

Violencia sexual y desigualdad digital: análisis de las implicaciones de la violencia sexual digital en las experiencias y disposiciones hacia el uso de la tecnología de la juventud

Sexual Violence and Digital Inequality: An Analysis of the Implications of Digital Sexual Violence on Youth's Experiences and Attitudes Toward Technology Use

Daniel Calderón Gómez

Universidad Complutense de Madrid

PALABRAS CLAVE:

Brecha digital
desigualdad digital
violencia sexual digital
juventud
desigualdad de género

RESUMEN:

En este artículo se analiza la relación existente entre las formas de violencia sexual digital vividas por las personas jóvenes y la desigualdad digital, profundizando en la autopercepción sobre las competencias digitales, la confianza hacia el uso de las tecnologías y la participación digital. Se ha utilizado una metodología cuantitativa a partir de una encuesta online a 1.212 personas entre 16 y 29 años residentes en España. Como resultados principales, se muestra la influencia de haber sufrido situaciones de violencia sexual digital en tener peores experiencias, disposiciones y percepciones hacia las tecnologías digitales. Estas experiencias y disposiciones también son más negativas entre las mujeres, las personas de mayor edad y quienes presentan un uso más intensivo de los dispositivos tecnológicos.

KEYWORDS:

Digital divide
digital inequality
sexual digital violence
youth
gender inequality

ABSTRACT:

This article analyzes the relationship between situations of digital sexual violence experienced by young people and digital inequality, focusing on self-perception of digital skills, confidence in the use of technologies, and digital participation. A quantitative methodology was used based on an online survey of 1,212 people aged 16 to 29 living in Spain. The main results show the influence of having experienced situations of digital sexual violence on having worse digital experiences, dispositions, and perceptions towards technologies. These experiences and dispositions are also more negative among women, older individuals, and those who use technological devices more intensively.

PALAVRAS-CHAVE:

Brecha digital
desigualdade digital
violência sexual digital
juventude
desigualdade de gênero

RESUMO:

Este artigo analisa a relação entre as formas de violência sexual digital vividas por jovens e a desigualdade digital, aprofundando na autopercepção das competências digitais, na confiança em relação ao uso das tecnologias e na participação digital. Foi utilizada uma metodologia quantitativa, baseada em uma pesquisa online com 1.212 pessoas entre 16 e 29 anos residentes na Espanha. Os principais resultados mostram a influência de ter sofrido situações de violência sexual digital em ter piores experiências, disposições e percepções em relação às tecnologias digitais. Essas experiências e disposições também são mais negativas entre as mulheres, as pessoas de maior idade e aquelas que apresentam um uso mais intensivo dos dispositivos tecnológicos.

CÓMO CITAR: Calderon, D. (2024). Violencia sexual y desigualdad digital: análisis de las implicaciones de la violencia sexual digital en las experiencias y disposiciones hacia el uso de la tecnología de la juventud. *Retis*, 1(1), 69-79, DOI: 10.70664/retis.v1i1.008

1. INTRODUCCIÓN

Con la llegada de la sociedad de la información (Castells, 2011) y la presencia cada vez mayor de las tecnologías digitales en nuestras vidas, desde mediados de los años 90 surgió la preocupación por las desigualdades vinculadas con el proceso de digitalización, iniciándose los estudios sobre brecha digital. Aunque al principio tenían una orientación macrosocial, estudiando el ritmo en que países y regiones se incorporaban a la transformación digital, con el cambio de siglo se puso el foco en las desigualdades existentes dentro de los países –las llamadas brechas “domésticas” (Dalvit, 2018)–, centrándose en los grupos sociales y colectivos que estaban quedando al margen de la digitalización: las clases bajas, las personas mayores, las minorías étnicas o las mujeres han sido algunos de los grupos vulnerables especialmente afectados por la brecha digital.

En los últimos 25 años la desigualdad digital se ha mostrado como un fenómeno complejo, multidimensional y multifactorial, superando las perspectivas iniciales que se centraban en garantizar el acceso a la tecnología –primer nivel de la brecha digital (Compaine, 2001)– para profundizar en aspectos como las competencias y prácticas digitales –segundo nivel de la brecha digital (Castaño, 2008; Hargittai, 2002)–, así como en las motivaciones, intereses y experiencias emocionales vinculadas al uso de las tecnologías (Huang et al., 2015; Reisdorf y Grosej, 2017). En la última década, además, se ha comenzado a investigar sobre los beneficios sociales que las personas obtienen de las tecnologías digitales en base a su posición social, recursos y capital cultural –el tercer nivel de la brecha digital (Ragnedda, 2017; van Deursen y Helsper, 2015)–.

Sin embargo, estudiar las brechas digitales de forma escindida de los procesos de estratificación social que afectan a las sociedades contemporáneas, aunque ha sido bastante habitual, ha resultado poco productivo desde el punto de vista teórico (Ragnedda y Muschert, 2018). Por ello, en lugar de hablar de brecha o desigualdad digital, resultaría más pertinente hablar de desigualdades socio-digitales (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022). Para conceptualizar la retroalimentación entre desigualdad social y digital, Ragnedda et al. (2022) proponen la metáfora de un bucle (loop), pues las desigualdades sociales de partida se refuerzan a partir del uso privilegiado que los grupos en mejor posición social, económica y cultural realizan de las tecnologías digitales; consecuentemente, las tecnologías digitales no solo reproducen, sino que amplían la desigualdad social. Además, a partir del constructivismo social de Berger y Luckmann (2008), articulado en la dialéctica entre interiorización, exteriorización y objetivación, conceptualizamos la relación entre estructura social y desigualdad digital como un proceso dialéctico de retroalimentación entre posiciones sociales, disposiciones y exposiciones hacia el uso de la tecnología (Calderón Gómez, 2024): las posiciones sociales de partida se interiorizan en disposiciones digitales, las cuales se exteriorizan en forma de exposiciones dentro del entorno digital (prácticas digitales) y, en su articulación, se objetivan en forma de posiciones que reconfiguran las estructuras sociales.

2. VIOLENCIA SEXUAL DIGITAL Y DESIGUALDAD

Aunque la incidencia social de la desigualdad digital puede dimensionarse en muchos ámbitos (laboral, académico, económico, social e interpersonal, etc.), en este artículo nos centramos en una dimensión menos estudiada, la de la influencia de las situaciones de violencia sexual vividas por la juventud en sus disposiciones, percepciones y experiencias de uso de las tecnologías digitales (Domínguez Arteaga, 2023; Fundación Mutua Madrileña, 2024; Rodríguez Martínez, 2024). Partimos del presupuesto de que la participación digital de los individuos no se desarrolla en igualdad, sino que está condicionada por su posición en la estructura social, sus procesos biográficos de socialización en el uso de los dispositivos, los recursos materiales, económicos y culturales de los que disponen, sus intereses y motivaciones, así como de las experiencias y situaciones específicas que viven en el entorno online. Para ello, proponemos relacionar las violencias sexuales sufridas en entornos digitales con las características sociodemográficas de los jóvenes y con sus formas de accesibilidad y prácticas digitales, dimensionando el efecto que tienen en las experiencias y disposiciones hacia el uso de las tecnologías.

