los padres deben acompañar la experiencia, evaluando lo que muestran las pantallas y pensar cómo sus hijos interactúan con las pantallas para saber que obtienen de este proceso mediático y tecnológico.

En consecuencia, podemos reconocer el derecho al juego en el territorio virtual cuyas prácticas digitales han estado desarrollando los sujetos sociales mediante los videojuegos online. Desde los primeros accesos a internet y a medida que crecen en la práctica lúdica, se van conformando los perfiles gamers donde “los juegos online ayudan a las personas desarrollar capacidades como pueden ser los reflejos, la memoria, la lógica, entre otros aspectos y habilidades técnicas” (Fanelli, 2022:136).

Dentro de las experiencias audiovisuales de la cultura adolescente resulta el hábito a través de los videojuegos para estar inmersos en las tramas virtuales que les permite ser sujetos activos al momento de realizar la práctica para jugar. Tomar decisiones, resolver enigmas, realizar estrategias, desarrollar la narrativa de la historia, trabajar de forma cooperativa, entre otras actividades que establece la participación de los jugadores online. (Fanelli, 2022: 131)

Los perfiles *gamers* de la generación Z van perfeccionando la práctica digital que les permite interactuar dentro de los escenarios de la cultura *gaming* y los *esports* en la actualidad. Según los tipos y modalidades de juego de preferencia se encuentran los videojuegos del género *multiplayer* (multijugador) en donde pueden como mínimo participar 2 (dos) jugadores, como por ejemplo el *League of Legends* (LoL) (Riot Games); disparos en primera persona (FPS, *first person shooter*) como por ejemplo el *Counter-Strike* (Valve Corporation), *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* (Ubisoft Montreal) o *Valorant* (Epic Games); disparos en tercera persona del género supervivencia, *battle royale* (batalla real) y mundo abierto como el *Fortnite* (Epic Games); y los clásicos juegos del deporte electrónico como por ejemplo el *eFootball* (Konami) y el *EA Sports FIFA* (EA Sports).

“Los espacios virtuales nos permiten reconocer e identificar la concepción del territorio donde se efectúan las prácticas digitales, es decir, el campo donde habitan los sujetos sociales para la construcción de las identidades y que contribuye a configurar las subjetividades juveniles” (Fanelli 2023: 24). “Los videojuegos desarrollados en formato digital permiten la participación lúdica de forma eficiente proporcionando aspectos y cualidades propias para el desarrollo del intelecto psíquico, físico y mental” (Fanelli, 2023: 30) de las NNyA mediatizados por las tecnologías digitales.

El derecho al juego como forma de acceso, inclusión y participación ciudadana de las NNyA vincula las experiencias lúdicas en los entornos digitales que luego se traslada a las actividades familiares, educativas, sociales y culturales. En las prácticas lúdicas,

es importante considerar “que su hijo aprende mucho observando los personajes en la pantalla, así que busque programas que modelen el buen comportamiento y las habilidades para resolver problemas” (DeWitt, 2020).

En concordancia con la Convención sobre de los Derechos del Niño (CDN, 1989), se reconoce que el derecho al juego es el “derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (CDN, 1989, Art. 31). En efecto, el derecho al juego permite garantizar el derecho a las prácticas lúdicas mediante el ocio, el entretenimiento, los deportes, la recreación y los juegos digitales en el mundo *gaming*.

La Observación General N° 25 del Comité de los Derechos del Niño (ONU, 2021) sobre “los derechos del niño en relación con el entorno digital”, explica cómo deben los Estados identificar las oportunidades, riesgos y desafíos que presentan las NNyA en los entornos digitales. En este sentido, proporciona un marco jurídico para que los Estados puedan respetar la promoción, protección y garantía en el debido ejercicio de sus derechos humanos inherentes en los espacios virtuales.

Concientizar a las NNyA sobre el uso de internet, las redes sociales y las plataformas digitales es una responsabilidad conjunta en toda sociedad mediante las familias, las escuelas, las organizaciones, las empresas tecnológicas y la acción de los Estados para la construcción de una ciudadanía digital respetuosa de los derechos humanos. En este sentido, se trata de proteger su privacidad, cuidar sus identidades y asegurar una mayor protección de los derechos digitales en los entornos virtuales.

Todos los derechos humanos de las NNyA reconocidos como sujetos plenos de derechos universales “se deben respetar, proteger y satisfacer en el entorno digital (derechos civiles, políticos, culturales, económicos, sociales). Sin embargo, si no se logra la inclusión digital, es probable que aumenten las desigualdades existentes y que surjan otras nuevas” (IIN-OEA, 2023: 16).

