

NOTA DE PRENSA

#SuMayorInfluencer

1 de cada 3 adolescentes de Euskadi hace un uso problemático de Internet y las redes sociales

UNICEF lanza el mayor informe realizado hasta la fecha sobre el impacto de la tecnología en la infancia y la adolescencia

La organización pide políticas más contundentes que garanticen la salvaguarda de los derechos de la infancia y adolescencia en el entorno digital

BILBAO, 16 de noviembre de 2021- Uno de cada tres adolescentes en Euskadi hace un uso problemático de Internet y las redes sociales y uno de cada cinco podría tener un cierto nivel de enganche a los videojuegos, según el informe *Impacto de la Tecnología en la Adolescencia. Relaciones, Riesgos y Oportunidades* que ha lanzado hoy UNICEF. El estudio –el mayor sobre esta temática realizado hasta la fecha a nivel nacional y a nivel europeo- recoge las opiniones de más de 50.000 estudiantes de la ESO (Educación Secundaria Obligatoria), de los cuales más de 5.600 son de 23 centros educativos de Araba, Bizkaia y Gipuzkoa.

“Los avances tecnológicos conllevan, indudablemente, beneficios y oportunidades para nuestra sociedad, y por tanto también para nuestros niños, niñas y adolescentes. Pero no podemos perder de vista los riesgos que puede entrañar para la infancia y la adolescencia si se produce una exposición temprana y sin acompañamiento a Internet, redes sociales o videojuegos”, ha afirmado Gustavo Suárez Pertierra, presidente de UNICEF España, en la conexión online realizada desde el espacio Yimby de Bilbao y en la que se han dado a conocer los datos nacionales del informe. “Con este informe queremos no solo hacer una radiografía del impacto de la tecnología en nuestros adolescentes, sino además promover que los derechos de la infancia sean una realidad también en este entorno digital”, ha añadido. Por su parte, Antonio Rial, profesor de Psicología de la Universidad de Santiago de Compostela (USC) y responsable del estudio, ha presentado los datos nacionales del informe.

Entre los datos autonómicos de Euskadi, dados a conocer por Isidro Elezgarai, presidente de UNICEF Comité País Vasco, destacan que el 96,8% tiene móvil con conexión a internet; si bien reconocen que la red les puede hacer sentir alegría (96,4%), relajación (81,1%) o diversión (76,1%), del informe también se desprenden datos preocupantes. Así, el 35,8% de los y las adolescentes encuestadas asegura haber entrado en páginas de contenido erótico o pornográfico, uno de cada diez ha recibido –a través de redes, chats, Internet o videojuegos- una proposición sexual por parte de una persona adulta, y dos de cada diez podría estar siendo víctima de ciberacoso. Las y los propios adolescentes identifican el ciberacoso, la sextorsión o el acceso a contenidos inadecuados como los principales riesgos que presenta la tecnología.

También preocupa que cerca de 3.000 estudiantes de ESO en Euskadi han comenzado a apostar o jugar online, lo que multiplica el riesgo de desarrollar a medio plazo una ludopatía. Y, aunque un 28,9% de los encuestados asegura tener discusiones con sus padres, madres o cuidadores por la tecnología al menos una vez a la semana, el informe constata que solo al 26,5% les ponen normas sobre el uso de Internet y/o las pantallas, y el 37,4% asegura que sus progenitores suelen usar el móvil durante las comidas. “El uso del móvil está claramente generalizado desde edades muy tempranas y no estar presente en las redes sociales es un hecho excepcional entre la adolescencia”, ha explicado Elezgarai. “Los datos sobre el ciberacoso nos parecen preocupantes y pensamos que la prevención es clave. Por todo ello, este estudio constituye una oportunidad única para conocer la opinión de nuestras y nuestros adolescentes, entenderles y poder actuar”.