Como punto de partida, las posiciones sociales de partida afectan al proceso de socialización tecnológica, interiorizándose en forma de disposiciones diferenciales hacia el uso de las tecnologías, lo que se ha denominado *habitus informacional* (Robinson, 2012) o *capital digital interiorizado* (Calderón Gómez, 2021). Así, la investigación ha mostrado la posición vulnerable que ocupan ciertos grupos sociales en este proceso de alfabetización digital, como las mujeres –pues en el ámbito de las tecnologías digitales persisten estereotipos sexistas de género (Henning, 2020; Martínez Cantos et al., 2020; Moss-Racusin et al., 2018)–, las personas mayores –enronizándose la afinidad entre las generaciones jóvenes y las innovaciones tecnológicas (Kirschner y Bruyckere, 2017; Martín Romero, 2020; Selwyn, 2009)–, las minorías étnicas (Domínguez Alegría, 2018) o las personas con discapacidad (Goggin, 2018), entre otros. Estas posiciones vulnerables se materializan en una menor confianza hacia las propias capacidades para desenvolverse en el entorno digital, una mayor sensación de indefensión y de desconfianza hacia el desarrollo de nuevas destrezas digitales. Centrándonos específicamente en las dimensiones de género y edad, proponemos la siguiente hipótesis:

H1. Las experiencias y disposiciones hacia el uso de las tecnologías son más negativas entre las mujeres y jóvenes de mayor edad, destacando una mayor exposición de la intimidad, un mayor riesgo de sufrir violencia sexual digital y una menor confianza hacia su uso de las tecnologías.

Las disposiciones, en base a la conceptualización del *habitus* de Bourdieu (1979), no están solo estructuradas por las posiciones sociales de partida, sino que también se orientan hacia la práctica y la acción (son estructurantes). Por ello, la exteriorización de las disposiciones digitales se materializa en formas concretas de exposición digital, abarcando formas diferenciales de accesibilidad digital (primera brecha digital) y prácticas digitales distintivas, que además permiten la adquisición de competencias digitales vinculadas al proceso de apropiación de la tecnología (segunda brecha digital). La multidimensionalidad de la brecha digital hace necesario estudiar aspectos como la calidad de acceso a los dispositivos tecnológicos (Robinson, 2012), los procesos de alfabetización digital (Erstad, 2011), las formas diferenciales de uso (Castaño, 2008; van Deursen y van Dijk, 2013), las motiva-

ciones e intereses (Reisdorf y Groselj, 2017) o los costes emocionales del uso de la tecnología (Huang et al., 2015). De este modo, la inclusión de estas variables sociotécnicas nos permite plantear las siguientes dos hipótesis.

H2. Una mayor frecuencia de uso de los dispositivos móviles (smartphone) y una mayor diversidad de prácticas digitales se relaciona con una mayor exposición personal y riesgo de sufrir violencia sexual digital.

H3. Un mayor nivel de competencias percibidas se asocia con una mayor sensación de confianza hacia las prácticas digitales y una percepción más positiva sobre las tecnologías digitales.

Por último, un aspecto menos investigado por el enfoque de las brechas digitales es la objetivación de las prácticas digitales y su influencia en la estructura social, esto es, el denominado tercer nivel de la brecha digital, centrado en los beneficios sociales tangibles del uso de las tecnologías (Ragnedda, 2017; van Deursen y Helsper, 2015). Volviendo a Bourdieu (1979), si entendemos la estructura social como un campo de juego (enjeu) en el que se confrontan diferentes prácticas y esquemas de representación, es posible estudiar cómo el uso de las tecnologías que los distintos grupos sociales realizan no solo reproduce sino que amplifica las desigualdades sociales (Ragnedda et al., 2022). Particularmente, la emergencia de la violencia sexual digital como una problemática social en los últimos años (Domínguez Arteaga, 2023; Fundación Mutua Madrileña, 2024; Rodríguez Martínez, 2024), puede ser entendida como una nueva forma de desigualdad socio-digital que afecta a las posibilidades de participación de las personas en entornos digitales de igualdad. Así, postulamos la siguiente hipótesis:

H4. Haber sufrido situaciones de violencia sexual digital aumenta la sensación de indefensión digital, la exposición personal y el riesgo percibido de sufrir violencia sexual digital, además de relacionarse con una percepción más negativa de las tecnologías digitales.

3. METODOLOGÍA

La metodología del artículo es cuantitativa y se fundamenta en la técnica de la encuesta online a un universo poblacional de personas entre 16 y 29 años residentes en España. El diseño muestral se ha basado en un muestro por cuotas de sexo (50% de hombres, 50% de mujeres) y grupos de edad (16-19 años, 20-24 años, 25-29 años) a partir de un panel online gestionado por la empresa Intercampo (ver Arroyo y Finkel, 2019). El cuestionario forma parte de un estudio sobre violencia sexual digital entre población joven desarrollado por el equipo del proyecto DIVISAR en colaboración con el Centro Reina Sofía de Fad Juventud (pendiente de publicación). El tamaño muestral conseguido ha sido de 1.212 casos (Tabla I), lo que implica un error muestral del 2,81% en el supuesto de muestreo aleatorio simple, nivel de confianza del 95% y máxima $p=q=50\%$. La muestra obtenida presentaba una sobrerrepresentación de jóvenes con estudios superiores, por lo que se ha realizado una ponderación por nivel de estudios para garantizar la representatividad poblacional.

Tabla I. Características de la muestra

Variable		Frecuencia absoluta (N)	Frecuencia relativa (%)
Sexo	Mujer	593	50,8
	Hombre	616	48,9
Edad	15-19 años	347	28,6
	20-24 años	428	35,3
	25-29 años	437	36,1
TOTAL		1.212	100%

Fuente: Elaboración propia.

3.1. MEDICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN

Como paso previo al análisis, se ha realizado un proceso de recodificación de variables, destacando el uso de la técnica del análisis factorial de componentes principales (Cea D'Ancona, 2002) para reducir el número inicial de variables consideradas a un número menor de componentes latentes.

Como *variables dependientes*, se han utilizado cuatro baterías con 20 preguntas en total sobre disposiciones y experiencias relacionadas con el uso de las tecnologías digitales. Las variables tienen un nivel de medición de razón y se distribuyen en una escala de 0 (nada de acuerdo / nada probable) a 10 (totalmente de acuerdo / totalmente probable), abarcando las siguientes temáticas (ver Tabla III, Anexo): disposiciones hacia las tecnologías (bloque 1, 4 variables), percepción de riesgos derivados de su uso (bloque 2, 5 variables), probabilidad de exponerse personalmente en la red (bloque 3, 6 variables) y riesgos de sufrir una situación de violencia sexual digital ante diversas prácticas digitales (bloque 4, 5 variables). Estas variables se han agrupado utilizando un análisis factorial de componentes principales con rotación ortogonal Varimax (F1) en 5 factores de experiencias y disposiciones hacia el uso de las tecnologías, con una varianza total del 60,6%, un valor KMO de 0,872 y prueba de Barlett significativa al 95%. Las puntuaciones factoriales entre las variables y los factores son las siguientes:

- *F1.1. Exposición personal* (17,9% de varianza): difusión imágenes, vídeos o audios personales sin consentimiento (0,807); manipulación de imágenes, vídeos o audios personales (0,801); recibir mensajes o contenido desagradable en publicaciones