Asimismo, según establece la Observación General N° 25 son factores fundamentales en los entornos y en el uso de las tecnologías digitales, la no discriminación; el interés superior del niño, niña y adolescente; el derecho a la vida; la supervivencia y el desarrollo; el respeto a las opiniones de las NNyA sobre aquellos asuntos que los involucra y que puedan reconocer las posibles consecuencias.

Los Estados partes deben adoptar todas las medidas apropiadas para proteger a los niños frente a todo lo que constituya una amenaza para su derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo. Los riesgos relacionados con los contenidos, los contactos, las conductas y los contratos en ese

ámbito abarcan, entre otras cosas, los contenidos violentos y sexuales, la ciberagresión y el acoso, los juegos de azar, la explotación y el maltrato, incluidos la explotación y los abusos sexuales, y la promoción del suicidio o de actividades que pongan en peligro la vida, o la incitación a estos. (ONU, 2021: Punto 14)

Principalmente, en los primeros años de vida de las niñas y los niños, resulta de suma importancia observar atentamente los efectos que van produciendo el contacto tecnológico, debido a que es recomendable evitar su acercamiento a tan temprana edad, “cuando la plasticidad del cerebro es máxima y el entorno social, en particular las relaciones con los padres y cuidadores, es esencial para configurar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños” (ONU, 2021: Punto 15).

Finalmente, cabe destacar que el Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescentes de la Organización de los Estados Americanos (IIN-OEA, 2024) presentó el “Decálogo para el uso responsable y seguro de internet” constituido colectivamente en diálogo intergeneracional con las NNyA sobre las preocupaciones de la cultura digital, el cual propone 10 (diez) recomendaciones importantes a considerar: 1) Identifica y maneja responsablemente los contenidos en línea; 2) Habla con alguien de confianza; 3) Aprende sobre tus derechos, principalmente sobre la intimidad; 4) Aprende a equilibrar tu tiempo en línea y fuera de línea; 5) Analiza la información, no todo lo que está en internet es cierto; 6) Aprende a prevenir, identificar y qué hacer frente al ciberacoso; 7) Conversa con adultos de confianza para generar tus propios criterios sobre lo íntimo, privado y público; 8) Aprende a proteger tu información personal en línea; 9) Conéctate y desconéctate del entorno digital; 10) Cultiva empatía digital para un entorno inclusivo y respetuoso.

91

Desafíos, riesgos y vulneraciones en la era digital

El precursor Marc Prensky (2001), estableció que las Generaciones Y y Z resultan ser los “nativos digitales” quienes han ido incorporando el lenguaje informático mediante el uso de internet, teléfonos móviles, computadoras, tablets, reproductores musicales, entre otros dispositivos tecnológicos. Es decir, están “acostumbrados a recibir información realmente rápido. Les gusta el proceso paralelo y las tareas múltiples. Prefieren sus gráficos antes que su texto en lugar de lo contrario. Prefieren el acceso aleatorio (como el hipertexto). Funcionan mejor cuando están en red” (Prensky, 2001:2).

Si esos nativos son quienes ingresan a la vida cuando las computadoras y su interconexión están socialmente instaladas o, según otra perspectiva, quienes pasaron más tiempo de sus vidas conectados al espectro de la

comunicación digital que al de los medios tradicionales, en ambos casos es claro que la condición se generalizará entre jóvenes y adultos, entre jóvenes que se convierten en adultos y adultos que adquieren la condición digital como parte de sus vidas, y entre todas las generaciones a medida que se suceden. El futuro será de nativos digitales. En todo caso, habrá nuevas diferenciaciones generacionales, pero se producirán en el interior de la cultura digital y por obra de los cismas que en ellas puedan generarse; desde luego no habrá más inmigrantes digitales. (Urresti, 2015: 316)

Sin embargo, es importante que las NNyA puedan ser educados para adquirir la Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) con el propósito de desarrollar el pensamiento crítico, habilidades cognitivas y herramientas tecnológicas debido a que “los adolescentes pueden crear sus propios medios o compartir contenido online, pero esto no significa que tengan inherentemente el conocimiento o la perspectiva para examinar críticamente lo que consumen” (Boyd, 2014: 177).

Los jóvenes deben saber leer y escribir en los medios. Cuando se involucran con los medios de comunicación –ya sea como consumidores o productores– necesitan tener las habilidades para hacer preguntas sobre la construcción y difusión de artefactos mediáticos. ¿Qué sesgos están incrustados en el artefacto? ¿Cómo pretendía el creador que una audiencia interpretara ese artefacto y cuáles son las consecuencias de esa interpretación? (Boyd, 2014: 181)

Las ventajas de promover una educación en las NNyA basados en la Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) permite que puedan obtener conocimientos, destrezas y actitudes para reconocer la información, mejorar las competencias y habilidades técnicas, y finalmente, puedan convertirse en actores críticos con el uso y apropiación de los medios de comunicación, redes sociales y tecnologías digitales a fin de disminuir los riesgos que existen en los entornos virtuales.

