

Palabras clave:
machosfera, estereotipos
de género, grooming,
autoimagen, feminismo,
violencia en línea,
ciberacoso.

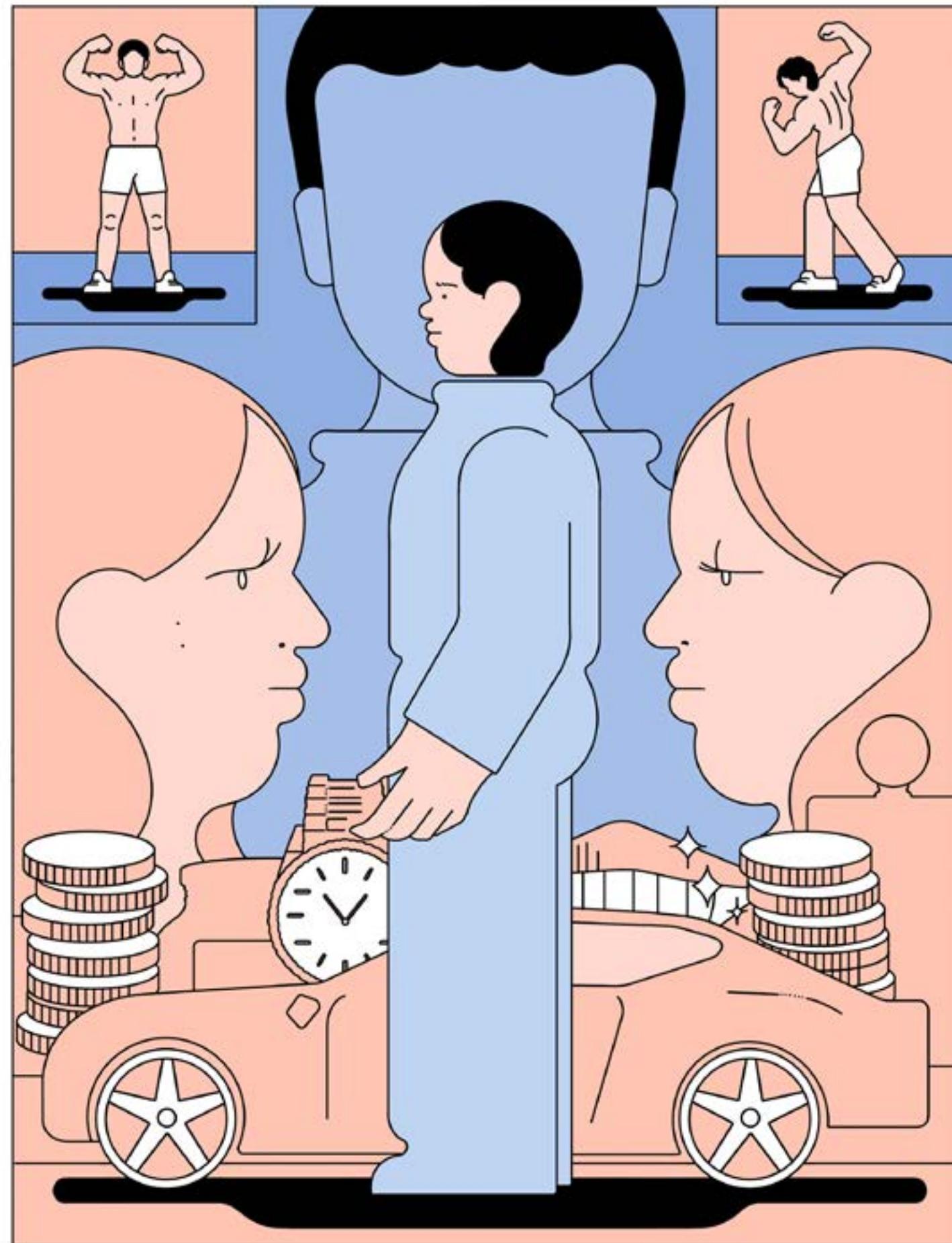


TECNOLOGÍA
Y ESTEREOTIPOS DE GÉNERO
EN LA ADOLESCENCIA

¿Qué pasa con la igualdad en el contexto digital?

Desde el momento en que acceden por primera vez a internet, chicos y chicas se enfrentan a un espacio "sin ley". En él circulan contenidos pornográficos y sexistas que pueden tener un impacto en su visión de las relaciones entre hombres y mujeres, y en su percepción de la igualdad de género.

TEXTO: MILAGROS SÁINZ
ILUSTRACIÓN: NADIA HAFID





Durante los últimos años, las redes sociales se han convertido en una herramienta de socialización básica para los jóvenes. ¿Quién se iba a imaginar, años atrás, la relevancia y el papel que llegarían a tener estas plataformas digitales en la vida de las personas, especialmente entre niños y adolescentes? Los móviles y sus aplicaciones se empiezan a usar a edades cada vez más tempranas, y nueve de cada diez adolescentes españoles se conectan varias veces al día a internet o están permanentemente conectados¹.