- en redes (0,738); evitar subir contenido personal por miedo a que sea difundido sin permiso (0,713); evitar subir contenido personal por miedo a recibir mensajes desagradables (0,709); que roben sus datos o información personal (0,690).
- *F1.2. Riesgo de sufrir violencia sexual digital* (14,0% de varianza): chatear con desconocidos (0,741); tener el perfil público en redes sociales (0,721); quedar con personas conocidas online (0,701); poner información personal en la red (0,701); subir imágenes o videos a redes sociales (0,660).
 - *F1.3. Confianza y autocontrol* (12,5% de varianza): interés en probar y aprender nuevos usos de las tecnologías digitales (0,777); sensación de confianza al usar las tecnologías digitales (0,736); concienciación sobre no exponer la intimidad e información personal en la red (0,726); necesidad de exponer menos la intimidad e información personal en la red (0,647).
 - *F1.4. Vínculo tecnologías y violencia* (8,6% de varianza): las tecnologías digitales han aumentado el acoso y violencia sexual (0,782); las tecnologías digitales han aumentado el acoso escolar (0,759).
 - *F1.5. Evitación e indefensión* (7,6% de varianza): evito usar las tecnologías digitales si no es necesario (0,828); necesito mejorar mi nivel de competencias digitales (0,671); las tecnologías digitales te obligan a estar disponible para los demás (0,396).

Como *variables independientes*, se han utilizado variables sociodemográficas, variables sociotécnicas y relacionadas con formas de violencia sexual digital experimentadas.

Variables sociodemográficas. Se han incorporado al análisis estadístico el sexo (mujer; hombre) y la edad, tanto año a año como recodificada en grupos quinquenales (16 a 19 años; 20 a 24 años; 25 a 29 años).

Uso de dispositivos tecnológicos. Se han utilizado 5 variables de frecuencia de uso de dispositivos tecnológicos (smartphone, ordenador portátil, ordenador de sobremesa, tablet y videoconsola) medidas en una escala ordinal de 6 atributos: todos los días (más de 5 horas); todos los días (menos de 5 horas); 1 vez a la semana; 1 vez cada 15 días; con menos frecuencia; nunca. Las variables se han agrupado mediante un análisis factorial de componentes principales con rotación ortogonal Varimax (F2) en 2 factores de frecuencia de uso de dispositivos tecnológicos, con una varianza total del 57,8%, un valor KMO de 0,681 y prueba de Barlett significativa al 95%. Las puntuaciones factoriales entre las variables y los factores son las siguientes:

- *F2.1. Dispositivos fijos: PC, tablet y videoconsola* (36,6% de varianza): ordenador de sobremesa (0,696); videoconsola (0,695); tablet (0,680); ordenador portátil (0,630).
- *F2.2. Dispositivos móviles: Smartphone* (21,3% de varianza): smartphone (0,935); ordenador portátil (0,275); tablet (0,215).
-

Prácticas digitales. Se han incorporado 14 variables dicotómicas (Sí; No) sobre usos de las tecnologías digitales que realiza al menos una vez a la semana. Las variables se han agrupado mediante un análisis factorial de componentes principales con rotación ortogonal Varimax (F3) en 4 factores de frecuencia de uso de dispositivos tecnológicos, con una varianza total del 54,5%, un valor KMO de 0,888 y prueba de Barlett significativa al 95%. Las puntuaciones factoriales entre las variables y los factores son las siguientes:

- *F3.1. Prácticas: ocio social y audiovisual* (25,3% de varianza): aplicaciones de mensajería instantánea (0,753); consumo audiovisual en plataformas online o descargadas (0,736); correo electrónico (0,722); redes sociales (0,717); escuchar música (0,702); comprar y vender productos (0,609); seguir la actualidad y noticias (0,497).
- *F3.2. Prácticas: lectura, podcasts y comunidades online* (10,4% de varianza): e-reader, apps y webs de lectura (0,719); foros y comunidades online (0,657); podcasts y radio online (0,513).
- *F3.3. Prácticas: videojuegos* (10,3% de varianza): videojuegos multijugador online (0,834); videojuegos de 1 jugador (0,742).
- *F3.4. Prácticas: apuestas y aplicaciones para conocer gente* (8,6% de varianza): apuestas online (0,785); webs o apps de conocer gente y buscar pareja (0,625).

Competencias digitales autopercibidas. Se ha utilizado una pregunta sobre percepción del nivel de competencias digitales medida en una escala ordinal de 5 atributos (muy bajo, bajo, intermedio, alto y muy alto). Debido a la sobrestimación del nivel percibido de competencias digitales entre la juventud, descrito en la bibliografía (Estanyol et al., 2022; Martínez Cantos et al., 2020), se ha recodificado esta pregunta en una variable de 3 categorías para asegurar la suficiente base muestral: (1) nivel muy alto (19,5%); nivel alto (42,6%); nivel intermedio + bajo + muy bajo (37,9%).

Situaciones de violencia sexual digital experimentadas. Se han incorporado 5 formas de violencia sexual digital experimentadas en algún momento de su vida por las personas encuestadas, medidas en una escala dicotómica (Sí, No). La prevalencia de estas situaciones en hombres y mujeres jóvenes es la siguiente:

- *VSD.1. Recepción de insultos en Internet, redes sociales o chats por la apariencia físico:* 24,5% en mujeres y 18,3% en hombres.
- *VSD.2. Recepción de contenido de tipo sexual sin consentimiento:* 28,7% en mujeres y 16% en hombres.
- *VSD.3. Difusión de contenidos íntimos o sexuales sin consentimiento:* 9,2% en mujeres y 9,3% en hombres.
- *VSD.4. Ser acosado/a por una persona adulta siendo menor de edad:* 5,2% en mujeres y 7,5% en hombres.
- *VSD.5. Ser presionado/a para hacerse fotos o videos de tipo sexual:* 16,4% en mujeres y 11,6% en hombres.

3.1. PLAN DE ANÁLISIS

El plan estadístico de análisis se estructura en dos fases. En la primera fase, realizamos un análisis descriptivo bivariado de las experiencias y disposiciones digitales de la juventud en función de las variables independientes: test de diferencias de medias en variables independientes cualitativas y correlaciones bivariadas de Pearson en variables independientes cuantitativas. En la segunda fase, se ha utilizado la regresión lineal múltiple (Cea D'Ancona, 2002), adecuada para medir el efecto de las variables independientes en las variables dependientes de tipo cuantitativo. Se han construido 5 modelos de regresión, uno para cada factor de experiencias y disposiciones digitales (F1). Las variables independientes, para cada modelo, se han introducido en dos pasos:

- Paso 1: se introducen las variables sociodemográficas (sexo, edad) y las situaciones de violencia sexual digital experimentadas, para medir su efecto aislado en la determinación de las experiencias y disposiciones digitales.
- Paso 2: se introducen las variables sociotécnicas: competencias digitales, factores de frecuencia de uso de dispositivos (F2) y factores de prácticas digitales realizadas habitualmente (F3).