En el caso de las niñas y los niños, son los más vulnerables en la era digital debido a que se encuentran más desprotegidos si toman contacto individual con personas, imágenes, videos, audios e hipertextos en los dispositivos tecnológicos que pueden afectar su integridad y los derechos de las infancias.

Los dispositivos, plataformas y entornos digitales se convirtieron en espacios esenciales para la sociabilización de las NNyA, y al mismo tiempo, presentan riesgos al estar cada vez más activos con el uso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) que constituyen delitos digitales. Por lo tanto, en el marco del Sistema de Protección Integral de Derechos (SPID) resulta necesario el acompañamiento de las familias, como las escuelas y el Estado, siendo actores primordiales para

comprender, prevenir y concientizar sobre este tipo de problemáticas dentro de la ciudadanía digital.

Desde una perspectiva de los derechos digitales, la escuela como modelo educativo cumple una función primordial para concientizar sobre las buenas prácticas digitales y los riesgos que se presentan en el entorno digital donde se encuentran cada vez más expuestos las NNyA en el siglo XXI.

La educación en la esfera de los derechos humanos debe facilitar información sobre el contenido de los tratados de derechos humanos, pero los niños también deben aprender lo que son esos derechos observando la aplicación en la práctica de las normas de derechos humanos, ya sea en el hogar, en la escuela o en la comunidad. La educación en la esfera de los derechos humanos debe constituir un proceso integral que se prolongue toda la vida y empiece con la manifestación de valores de derechos humanos en la vida y las experiencias cotidianas de los niños” (ONU, 2001: Punto 15)

Las NNyA sufren distintas situaciones de “violencia digital” como formas de intervención violenta y/o extorsión tales como la manipulación, acoso u hostigamiento en contra de la voluntad de los sujetos sociales y con el solo efecto de vulnerar su dignidad, la libertad y la vida social en los medios digitales. Dichas violencias son ejercidas mediante estrategias de persuasión en las tecnologías digitales como las redes sociales de Facebook, Instagram, Youtube, Snapchat y Tik Tok; espacios de videojuegos o Twitch; correos electrónicos, mensajerías o WhatsApp; foros e internet; entre otros.

Cuando navegamos o transitamos en los territorios digitales debemos hacer referencia a los derechos legales que nos protegen, de modo tal de identificar delitos informáticos, cibercrimes, cibercrimen, cibercriminalidad, ciberseguridad, entre otros. A medida que las plataformas digitales influyen en la sociedad interconectada mediante acciones, prácticas y diversos modos de delinquir en la red, aparecen nuevas conceptualizaciones que incorporamos para revertir esas conductas impropias en contacto con la comunidad virtual. (Fanelli, 2023: 223)

Unos de los delitos de gran impacto social es el *grooming* o ciberacoso que es la acción deliberada de un adulto con el objeto de acosar sexualmente a una niña, niño o adolescente a través de los medios digitales, redes sociales, correo electrónico, dispositivos tecnológicos o cualquier otro acceso *online*.

El delito digital del *grooming* consta de 3 (tres) etapas, a saber: 1) La niña, niño o adolescente entra en contacto con el groomer o agresor. En esta primera instancia,



utiliza el proceso de recolección de datos sensibles e información personal para lograr ganar su confianza; 2) Una vez obtenida la confianza, comienza a solicitar imágenes, audios y videos con contenido sexual o erótico; 3) Finalmente, si no obtiene lo que propone comienza el proceso de extorsión, manipulación y control.

En el caso de Argentina, la sanción de la Ley Nacional N° 26.904 denominada “*Ley de Grooming*” establece este delito penal –incorporando el Artículo 131 del Código Penal– con una condena para aquellos agresores que vulneran la integridad de las NNyA en los entornos virtuales. En efecto, la ley establece que se otorgará la prisión de “seis (6) meses a cuatro (4) años el que, por medio de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones o cualquier otra tecnología de transmisión de datos, contactare a una persona menor de edad, con el propósito de cometer cualquier delito contra la integridad” (Ley Nacional N° 26.904, 2013: Art. 131) y la sexualidad en los medios digitales.

Asimismo, también se reconocen otros tipos de violencia digital como puede ser el *ciberbullying* o ciberacoso, es el hostigamiento sistemático y sostenido en el tiempo a las NNyA en los entornos digitales; *la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento*, cuando alguien comparte, reenvía o publica contenido íntimo de otra persona sin su consentimiento en los entornos digitales provocando su humillación, vergüenza y destrato; sextorsión, es la extorsión o manipulación hacia una persona respecto a un contenido íntimo o sexual; *troll* o *trolling*, cuando alguien realiza acciones masivas para obtener una reacción como pueden ser comentarios racistas, sexistas, homofóbicos o de odio; los *discursos de odio*, cualquier tipo de comunicación que ataque o utilice un lenguaje discriminatorio con referencia a una persona o un grupo en función de su religión, etnia, nacionalidad, raza, color, ascendencia, sexo, discapacidad u otro factor de orientación sexual o identidad de género.