En este sentido, la lucha contra el acoso escolar y el ciberacoso debe ser una prioridad, puesto que se han detectado tasas de victimización sensiblemente más altas que las que ofrecen las estadísticas oficiales. Es necesario también tomar medidas para reducir las preocupantes cifras de *sexting*, contacto con desconocidos o posibles casos de *grooming*, así como abordar el uso problemático de las redes sociales y posibles adicciones a videojuegos. “Datos que permiten constatar la estrecha relación de nuevas formas de adicción o *uso problemático* de la tecnología y la salud mental, con mayores tasas de depresión asociadas y un menor bienestar emocional, lo que revela que se está convirtiendo en un problema de salud pública”, ha subrayado Elsa Fuente, coordinadora de UNICEF Comité País Vasco, durante la presentación en el espacio Yimby de Bilbao.

Entre las recomendaciones de UNICEF, que velan por salvar, proteger e impulsar a la infancia y adolescencia también en el entorno digital, están las siguientes:

- La necesidad de que las familias cuenten con herramientas y apoyo para poder ejercer su labor educativa y de acompañamiento.
- Promover la importancia del sistema educativo como ámbito clave para adquirir las pautas y herramientas necesarias para manejarse en Internet.
- Que las y los propios adolescentes reciban la información necesaria tanto para poder comprender los riesgos como para poder denunciar situaciones de abuso.
- Contar con políticas más contundentes por parte de las instituciones para la protección de niños y niñas y su imagen en la red.
- La industria tecnológica tiene que garantizar la protección de los y las adolescentes a través de, por ejemplo, recomendaciones claras de uso y privacidad.

Campaña #SuMayorInfluencer

Con motivo del lanzamiento de este informe, UNICEF ha puesto en marcha una campaña de sensibilización a nivel nacional dirigida a padres y madres de niños y niñas que acaban de entrar en Internet o que están a punto de hacerlo, con el objetivo de proponer a las familias que acompañen a sus hijas e hijos en esa vida digital que ahora comienzan.

Bajo el *hashtag* #SuMayorInfluencer, la campaña, desarrollada por la agencia Chocolate, quiere derribar miedos e inspirar cambios a través de la idea de que, al igual que en otros ámbitos, en el entorno digital los padres y madres son la mayor influencia para sus hijos e hijas: también aquí pueden ser sus mayores *influencers*.

La campaña cuenta con recursos para las familias, a las que invita a compartir sus experiencias educando en la era digital, generando una comunidad receptiva, dispuesta a dar el paso para ser un ejemplo en el uso saludable, constructivo y equilibrado de la tecnología.

Toda la información de la campaña está en www.unicef/su-mayor-influencer, donde se podrá también acceder a la línea de ciberseguridad para las familias, [Tu Ayuda en Ciberseguridad](#); se trata de un servicio nacional, gratuito y confidencial del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) que ofrece asesoramiento técnico, psicosocial y legal a los usuarios de Internet y la tecnología, con especial hincapié en los menores de edad y las personas de su entorno.

Nota para editores:

El Estudio sobre *Impacto de la Tecnología en la Adolescencia. Relaciones, Riesgos y Oportunidades (un estudio comprensivo e inclusivo hacia el uso saludable de las TRIC)* cuenta con las opiniones de más de 50.000 adolescentes de 265 centros de Enseñanza Secundaria Obligatoria de titularidad pública, privada y/o concertada de las 17 comunidades autónomas de España, que han participado de manera voluntaria, y con todas las garantías de confidencialidad y protección de los datos recopilados. Los datos fueron recogidos entre noviembre de 2020 y marzo de 2021, a través de un cuestionario online en las propias aulas.

Acerca de UNICEF

UNICEF trabaja en algunos de los lugares más difíciles para llegar a los niños y niñas más desfavorecidos del mundo. En 190 países y territorios, trabajamos para cada niño, en todas partes, cada día, para construir un mundo mejor para todos.

Para más información:

Garazi Barriuso
UNICEF Comité País Vasco
Tel: 650207926
E-mail: gbarriuso@unicef.es