4. RESULTADOS

La exposición de resultados se divide en dos partes. En primer lugar, en el apartado 4.1 se presenta el análisis descriptivo bivariado entre las experiencias y disposiciones digitales y las variables independientes. Seguidamente, en el apartado 4.2 se presentan los cinco modelos de regresión lineal múltiple.

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO BIVARIADO

Como punto de partida, el análisis bivariado muestra la existencia de asociación estadística entre los factores de experiencias y disposiciones digitales (F1) y las variables independientes. Con respecto a las variables sociodemográficas (Tabla IV, Anexo), entre los hombres aparece una mayor probabilidad percibida de exposición personal (F1.1; $Z=0,058$), mientras entre las mujeres encontramos puntuaciones por encima de la media en el riesgo percibido de sufrir violencia sexual digital (F1.2; $Z=0,109$) y en el vínculo percibido entre tecnologías digitales y violencia (F1.3; $Z=0,196$). En los factores de confianza y autocontrol (F1.3) y de evitación e indefensión (F1.5) no encontramos efectos significativos. Por edad, hay una percepción más negativa de las tecnologías digitales entre los grupos de mayor edad (25 a 29 años), destacando el riesgo percibido de sufrir violencia sexual digital (F1.2; $Z=0,138$) y las experiencias de evitación e indefensión con respecto al uso de las tecnologías (F1.5; $Z=0,072$). Además, entre los 20 y 24 años destaca especialmente la sensación de exposición personal (F1.1; $Z=0,065$), mientras que, entre los 16 y 19 años, encontramos puntuaciones por debajo de la media en estos tres factores. En los factores de confianza y autocontrol (F1.3) y de vinculación de las tecnologías con la violencia (F1.4), no aparecen efectos estadísticamente significativos.

Con respecto a las situaciones de violencia sexual digital experimentadas (Tabla IV, Anexo), encontramos mayores puntuaciones en la mayor parte de los factores de experiencias y disposiciones digitales entre quienes han sufrido alguna de las formas de violencia consideradas. En primer lugar, la exposición personal (F1.1) se asocia significativamente con todas las situaciones, destacando especialmente la recepción de insultos por la apariencia física ($Z=0,320$), ser acosado/a siendo menor de edad ($Z=0,380$) y ser presionado para hacerse fotos o vídeos sexuales ($Z=0,254$). En segundo lugar, el riesgo de sufrir violencia sexual digital (F1.2) se asocia significativamente con la recepción e insultos por la apariencia física ($Z=0,256$), la difusión de contenidos íntimos o sexuales en la red ($Z=0,254$) y la recepción de contenido sexual sin permiso ($Z=0,200$). En tercer lugar, la confianza y autocontrol (F1.3) es significativamente mayor entre quienes han recibido contenido sexual ($Z=0,238$) e insultos por su apariencia física ($Z=0,175$), mientras que es menor entre quienes han sido víctima de difusión de contenidos íntimos o sexuales ($Z=-0,371$) y entre quienes han sido acosados siendo menores de edad ($Z=-0,238$). En cuarto lugar, la percepción de vínculo entre las tecnologías digitales y la violencia (F1.4) es significativamente mayor entre quienes han recibido contenido sexual ($Z=0,290$) e insultos por su apariencia ($Z=0,235$), mientras que es menor entre quienes han sido víctimas de difusión de contenidos sexuales o íntimos ($Z=-0,251$). Finalmente, las experiencias de evitación e indefensión (F1.5) son significativamente mayores entre quienes han sido víctimas de difusión de contenidos sexuales o íntimos ($Z=0,278$), quienes han recibido insultos en la red por su apariencia ($Z=0,276$) y quienes han recibido contenido de tipo sexual sin consentimiento ($Z=0,146$).

En cuanto a los dispositivos (Tabla V, Anexo), la exposición digital (F1.1) correlaciona positivamente con el uso de los dispositivos fijos, como el PC, la tablet y la videoconsola (F2.1; $r=0,232$) y con las prácticas de lectura, podcasts y comunidades online (F3.2; $r=0,127$), si bien correlaciona negativamente con las prácticas de ocio social y audiovisual (F3.1; $r=-0,141$). Además, las competencias digitales autopercibidas (Tabla IV, Anexo) se relacionan significativamente con la probabilidad percibida de exposición personal (F1.1) y con el factor de confianza y autocontrol (F1.3). En ambos casos, el grupo que muestra puntuaciones más elevadas es el que señala un nivel alto de competencias ($Z=0,065$ en el caso de la exposición y $Z=0,246$ en la confianza y autocontrol), seguidas del grupo con nivel muy alto ($Z=0,022$ y $Z=0,104$ respectivamente) y, muy por debajo de la media, el grupo con competencias bajas o intermedias ($Z=-0,135$ y $Z=-0,298$ respectivamente).

Con respecto a las prácticas digitales (Tabla V, Anexo), el riesgo de sufrir violencia sexual digital (F1.2) correlaciona positivamente con los factores de prácticas digitales (F3), con la excepción de las prácticas de consumo de videojuegos y las apuestas y aplicaciones para conocer gente; destaca especialmente la correlación con el uso de dispositivos móviles (F2.2; $r=0,141$), las prácticas de ocio social y audiovisual (F3.1; $r=0,145$) y las prácticas de lectura, podcasts y comunidades online (F3.2; $r=0,102$). Asimismo, la confianza y autocontrol (F1.3) correlaciona positivamente con las prácticas de ocio social y audiovisual (F3.1; $r=0,418$), el consumo de videojuegos (F3.3; $r=0,165$) y, en menor medida, las prácticas de lectura, podcasts y comunidades online y la frecuencia de uso de dispositivos móviles; por el contrario, correlaciona negativamente con la frecuencia de uso de dispositivos fijos, como el PC, la tablet y la videoconsola (F2.1; $r=-0,134$). Por otro lado, el vínculo entre las tecnologías y la violencia sexual digital correlaciona positivamente con las prácticas de ocio social y audiovisual (F3.1; $r=0,224$) y con la frecuencia de uso de dispositivos fijos (F2.1; $r=0,103$) y móviles (F2.2; $r=0,083$). Por último, la experiencia de evitación e indefensión únicamente correlaciona negativamente con las prácticas de ocio social y audiovisual (F3.1; $r=-0,078$), si bien la fuerza de la asociación es pequeña.

4.2. MODELOS DE REGRESIÓN LINEAL MÚLTIPLE

A continuación, presentamos los resultados del análisis de regresión lineal múltiple (Tabla II), que nos permite dimensionar el efecto de las variables independientes, en conjunto, en la determinación de cada una de las experiencias y disposiciones digitales.