En el ciberespacio, el *ciberbullying* no tiene un espacio, no tiene un lugar, y comienza la viralización, comienza a generarse la falta de empatía con el mundo virtual, es decir: “total, nadie me conoce”, “total esto no puede tener ninguna consecuencia”, “total yo estoy oculto atrás de mi teléfono celular”, oculto mi identidad, que puede ser una identidad falsa, y también la falsa sensación de anonimato. También está, es decir, yo la verdad que no siento esa culpa de generar este tipo de humillación, o este tipo de violencia digital contra mi compañero, porque estoy atrás, de una computadora, estoy atrás de un celular. (Salierno, 2023: 63)

Los discursos de odio, la violencia y la discriminación en internet tienen un impacto directo en el bienestar digital de las NNyA que debemos erradicar, sobre los comportamientos negativos hacia los grupos históricamente vulnerados, debido a que pueden provocar consecuencias dañinas y letales.

En la Argentina, se implementó la Ley Nacional N° 27.590 denominada “*Mica Ortega*” recordando a Micaela Ortega, una niña que tenía 12 años cuando el adulto Jonathan Luna fingió ser un niño en la plataforma Facebook para cometer el delito sexual contra la víctima. En consecuencia, Jonathan Luna fue condenado a cadena perpetua y se encuentra cumpliendo la condena por este delito en la cárcel.

Los objetivos que plantea el Programa Nacional es realizar recomendaciones para el uso responsable de internet, explicar qué son los delitos informáticos y qué es el *grooming*, brindar información sobre cómo y dónde denunciar casos, y finalmente, la posibilidad de concientizar de este modo a la ciudadanía digital para prevenir este tipo de problemática que ocurre en la red mundial.

En el marco del Sistema de Protección Integral de Derechos (SPID), la Ley Nacional “*Mica Ortega*” impulsó la creación del “Programa Nacional de Prevención y Concientización del *Grooming* o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes” en el territorio argentino. Dicho programa de concientización que promueve el Estado Nacional, tiene el propósito de “prevenir, sensibilizar y generar conciencia en la población sobre la problemática del *grooming* o ciberacoso a través del uso responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) y de la capacitación de la comunidad educativa en su conjunto” (Ley Nacional N° 27.590, 2020: Art. 2).

96

Por otro lado, la práctica del sexting expresado así como el acto de enviar contenidos audiovisuales de manera libre y consciente, no constituye un delito siempre que la persona comparta su contenido íntimo de forma voluntaria con personas de confianza. En consecuencia, esta acción no implica en ninguna circunstancia que quien lo reciba bajo el consentimiento pueda compartir, reenviar, realizar un *print* de pantalla y/o divulgar su contenido íntimo, en dicha situación se encuentra afectando directamente el derecho a la intimidad, la propia imagen, la libertad y la integridad de las personas.

Finalmente, todos los actores responsables de las NNyA debemos dialogar, concientizar y alfabetizar digitalmente construyendo redes de protección, cuidado y prevención reconociendo que internet es un espacio no apto ni tampoco confiable para los grupos sociales más vulnerables de nuestra sociedad. En definitiva, podemos fomentar propuestas para la alfabetización digital, mediática e informacional a fin de promover una perspectiva crítica, una mayor responsabilidad y entornos saludables para garantizar los derechos digitales de las infancias, adolescencias y juventudes.

El bienestar digital de las niñas, niños y adolescentes

La crianza, el cuidado y el bienestar digital son acciones primordiales para entender las relaciones que existen entre la niñez y la adolescencia con la tecnología en los entornos digitales. A modo de promover una cultura digital saludable en las NNyA, es importante acompañar su desarrollo progresivo con el cuidado, la alfabetización y la concientización tecnológica brindando herramientas pedagógicas que permitan proteger la intimidad, privacidad y seguridad en internet.

El informático Bill Gates, creador de la empresa Microsoft y uno de los impulsores de la tecnología, reconoció que no le permitió tener un teléfono móvil a sus hijos hasta alcanzar los 14 años a fin de promover el hábito del sueño y evitar la sobreexposición digital (DW, 2024). Al respecto, Bill Gates expresó que los teléfonos móviles son necesarios para realizar tareas, estudiar y sociabilizar pero no es necesario utilizarlos durante los encuentros presenciales en la mesa familiar.

Esta perspectiva en relación a la crianza digital, plantea el análisis sobre las prácticas de cuidado, control y supervisión parental mediante el uso adecuado de internet. Según los expertos de la psicología, los riesgos ante la exposición temprana en el desarrollo infantil con la tecnología pueden provocar problemas de salud mental, ansiedad y depresión con el abuso de las diversas pantallas.

Muchas veces los padres, las madres y/o los cuidadores quieren intentar contener, relajar y entretener a sus hijos con el uso de dispositivos tecnológicos, sin reconocer que esto logra producir una sobreestimulación en el desarrollo mental infantil y evita en ocasiones la posibilidad de interactuar personalmente. En este sentido, la médica pediatra argentina Silvina Pedrouzo, especialista en desarrollo infantil y presidenta de la Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación de la Sociedad Argentina de Pediatría, explica que “este fenómeno desencadena el desplazamiento de las interacciones y los vínculos con nuestros niños, con los familiares y los cuidadores que posibilitan y favorecen el desarrollo emocional y psicofísico del niño” (Pedrouzo, 2024).

El niño despliega su lenguaje, sus habilidades en relación con un otro, en sus vínculos y en sus interacciones sociales, y sobretodo, todo esto mediante el juego. Además, el aprendizaje en los primeros años se dan las experiencias exploratorias del ambiente a través de los sentidos y la locomoción. Sin embargo, el uso de pantallas equivale un tiempo pasivo, sedentario, que puede interferir en la creación de un contexto favorecedor del desarrollo durante lo primeros años de vida. La sobreexposición a niños pequeños, da como resultado la sobreestimulación, y esto produce alteraciones en la regulación del comportamiento y fundamentalmente en la expresión de las

emociones, lo que da la labilidad emocional, con repercusión en la atención, la memoria, el aprendizaje y fundamentalmente dificultades para interactuar socialmente. (Pedrouzo, 2024)

A modo de fomentar hábitos saludables digitales, se recomienda limitar el tiempo de exposición con el uso de las pantallas en los dispositivos tecnológicos, es decir, se suele utilizar de 2 a 3 horas al día en determinadas plataformas y a medida que las NNyA van adquiriendo confianza, responsabilidad y conocimiento se establece que recién una vez alcanzado la primera etapa de la adolescencia pueden acceder de forma constante al uso de un teléfono celular, computadora u otro dispositivo tecnológico.

En consecuencia, el propósito de generar instancias de dialogo intergeneracional con las NNyA a modo de comprender cómo van incorporando naturalmente habilidades digitales y sobre el uso crítico de los contenidos, la información y las redes sociodigitales, y por el cual, deben ser acompañados hacia la construcción de una ciudadanía digital más responsable, inclusiva y democrática.

Del mismo modo, existen prácticas perjudiciales en las redes sociales como puede ser el sharenting, la combinación entre share (compartir) y parenting (crianza), como formas de compartir fotos, videos, audios u otra información sensible de las NNyA en internet. Es importante reconocer que las NNyA son sujetos de derechos con voz propia por lo tanto la sobreexposición en los medios digitales atenta contra su privacidad porque pueden provocar consecuencias de violencia o acoso cibernético. Las sugerencias sobre la crianza digital de los profesionales es no dejar de publicar sino de tomar los recaudos necesarios al momento de compartir configurando la privacidad en los dispositivos, no brindar información personal, datos geográficos, lugares donde asisten como la escuela, el barrio o la plaza, como así también, identificar los espacios donde realizan sus actividades y sociabilizan.

Las tecnologías no son beneficiosas o perjudiciales en sí mismas. Dependen de la manera en que se han diseñado, de cómo se implementan y promueven por parte de las empresas y el Estado, de cómo interactúan los padres con sus hijos en relación con los contenidos y servicios digitales disponibles en el hogar y la forma en que las escuelas incluyen la tecnología en sus currículos para apoyar el aprendizaje y la participación. Hoy nos estamos desplazando de vivir en un mundo con pantallas, la mayor parte del tiempo elegido por los niños y más o menos bajo su control o el de sus padres, a un mundo de contenido multimedia integrado, de ciudades y hogares inteligentes. Hasta ahora, las políticas y las prácticas se han centrado en guiar a niños y padres en la toma de decisiones acertadas, por ejemplo, en relación con la alfabetización mediática y mediación parental, respectivamente. Pero

en la medida que las tecnologías digitales se vuelven menos visibles, más ambientales, se requerirá un nuevo enfoque. La alfabetización mediática y la mediación parental seguirán siendo importantes, pero el rol del Estado en la regulación del rol crecientemente invisible e invasivo de las empresas en la vida de nuestros niños, así como en la materialización de sus derechos, es crucial. (Livingstone, 2020: 122)

El bienestar digital es lograr un crecimiento saludable de las NNyA en el acceso a internet, las plataformas y medios digitales para generar espacios de interacción que les permita dialogar, estudiar, compartir y disfrutar de los beneficios de sus prácticas en esta cultura de la convergencia de medios y la conectividad de forma más consciente, responsable y presentes con la realidad tecnocultural.