Tabla II. Modelos de regresión lineal múltiple: experiencias y disposiciones digitales

Modelo	M1		M2		M3		M4		M5	
	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
Paso										
R ²	0,06	0,14	0,04	0,08	0,04	0,29	0,05	0,12	0,04	0,05
V. dependiente	F1.1	F1.1	F1.2	F1.2	F1.3	F1.3	F1.4	F1.4	F1.5	F1.5
Sexo: Mujer	-0,10*	-0,03	0,08*	0,05	0,00	-0,07*	0,12*	0,07*	0,00	0,03
Edad (continua)	0,03	0,01	0,09*	0,07*	-0,01	-0,02	0,04	0,03	0,10*	0,10*
VSD.1	0,15*	0,16*	0,09*	0,09*	0,06	0,00	0,06	0,06	0,13*	0,14*
VSD.2	0,03	0,04	0,06	0,04	0,12*	0,08*	0,10*	0,07*	0,05	0,05
VSD.3	0,03	0,00	0,07*	0,07*	-0,13*	-0,08*	-0,12*	-0,11*	0,08*	0,07*
VSD.4	0,09*	0,05	-0,02	-0,03	-0,06	-0,04	0,05	0,04	0,04	0,03
VSD.5	0,06*	0,07*	0,01	0,01	-0,05	-0,06*	0,00	0,01	-0,04	-0,04
Comp: Medio-Bajo		-0,02		0,03		-0,23*		0,00		0,02
F2.1		0,17*		0,09*		-0,13*		0,19*		0,04
F2.2		0,06*		0,08*		-0,04		0,00		-0,05
F3.1		-0,15*		0,10*		0,40*		0,21*		-0,09*
F3.2		0,07*		0,07*		0,09*		-0,08*		0,02
F3.3		-0,01		0,04		0,14*		-0,06		-0,02
F3.4		0,11*		0,04		0,03		-0,07*		0,00

Datos: coeficientes estandarizados (Beta) // *Diferencia significativa al 95%

Fuente: Elaboración propia

El primer modelo (M1) usa como variable dependiente la probabilidad de exposición personal (F1.1), presentando un nivel de determinación reducido en el paso 1 ($r^2 = 0,06$) y moderado en el paso 2 ($r^2 = 0,14$). En el primer paso, ser mujer reduce la puntuación en la variable dependiente ($B = -0,10$), mientras que la aumenta haber recibido insultos por su apariencia física ($B = 0,15$), haber sido acosado siendo menor de edad ($B = 0,09$) y haber recibido presión para hacerse fotos o vídeos sexuales ($B = 0,07$). En el segundo paso, al incorporar las variables sociotécnicas, desaparece el efecto significativo del sexo y del acoso siendo menor de edad, manteniéndose la recepción de insultos ($B = 0,16$) y la presión para hacerse fotos o vídeos sexuales ($B = 0,07$). De las variables sociotécnicas, aumenta la exposición personal la frecuencia de uso de dispositivos fijos ($B = 0,17$) y móviles ($B = 0,06$), así como las prácticas de lectura, podcast y comunidades online ($B = 0,07$) y las apuestas y uso de aplicaciones para conocer gente ($B = 0,11$), mientras que reduce la exposición la realización de prácticas de ocio social y audiovisual ($B = -0,15$).

El segundo modelo (M2) usa como variable dependiente el riesgo percibido de sufrir violencia sexual digital (F1.2), presentando un nivel de determinación reducido tanto en el paso 1 ($r^2 = 0,04$) como en el paso 2 ($r^2 = 0,08$). En el primer paso, aumenta el riesgo percibido ser mujer ($B = 0,08$), tener más edad ($B = 0,09$), haber recibido insultos por su apariencia física ($B = 0,09$) y que hayan difundido contenido íntimo o sexual personal en la red ($B = 0,07$). En el segundo paso, desaparece el efecto significativo del sexo, manteniéndose el de la edad ($B = 0,07$), la recepción de insultos ($B = 0,09$) y la difusión de contenido íntimo y sexual ($B = 0,07$). De las variables sociotécnicas, aumenta la percepción de riesgo de sufrir violencia sexual digital la frecuencia de uso de dispositivos fijos ($B = 0,09$) y móviles ($B = 0,08$), la realización de prácticas de ocio social y audiovisual ($B = 0,10$) y de lectura, podcasts y comunidades online ($B = 0,07$).

El tercer modelo (M3) usa como variable dependiente la experiencia de confianza y autocontrol en el uso de las tecnologías (F1.3), presentando un nivel de determinación reducido en el paso 1 ($r^2 = 0,04$) y moderado en el paso 2 ($r^2 = 0,29$). En el primer paso, aumenta la sensación e confianza y autocontrol haber recibido contenido íntimo o sexual sin consentimiento ($B = 0,12$), mientras que la disminuye que hayan difundido contenido sexual propio ($B = -0,13$). En el segundo paso, mantienen el efecto significativo las dos formas de violencia sexual presentes en paso anterior y se añade la presión para hacerse fotos o vídeos sexuales ($B = -0,06$) y ser mujer ($B = -0,07$), pues ambas variables disminuyen la sensación de confianza y autocontrol. Con respecto a las variables sociotécnicas, aumenta la sensación de confianza y autocontrol la realización de prácticas de ocio social y audiovisual ($B = 0,40$), el consumo de videojuegos ($B = 0,14$) y las prácticas de lectura, podcasts y comunidades online ($B = 0,09$). Por el contrario, disminuye esta sensación tener un nivel de competencias digitales bajo o intermedio ($B = -0,23$) y la frecuencia de uso de dispositivos como el PC, la tablet y la videoconsola ($B = -0,13$).

El cuarto modelo (M4) usa como variable dependiente la percepción negativa de las tecnologías digitales, vinculándose con la violencia (F1.4), presentando un nivel de determinación reducido en el paso 1 ($r^2 = 0,05$) y moderado en el paso 2 ($r^2 = 0,12$). En el primer paso, aumenta la percepción negativa de las tecnologías digitales ser mujer ($B = 0,12$) y haber recibido contenido de tipo sexual sin consentimiento ($B = 0,10$), mientras que reduce esta visión negativa que hayan difundido contenido sexual o íntimo sin consentimiento ($B = -0,12$). En el segundo paso, se mantiene el efecto de ser mujer ($B = 0,07$), recibir contenido sexual

($B= 0,07$) y que hayan difundido contenido íntimo ($B= -0,11$). En cuanto a las variables sociotécnicas, aumenta la vinculación de las tecnologías con la violencia una mayor frecuencia de uso de dispositivos fijos, como el PC, el ordenador o la videoconsola ($B= 0,19$) y la realización de prácticas de ocio social y audiovisual ($B= 0,21$), mientras que disminuye esta percepción la realización de prácticas de lectura, podcasts y comunidades online ($B= -0,08$) y las apuestas y aplicaciones para conocer gente ($B= -0,07$).

El quinto modelo (M5) usa como variable dependiente la experiencia evitación e indefensión en el uso de las tecnologías (F1.4), presentando un nivel de determinación reducido tanto en el paso 1 ($r^2= 0,04$) como en el paso 2 ($r^2= 0,05$). En el primer paso, aumenta la sensación de evitación e indefensión tener más edad ($B= 0,10$), haber recibido insultos por su apariencia física ($B= 0,13$) y que hayan difundido contenido íntimo o sexual propio en la red ($B= 0,08$). En el segundo paso, la edad y las situaciones de violencia sexual mencionadas mantienen su efecto significativo, mientras que, de las variables sociotécnicas, la única que tiene un efecto significativo es la realización de prácticas de ocio social y audiovisual, que reduce la sensación de evitación e indefensión ($B= -0,09$).