El contenido fotográfico y audiovisual se volvió un instrumento fundamental para la recolección automatizada de información acerca de relaciones sociales significativas, impulsada por preguntas como quién comparte qué imágenes con quién, qué imágenes o videos son populares entre qué grupos y quiénes son los formadores del gusto dentro de estas comunidades. Una confusión similar entre conexión humana y conectividad automatizada se produce cada vez que las actividades sociales se codifican en conceptos algorítmicos. (van Dijck, 2016: 18)

99

La plataforma digital TikTok de mayor preferencia y alcance en la generación Z, permite la posibilidad de difundir, grabar y editar videos a modo de promover tanto la creatividad como el disfrute infantil y adolescente. Además, TikTok posee una mejor seguridad y restricciones para los menores de 18 años debido a que “hay diferentes configuraciones para quienes tienen entre 13 y 15 años y otras más para quienes tienen entre 16 y 17 años” (TikTok y Grooming Argentina, 2024: 5).

La Guía Parental de TikTok recomienda que los adolescentes en su primera vez puedan “mantener controles de seguridad y privacidad que limiten sus interacciones solo con personas de confianza” (TikTok y Grooming Argentina, 2024: 9). Asimismo, la plataforma creada para mayores de 13 años cuenta con el “Modo de Sincronización Familiar” que permite asociar cuentas con su madre, padre o cuidador a modo de realizar los necesarios cambios, controles y configuraciones parentales remotas.

Las buenas prácticas digitales requieren siempre del acompañamiento familiar, estar presentes y observar los modos que comparten, cómo interactúan y sociabilizan las NNyA en los entornos virtuales, y principalmente, entablar diálogos sobre sus derechos digitales para que puedan detectar, identificar y defender su dignidad como sujetos de derechos humanos en la era digital.

Las actividades lúdicas que realizan mediante los videojuegos online –como medio de entretenimiento, diversión y disfrute– estimulan el pensamiento creativo, la resolución de problemas, el razonamiento lógico, la autoestima y la confianza durante su crecimiento físico, cognitivo, emocional y social. En este sentido, el juego es un derecho humano fundamental para el aprendizaje, el desarrollo saludable y la construcción de buenas prácticas lúdicas en la cultura digital.

Las NNyA van desarrollando sus comportamientos en los entornos de los videojuegos por lo que resulta importante transmitirles conocimiento sobre los riesgos, oportunidades y consecuencias que aparecen en los territorios virtuales donde crecen en comunidades tanto en los territorios virtuales (online) como también se traslada a los escenarios reales (offline). Las prácticas sociales le dan sentido a su propia identidad, manifiestan sus propios gustos e intereses, establecen el ámbito de convivencia y sociabilización que desean, “moldean sus identidades individuales y colectivas y aprenden a hablar de sí mismos en relación con los demás” (Morduchowicz, 2018: 6).

Los medios e internet participan en la construcción de la identidad juvenil en la medida en que ofrecen respuestas a tres preguntas esenciales para la vida de los adolescentes: “quien soy”, “quién podría ser” y “quien quiero ser”. Es precisamente en el ámbito digital donde los jóvenes despliegan su visibilidad como actores sociales. Esta relevancia que tiene Internet en la vida de los adolescentes del siglo XXI y en la formación de su identidad es la primera razón por la cual necesitamos analizar el vínculo que establecen con la web y explorar la manera en que la utilizan para entretenerse, aprender, informarse y relacionarse con los demás. (Morduchowicz, 2018: 6)

Según Sara De Witt (2017), experta en medios educativos interactivos, que las niñas y los niños puedan jugar e interactuar con el uso de las pantallas los ayuda a aprender, convertirse en pensadores críticos, desarrollar habilidades sociales y emocionales, como así también, la posibilidad de levantarse, moverse y expandir su creatividad. Además, les gusta jugar y compartir con sus padres al mismo tiempo, aunque rara vez éstos hablan con sus hijos sobre los contenidos que están viendo o jugando lo que permitiría que ellos puedan sentirse más seguros, saludables y alegres.

Hay razones de peso para estar preocupados sobre el tipo de contenido que hay para los niños en esas pantallas. Y está bien que pensemos en un equilibrio: ¿Dónde encajan las pantallas entre el resto de las cosas que necesita hacer un niño para crecer y aprender? Pero cuando nos clavamos en los miedos que nos provocan, olvidamos de un punto muy importante, y es que los niños están viviendo en el mismo mundo que nosotros, el mundo donde los adultos revisan sus teléfonos más de 50 veces al día. Las



pantallas son parte de la vida de los niños. Y si fingimos que no lo son, o si dejamos que el miedo nos abrume, los niños no van a aprender cómo y por qué usarlos. (DeWitt, 2017)

Las redes sociales, las plataformas, los medios y los juegos online ofrecen oportunidades para que puedan ejercer el derecho a la comunicación, la información, al juego, a la participación y a conectarse con contenidos, datos e información que les permita desarrollar plenamente sus habilidades digitales.

El nuevo entorno virtual de la revolución digital 4.0 plantea desafíos, riesgos y oportunidades. Es por ello que es menester construir una sociedad más saludable, respetuosa y consciente sobre el uso y apropiación de las TIC y elaborar estrategias digitales para el nuevo espacio de la masividad de la información, los algoritmos, los metaversos y la inteligencia artificial. (Fanelli, 2023: 226)

Es necesario tener en cuenta la Observación General N° 25 para identificar acciones de cuidado, protección y detectar situaciones de riesgo; medidas de protección ante los peligros como el acoso, manipulación y violencia digital; promover la participación activa en los entornos digitales; fomentar un dialogo familiar y protección parental sobre su privacidad e intimidad; lograr una educación digital para un comportamiento responsable; y finalmente, reconocer los derechos digitales para evitar vulneraciones en los entornos virtuales y proteger los derechos humanos en la revolución digital.

La construcción de una ciudadanía digital inclusiva con la participación activa de las NNyA es posible acompañándolos para que puedan identificar los territorios virtuales, ser alfabetizados en la mediatización con los medios de comunicación, redes sociales, plataformas digitales y dispositivos tecnológicos, aprender a leer, escribir y estudiar en clases online, sociabilizar y compartir las prácticas lúdicas de los videojuegos online con plena libertad, compromiso y responsabilidad.

Finalmente, el bienestar digital se adquiere en una convivencia online con entornos saludables que garanticen el respeto, la protección y el cuidado de las NNyA en la era digital; considerando principalmente que es responsabilidad de todos, promover buenas prácticas digitales y una educación relacionada a la alfabetización digital, mediática e informacional para que puedan obtener habilidades tecnoculturales propias en un mundo globalizado, hiperconectado e interactivo.



Pablo Cristian Fanelli

Mg. Pablo Cristian Fanelli, Universidad de Buenos Aires y Universidad Nacional de La Plata (Argentina). Profesional interdisciplinario especializado en el campo de la comunicación, derechos humanos y políticas sociales sobre niñez, adolescencia y juventudes. Agente público promotor del derecho humano a la comunicación y defensor de los derechos humanos en la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Capital Humano de la Nación Argentina. Magíster Interdisciplinario de la Universidad de Buenos Aires en Comunicación Audiovisual. Especialista en Comunicación y Juventudes (UNLP). Especializando en Comunicación y Derechos Humanos (UNDAV). Diplomado en Liderazgo en Inclusión Social y Acceso a Derechos (OEA); Educación en Derechos Humanos (UAR, Observatorio DDHH y Fundación Luisa Hairabedian); Sistema de Protección Integral de Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (UNIPE); Derechos de la Niñez y la Adolescencia (UBA, UNICEF y INIHEP); Comunicación Política, Administración Pública y Libertad de Expresión (UBA); Locutor Integral (ISER); formado en Derechos de la Niñez y Medios de Comunicación en el Programa Interamericano de Capacitación (IIN-OEA) y formador de formadores en género y DDHH de la Asamblea Permanente por los Derechos Humanos. Para más información visitar www.linkedin.com/in/pablocristianfanelli

pcfaneli@gmail.com

103

Referencias bibliográficas

- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Haven + London: Yale University Press.
- Convención sobre los Derechos del Niño. (1989). Organización de las Naciones Unidas. Nueva York, Estados Unidos.
- DeWitt, S. (2017). *Tres miedos infundados sobre el tiempo que pasan los niños ante la pantalla*. Conferencia Cumbre TED. https://www.ted.com/talks/sara_dewitt_3_fears_about_screen_time_for_kids_and_why_they_re_not_true/transcript?language=es&subtitle=es
- DeWitt, S. (2020). Las reglas "normales" de tiempo frente a la pantalla para niños ya no se aplican. ¿Y ahora qué? Revista Romper. De qué están hablando los padres. BDG Media. <https://www.romper.com/p/normal-screen-time-rules-for-kids-no-longer-apply-now-what-22663269>
- DW, Deutsche Welle. (2024). *Bill Gates recomienda a qué edad darle un celular a un niño*. Medio de comunicación de la Corporación Deutsche Welle. <https://p.dw.com/p/4ei6C>
- Fanelli, P. (2022). *Prácticas audiovisuales de la cultura adolescente argentina en la era de la convergencia*. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires. <http://repositorio.sociales.uba.ar/items/show/2942>
- Fanelli, P. (2023). *Desafíos, riesgos y oportunidades en la sociedad interconectada*. Revista Derecho, Universidad y Justicia. Nuevas tecnologías e innovación en el campo jurídico, Volumen 2 (3), 219-227. Universidad Nacional de Avellaneda y el Sistema Argentino de Información Jurídica (SAIJ) del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina. <http://www.bibliotecadigital.gob.ar/items/show/2748>
- Fanelli, P. (2023). *Subcultura gamer: El caso de las juventudes argentinas en el territorio virtual*. Trabajo Integrador Final de la Especialización