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este artículo hemos realizado un análisis de las experiencias y disposiciones digitales de la juventud, relacionando algunas de las variables clásicas de los estudios de brecha digital –como las formas de accesibilidad digital (primera brecha) y las competencias y prácticas digitales (segunda brecha)– con las situaciones de violencia sexual digital experimentadas, que además están incluidas por las características sociodemográficas de las personas (especialmente por la dimensión de género). En términos generales, los resultados evidencian el carácter multidimensional de la desigualdad digital y su dimensión social (Ragnedda et al. 2022), de forma que la inclusión digital no depende exclusivamente del acceso material y la capacitación en competencias digitales, sino también de garantizar un espacio online seguro que permita la participación en igualdad de los grupos sociales y colectivos vulnerables. La mayor exposición de las mujeres jóvenes al acoso y violencia sexual digital (Fundación Mutua Madrileña, 2024; Rodríguez Martínez, 2024), en este sentido, supone una barrera que limita sus posibilidades de agencia en el ecosistema digital, tal y como desarrollamos en la discusión de los resultados.

En primer lugar, las variables sociodemográficas tienen un efecto significativo, pero moderado, en las experiencias y disposiciones digitales de la juventud, permitiéndonos aceptar parcialmente la primera hipótesis (H1). Por sexo, entre las mujeres sí que aparece un mayor riesgo percibido de sufrir violencia sexual digital y la percepción sobre Internet es más negativa, además de que la sensación de confianza y autocontrol a la hora de desenvolverse en el uso de las tecnologías es inferior a la de los hombres. Sin embargo, la sensación de exposición personal es mayor entre los hombres y, en el caso de las experiencias de indefensión y evitación de uso, no hemos encontrado efectos significativos. Estos resultados se alinean con el reciente estudio de Megías (2024) sobre riesgos digitales entre la juventud, que evidencia la mayor preocupación de los hombres jóvenes por la ciberseguridad y robo de datos, mientras que las mujeres perciben un mayor riesgo en las situaciones de acoso y violencia que pueden sufrir en entornos online. Además, entre los grupos de más edad encontramos un mayor riesgo percibido de sufrir situaciones de violencia sexual digital y una mayor sensación de indefensión y evitación, lo que refuta la hipótesis planteada. La mayor concienciación social sobre las consecuencias de las tecnologías conforme aumenta la edad puede relacionarse con un patrón de uso más diversificado de las mismas: acceso a la universidad, acceso al mercado laboral, usos prácticos y administrativos de las tecnologías, etc. (Ballesteros et al., 2020). En todo caso, no se aprecia una brecha generacional clara entre los jóvenes en cuanto al nivel de confianza y competencias digitales percibidas, más allá de un ligero sobredimensionamiento del propio nivel de destrezas digitales entre los hombres (Calderón Gómez et al., 2022; Estanyol et al., 2022; Niño-Cortés et al., 2023).

En segundo lugar, las variables sociotécnicas también influyen decisivamente en las experiencias y disposiciones digitales de la juventud, si bien los resultados no nos permiten aceptar completamente la segunda hipótesis (H2). Así, una mayor frecuencia de uso de dispositivos digitales se relaciona con una mayor sensación de exposición y riesgo percibido de violencia sexual digital, una asociación evidenciada por los estudios sobre adicción y sobreexposición al uso de Internet y las redes sociales (Bawden y Robinson, 2020; Ryding y Kaye, 2018; Spratling, 2015; Valencia-Ortiz et al., 2021). Por el contrario, no encontramos una asociación clara entre frecuencia de uso de dispositivos y mayor confianza digital, que sí que se vincula con una mayor diversidad de prácticas digitales. Además, la mediación del género en las prácticas digitales parece clara: el ocio digital y audiovisual (más frecuente entre las mujeres) aumenta el riesgo de sufrir violencia sexual digital y se relaciona con una percepción más negativa de Internet, mientras que las apuestas online y aplicaciones para conocer gente (más frecuentes entre los hombres) se asocian distintivamente con la exposición digital. En cuanto a la tercera hipótesis (H3), es aceptada parcialmente, pues las competencias digitales se relacionan positivamente con la confianza y sensación de autocontrol en el desempeño digital, pero no afectan a la percepción sobre la vinculación entre Internet y violencia.

En tercer lugar, en línea con los estudios que han profundizado en las consecuencias de la violencia sexual digital en términos de participación online (Domínguez Arteaga, 2023; Fundación Mutua Madrileña, 2024; Rodríguez Martínez, 2024), los resultados del análisis nos permiten aceptar casi totalmente la cuarta hipótesis (H3). Así, prácticamente todas las formas de violencia sexual consideradas influyen en una peor experiencia de uso de las tecnologías (menor confianza y autocontrol, mayor sensación de indefensión y evitación), así como peores disposiciones hacia su uso (mayor probabilidad de exposición personal, mayor riesgo percibido de sufrir violencia sexual digital y una percepción más negativa de Internet). Las únicas excepciones son la relación positiva entre recibir contenido sexual y confianza digital, así como la relación negativa entre la difusión de contenidos íntimos y la percepción negativa de Internet. Se trata de matices en los que, seguramente, influyan otro tipo de variables de tipo sociotécnico, como la mayor frecuencia de uso de las tecnologías o la mayor diversidad de prácticas digitales realizadas entre quienes sufren estos tipos de violencia. Aun así, evidencian la preocupación sobre las consecuencias de la violencia sexual digital en términos de participación en la red, lo que resulta especialmente importante en el caso de las mujeres y otros colectivos (minorías étnicas y sexuales, personas con discapacidad, personas mayores, etc.) que ocupan posiciones vulnerables en el entorno

online, interiorizando disposiciones negativas que pueden incentivar procesos de auto-exclusión digital (Eynon y Geniets, 2016; Mingo y Bracciale, 2018; Ragnedda et al., 2022).

Finalmente, el artículo presenta algunas limitaciones que es necesario tomar en consideración de cara a postular futuras líneas de investigación sobre la relación entre violencia sexual digital y desigualdad. Por un lado, el análisis estadístico nos ha permitido evidenciar la asociación y correlación existente entre las situaciones de violencia sexual sufridas y las disposiciones hacia el uso de las tecnologías, especialmente entre las mujeres, pero los datos utilizados no permiten establecer una relación estadística de causalidad. Por otro lado, en el caso de las experiencias de evitación e indefensión el modelo presentado tiene una capacidad explicativa muy reducida, pues las variables sociotécnicas no aportan efectos significativos, destacando únicamente el efecto de la edad y algunas situaciones de violencia sexual digital. Se trata de una conclusión coherente con la bibliografía existente (Domínguez Arteaga, 2023; Fundación Mutua Madrileña, 2024; Rodríguez Martínez, 2024), pero es necesaria más investigación de tipo longitudinal y biográfico sobre las consecuencias de la violencia sexual digital en la participación digital, especialmente entre las mujeres. Finalmente, el presente artículo tampoco ha permitido profundizar en las consecuencias sociales de la violencia sexual digital, pues nos hemos centrado fundamentalmente en las experiencias y disposiciones hacia el uso de la tecnología. El estudio de la tercera brecha digital (Ragnedda, 2017, van Deursen y Helsper, 2015), indagando en cómo estas experiencias y disposiciones se objetivan en posiciones sociales desiguales en el entorno online, constituye uno de los retos de cara al futuro a la hora de garantizar la inserción digital de los colectivos vulnerables.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo Menéndez, M. y Finkel Morgensten, L. (2019). Encuestas por Internet y nuevos procedimientos muestrales. *Panorama Social*, 30, pp. 41-53.
- Ballesteros, J. C., Calderón, D., Kuric, S., Megías, I., y Sanmartín, A. (2020). *Barómetro Jóvenes y Expectativa Tecnológica 2020*. Centro Reina Sofía de Fad Juventud. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3925642>
- Bawden, D. y Robinson, L. (2020). Information Overload: An Overview. En *Oxford Encyclopedia of Political Decision Making*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228637.013.1360>
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (2008). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción. Critique sociale du jugement*. Éditions du minuit.
- Calderón Gómez, D. (2024). Las mujeres jóvenes ante la desigualdad digital: posiciones, exposiciones y disposiciones. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 19, pp. 91-111.
- Calderón Gómez, D., Sanamrtín Ortí, A. y Kuric Kardelis, S. (2022). Self-confidence and digital proficiency: Determinants of digital skills perceptions among young people in Spain. *First Monday*, 27(4). <https://dx.doi.org/10.5210/fm.v27i4.12566>
- Castaño, C. (2008). *La segunda brecha digital*. Cátedra.
- Castells, M. (2011). *La era de la información volumen 1: La sociedad red*. Alianza Editorial.
- Cea D'Ancona, M. Á. (2002). *Análisis multivariable: teoría y práctica en la investigación social*. Editorial Síntesis.
- Compaine, B. (2001). *The Digital Divide. Facing a Crisis or Creating a Myth?* MIT.
- Dalvit, L. (2018). From Access to Proficiency: Reconceptualizing Digital Inclusion in a Rural Area in South Africa. En M. Ragnedda y B. Mutsvaio (Eds.), *Digital Inclusion. An International Comparative Analysis* (pp. 57-74). Lexington Books.
- Domínguez Alegría, G. (2018). *Brechas: Impacto de las Brechas Digitales en la Población Extranjera*. Accem. <https://www.accem.es/brechas-impacto-las-brechas-digitales-la-poblacion-extranjera/>
- Domínguez Arteaga, R. A. (2023). La ciberviolencia en la actualidad: la pantalla como arma letal contra la integridad personal. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1, artículo 82.
- Estanyol, Elisenda, Montaña, Mireia, Fernández-de-Castro, Pedro, Aranda, Daniel y Mohammadi, Leila (2022). Competencias digitales de la juventud en España: Un análisis de la brecha de género. *Comunicar*, 74(XXXI), pp. 113-123. <https://doi.org/10.3916/C74-2023-09>
- Eynon, R., y Geniets, A. (2016). The digital skills paradox: how do digitally excluded youth develop skills to use the internet? *Learning, Media and Technology*, 41, pp. 463-479. <https://doi.org/10.1080/17439884.2014.1002845>
- Erstad, O. (2011). Citizens Navigating in Literate Worlds: The Case of Digital Literacy. En M. Thomas (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies* (pp. 99-118). Routledge.
- Fundació Ferrer i Guàrdia. (2022). *Encuesta brecha y capacitación digital en España. Conocimiento clave para la inclusión digital*. Fundació Ferrer i Guàrdia.
- Fundación Mutua Madrileña (2024). *Estudio sobre Violencia Sexual contra la Infancia y la Adolescencia en el ámbito digital*. Fundación Mutua Madrileña / Guardia Civil.
- Goggin, G. (2018). Disability and digital inequalities. Rethinking digital divides with disability theory. En M. Ragnedda y G. W. Muschert (Eds.), *Theorizing Digital Divides* (pp. 63-74). Routledge.
- Hargittai, E. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. *First Monday*, 7(4), 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942>
- Henning, G. P. (2020). Mujeres en TIC: una historia de pioneras ocultas/menoscabadas y omisiones en la bibliografía. *Cuestiones de Género: De La Igualdad y La Diferencia*, 15, pp. 165-186.
- Huang, K.-T., Robinson, L. y Cotten, S. R. (2015). Mind the Emotional Gap: The Impact of Emotional Costs on Students Learning Outcomes. En L. Robinson, S. R. Cotten, J. Schulz, T. M. Hale y A. Williams (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)* (pp. 121-144). Emerald Group.
- Kirschner, P. A. y de Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, pp. 135-142. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>

- Martín Romero, A. M. (2020). La brecha digital generacional. *Temas Laborales*, 151, pp. 77–93.
- Martínez Cantos, J. L., Castaño Collado, C., Escot Mangas, L., y Roquez Díaz, A. (2020). *Nuestras vidas digitales: Barómetro de la e-igualdad de género en España*. Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades.
- Megías, I. (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.
- Mingo, I., y Bracciale, R. (2018). The Matthew Effect in the Italian Digital Context: The Progressive Marginalisation of the “Poor.” *Social Indicators Research*, 135(2), 629–659. <https://doi.org/10.1007/s11205-016-1511-2>
- Moss-Racusin, C. A., Sanzari, C., Caluori, N. y Rabasco, H. (2018). Gender Bias Produces Gender Gaps in STEM Engagement. *Sex Roles*, 79(11–12), pp. 651–670. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0902-z>
- Niño-Cortés, L. M., Grimalt.Álvaro, C., Lores-Gómez, B., y Usart, M. (2023). Brecha digital de género en secundaria: diferencias en competencia autopercebida y actitud hacia la tecnología. *Educación XXI*, 16(2), 299–322.
- Ragnedda, M. (2017). *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*. Routledge.
- Ragnedda M., Ruiu, M. L. y Addeo, F. (2022) The self-reinforcing effect of digital and social exclusion: The inequality loop. *Telematics and Informatics* 72, 101852. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2022.101852>
- Ragnedda, M. y Muschert, G. W. (2018). Introduction. En M. Ragnedda y G. W. Muschert (Eds.), *Theorizing Digital Divides* (pp. 1–7). Routledge.
- Reisdorf, B. C. y Groselj, D. (2017). Internet (non-)use types and motivational access: Implications for digital inequalities research. *New Media and Society*, 19(8), pp. 1157–1176. <https://doi.org/10.1177/1461444815621539>
- Rodríguez Martínez, A. (2024). Socialización en redes sociales, avances digitales y violencias en nuevos entornos: revisión de la literatura y análisis. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 19, pp. 273–291.
- Ryding, F. C. y Kaye, L. K. (2018). Internet Addiction: A Conceptual Minefield. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(1), pp. 225–232. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9811-6>
- Selwyn, N. (2009). The digital native: myth and reality. *Aslib Proceedings*, 61(4), pp. 364–379. <https://doi.org/10.1108/00012530910973776>
- Spratling, R. (2015). Defining Technology Dependence in Children and Adolescents. *Western Journal of Nursing Research*, 37(5), pp. 634–651. <https://doi.org/10.1177/0193945914526002>
- Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., Garay Ruiz, U., y Fernández Robles, B. (2021). Problemática de estudio e investigación de la adicción a las redes sociales online en jóvenes y adolescentes. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 18, 99–125.
- Van Deursen, A. y Helsper, E. J. (2015). The Third-Level Digital Divide: Who benefits most of being online? En L. Robinson, S. R. Cotten, J. Schulz, T. M. Hale, y A. Williams (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities* (Vol. 10) (pp. 30–52). Emerald Group.
- Van Deursen, A. y van Dijk, J. (2013). The digital divide shifts to differences in usage. *New Media & Society*, 16(3), pp. 507–526. <https://doi.org/10.1177/1461444813487959>

7. AGRADECIMIENTOS

Este artículo está 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) y ha sido financiado por el Centro Reina Sofía de Fad Juventud.