en Comunicación y Juventudes. Universidad Nacional de La Plata. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/157926>

- TikTok y Grooming Argentina. (2024). *Guía de TikTok para madres, padres y tutores. Crear, aprender, disfrutar y divertirse*. Plataforma digital TikTok y Grooming Argentina. <https://newsroom.tiktok.com/es-latam/lanzamiento-guia-parental-argentina>
- IIN-OEA. (2024). *Decálogo para el uso responsable y seguro de internet*. Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescentes de la Organización de los Estados Americanos. https://issuu.com/institutointeramericanodelninolanin/docs/dec_logo
- IIN-OEA. (2023). *Versión amigable de la Observación General N° 25*. Comité de los Derechos del Niño (CRC). Convención sobre los Derechos del Niño. Programa de Promoción y Protección de derechos en entornos virtuales. Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescentes de la Organización de los Estados Americanos. https://issuu.com/institutointeramericanodelninolanin/docs/obs._general_25
- Ley Nacional N° 26.904. (2013). *Incorpórase como Artículo 131 del Código Penal*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina. <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26904-223586>
- Ley Nacional N° 27.590. (2020). *Programa Nacional de Prevención y Concientización del Grooming o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina. <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-27590-345231>
- Livingstone, S., Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K. y Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online Network. <https://www.eukidsonline.ch/files/Eu-kids-online-2020-international-report.pdf>

- Livingstone, S. (2020). *¿Qué hemos aprendido? Recuadro 8. En D. Trucco y A. Palma (Eds.), Infancia y Adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay.* (p. 122). Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Organización de las Naciones Unidas. Santiago de Chile. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/1eff220d-655d-475c-82bb-43fa20f41441/content>
- Livingstone, S. (2019). *La crianza de los hijos en la era digital.* Conferencia Cumbre TED. https://www.ted.com/talks/sonia_livingstone_parenting_in_the_digital_age
- Morduchowicz, R. (2018). *Ruidos en la web: Cómo se informan los adolescentes en la era digital.* Buenos Aires: Ediciones B.
- ONU. (2001). *Observación General N° 1. Propósitos de la educación.* Comité de los Derechos del Niño. Convención sobre los Derechos del Niño. Organización de las Naciones Unidas. Ginebra. <https://www.refworld.org/es/leg/general/crc/2001/es/39221>
- ONU. (2021). *Observación General N° 25. Relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital.* Comité de los Derechos del Niño. Convención sobre los Derechos del Niño. Organización de las Naciones Unidas. Ginebra. <https://www.ohchr.org/es/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>
- Pedrouzo, S. (2024). *Advertencias sobre el uso temprano de pantallas.* Fragmento radial de la Primera Mañana de Pepe Gil Vidal (Conducción). CNN Radio Argentina. <https://radiocut.fm/audiocut/advertencias-sobre-uso-temprano-pantallas/?adredirect=0#evtCat=AppAd&evtAct=Cut&evtLabel=NoThanks>
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants.* From On the Horizon. MCB University Press. 9 (5), 1-6. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Salierno, K. (2023). *Acoso y violencia contra las niñas y adolescente en redes sociales. Experiencia en Argentina.* En W. H. Fernández Espinoza (Coord.), *Memorias del Precongreso Mundial por los Derechos de la Infancia y la adolescencia.* (p. 55-65). Fondo Editorial Universidad Continental. Huancayo. Perú. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/12383/12/IV_UC_DO_Memorias_Pre_IX_Congreso_Mundial_porlos_Derechos_dela_Infancia_yla_Adolescencia_2023.pdf
- Urresti, M. (2015). *Nómades, convergentes, protésicos y obnubilados.* Los jóvenes ante las emergencias del campo tecnológico digital. En Quevedo, L. A., *La cultura argentina hoy.* (p. 287-318). Buenos Aires: Siglo XXI.
- van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales.* Buenos Aires: Siglo XXI.