8. ANEXO

Tabla III. Disposiciones y experiencias digitales. Promedios por sexo y edad

	Total	Sexo		Edad (años)		
		Mujeres	Hombres	16-19	20-24	25-29
Bloque 1. Disposiciones hacia las tecnologías digitales						
B1.1 Me gusta probar y aprender nuevos usos relacionados con las tecnologías digitales	6,96	7,08	6,85	6,75	7,00	7,11
B1.2. Me siento confiado y a gusto utilizando las tecnologías digitales	7,33	7,37	7,28	7,40	7,40	7,19
B1.3. Evito utilizar las tecnologías digitales si no es necesario	4,48	4,55	4,42	4,09*	4,64*	4,66*
B1.4. Siento que necesito mejorar mi nivel de competencias digitales	5,74	5,71	5,76	5,10*	5,89*	6,13*
Bloque 2. Riesgos sobre el uso de las tecnologías digitales						
B2.1. Es importante tomar conciencia sobre los riesgos de compartir información personal online y aprender a gestionar la privacidad	7,62	8,06*	7,21*	7,50	7,39	7,99

	Total	Sexo		Edad (años)		
		Mujeres	Hombres	16-19	20-24	25-29
B2.2. La gente no debería exponer tanto su intimidad y su información personal en la red	7,53	7,63	7,44	7,54*	7,49*	7,57*
B2.3. Las tecnologías digitales han hecho que aumente el acoso escolar	6,89	7,28*	6,52*	6,72	6,89	7,03
B2.4. Las tecnologías digitales han hecho que aumente el acoso y la violencia sexual	6,55	6,90*	6,21*	6,35*	6,26*	7,02*
B2.5. Las tecnologías digitales han hecho que tengas que estar siempre disponible para los/as demás	6,13	6,34*	5,95*	5,86*	6,07*	6,44*
Bloque 3. Probabilidad de exposición de información personal						
B3.1. Que difundan imágenes, vídeos o audios personales en la red con malas intenciones sin mi consentimiento	5,05	4,88	5,21	4,87	5,26	4,98
B3.2. Recibir mensajes o contenido desagradable como respuesta a publicaciones que realizo en redes sociales e Internet	5,08	4,97	5,17	4,72	5,18	5,28
B3.3. Evitar subir contenido a redes sociales o Internet por miedo a recibir mensajes o contenido desagradable por parte de otras personas	5,28	5,20	5,35	4,61*	5,73*	5,35*
B3.4. Evitar subir imágenes, vídeos o audios personales a Internet por miedo a que lo manipulen o difundan sin mi consentimiento	5,48	5,50	5,47	4,88*	5,81*	5,63*
B3.5. Que manipulen o editen con malas intenciones imágenes, vídeos o audios para perjudicarme (con inteligencia artificial, programas de edición...)	5,31	5,04*	5,55*	4,87*	5,63*	5,34*
B3.6. Que utilicen herramientas o programas para obtener mis datos e información privada sin mi consentimiento (dónde vivo, dónde estudio, datos íntimos...)	5,55	5,58	5,53	5,15*	5,64*	5,79*
Bloque 4. Riesgo de sufrir violencia sexual digital ante prácticas digitales						
B4.1. Subir una imagen o video a redes sociales	5,30	5,29	5,32	4,85*	5,47*	5,49*
B4.2. Tener un perfil totalmente público en redes sociales (abierto a cualquier persona)	5,73	5,94*	5,55*	5,16*	5,69*	6,26*
B4.3. Poner información personal en la red (dirección, dónde estudias, número de teléfono, etc.)	6,43	6,76*	6,12*	6,30	6,26	6,73
B4.4. Chatear con una persona a la que no conoces personalmente	5,79	5,89	5,71	5,57*	5,53*	6,27*
B4.5. Quedar con una persona que has conocido online con la que llevas hablando poco tiempo	6,38	6,61*	6,17*	6,35	6,21	6,60

*Diferencia significativa al 95%

Tabla IV. Correlaciones bivariadas: experiencias y disposiciones digitales según factores de acceso y uso de las tecnologías

	F1.1. Exposición personal	F1.2. Riesgo de sufrir VSD	F1.3. Confianza y autocontrol	F1.4. Vínculo TIC y violencia	F1.5. Evitación e indefensión
F2.1. Dispositivos fijos: PC, tablet y videoconsola	0,232*	0,082*	-0,134*	0,103*	0,054
F2.2. Dispositivos móviles: Smartphone	0,020	0,141*	0,089*	0,083*	-0,057
F3.1. Prácticas: ocio social y audiovisual	-0,141*	0,145*	0,418*	0,224*	-0,078*
F3.2. Prácticas: lectura, podcasts y comunidades online	0,127*	0,101*	0,080*	-0,037	0,043
F3.3. Prácticas: videojuegos	0,016*	0,026	0,165*	-0,052	-0,036
F3.4. Prácticas: apuestas y aplicaciones para conocer gente	0,161	0,057	0,032	-0,045	0,025

*Correlación de Pearson significativa al 95%

Tabla V. Diferencias de medias: experiencias y disposiciones digitales según sexo, edad, competencias digitales y situaciones de violencia sexual digital

		F1.1. Exposición personal	F1.2. Riesgo de sufrir VSD	F1.3. Confianza y autocontrol	F1.4. Vínculo TIC y violencia	F1.5. Evitación e indefensión
Total		-0,016	0,002	0,020	0,044	-0,008
Sexo	Mujeres	-0,100*	0,109*	0,038	0,196*	0,010
	Hombres	0,058*	-0,095*	0,001	-0,094*	-0,024
Edad	16-19	-0,148*	-0,121*	0,042	0,023	-0,223*
	20-24	0,088*	-0,037*	0,017	-0,030	0,083*
	25-29	-0,015*	0,138*	0,004	0,135	0,072*
Competencias digitales	Medio-bajo	-0,135*	-0,007	-0,298*	0,031	-0,002
	Alto	0,065*	0,069	0,246*	0,050	0,047
	Muy alto	0,022*	-0,124	0,104*	0,054	-0,138
Situaciones de VSD sufridas	Te han insultado en internet, redes o chats por tu físico o apariencia	0,320*	0,256*	0,175*	0,235*	0,276*
	Te han enviado contenido de tipo sexual sin consentimiento	0,141*	0,200*	0,238*	0,290*	0,146*
	Han difundido contenidos íntimos o sexuales tuyos sin consentimiento	0,180*	0,254*	-0,371*	-0,251*	0,278*
	Te ha acosado una persona adulta siendo tú menor de edad	0,380*	-0,037	-0,238*	0,152	0,181
	Te han presionado para hacerte fotos o vídeos de tipo sexual	0,254*	0,142	-0,034	0,146	0,035

*Diferencia significativa al 95%