Con este papel tan importante en la socialización y las relaciones personales de las nuevas generaciones, ¿afecta el uso de redes sociales a la brecha de género? Y si lo hace, ¿en qué sentido?

Por un lado, las redes sociales se han convertido en una herramienta de empoderamiento de las mujeres, sobre todo de las más jóvenes. Han servido de altavoz para aglutinar sororidad y esfuerzos para denunciar públicamente casos de abusos, discriminación, y violencia contra las mujeres en todas sus dimensiones. Movimientos como el #MeToo, #YoSiTeCreo o #NiUnaMás han nacido y crecido en las redes sociales.

Las redes también han servido para fomentar la colaboración entre mujeres en asuntos como la fertilidad o el síndrome de la impostora, con la creación de múltiples recursos destinados a superar situaciones de discriminación o enfrentarse a la inseguridad de las redes.

Niños, niñas y adolescentes no usan las mismas redes sociales ni de la

misma manera. Por ejemplo, entre los usuarios españoles de 11 o 12 años de WhatsApp, Twitch, YouTube o Instagram, se ha observado² que los niños seguían más publicaciones relacionadas con los deportes o los videojuegos, y las niñas los contenidos de música, moda, salud, belleza, política y personas famosas. Las niñas, además, informaban seguir a más familiares en las redes sociales que los niños.

Los estudios sugieren³ que los chicos adolescentes usan más YouTube, y las chicas TikTok o Instagram. Este uso, y preferir contenidos sobre moda, salud, famosos o belleza, tiene un impacto en la presión estética que sufren, especialmente las chicas.

La importancia de la imagen

Para ellas, las redes sociales se convierten a menudo en un escaparate donde se destaca la apariencia física, se idealiza la imagen corporal y se persigue la validación social. Una mayoría de usuarios (algunos de ellos *influencers*, a los que siguen miles de personas) intercambian imágenes casi siempre atractivas sobre diferentes ámbitos de su vida personal y profesional.

Esta excesiva importancia que se da a la imagen corporal, y la cosificación y sexualización del cuerpo de las mujeres que implica⁴, hacen a las chicas especialmente vulnerables a determinados problemas de salud mental⁵. Por ejemplo, algunos estudios destacan el uso de Instagram por

su relación con la insatisfacción corporal, la promoción de la delgadez y la comparación social. Otras investigaciones relacionan el uso de Facebook con una baja autoestima y cambios en la conducta alimentaria.

Más allá de las redes sociales, existen otros ámbitos donde la tecnología, si no tenemos cuidado, puede acabar acentuando determinados estereotipos, y con ellos la desigualdad. Por ejemplo, el ámbito de la IA. Cada vez es más frecuente el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa para diseñar *influencers* virtuales. Si analizamos con detenimiento sus atributos físicos y psicológicos, veremos que estos (frecuentemente creados con fines de marketing y publicidad) replican y exageran los estereotipos de género, al igual que ocurre con los *influencers* de carne y hueso⁶. Aitana López, Shudu Gram, Alex o Kyra son algunos ejemplos.

Los datos de los que se alimentan estas herramientas para la creación de imágenes y contenidos contienen numerosos sesgos de género y, por lo tanto, en el diseño y producción de nuevas tecnologías digitales se sigue adoptando una visión tradicional de los roles y estereotipos asociados a hombres y mujeres.

Sin embargo, a pesar de la importancia que tienen las redes sociales y la inteligencia artificial como potenciales propagadores de los sesgos y estereotipos de género, apenas existen estudios sobre el tema. ¿Qué atributos se toman como referencia para definir la apariencia física, la perso-

nalidad, las actitudes o el comportamiento que estos *influencers* muestran al público, y por qué?

Un riesgo del uso temprano de las redes sociales es el contacto con desconocidos (contactar o ser contactado), algo que hace uno de cada tres adolescentes⁷. Existen numerosas evidencias que señalan que las chicas reciben más mensajes no solicitados, y viven más experiencias de acoso y abuso que sus compañeros.

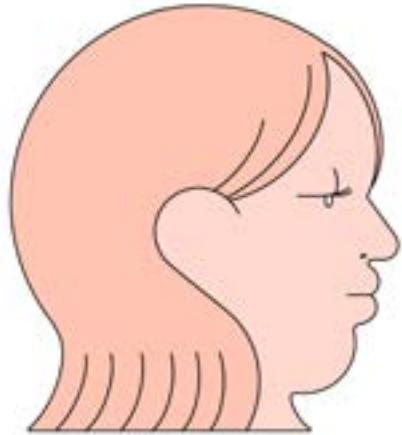
Por ejemplo, según un estudio del Instituto de las Mujeres sobre acoso en las redes (2022), el 80 % de las mujeres ha sufrido alguna situación de acoso en redes sociales⁸. La mitad de estos casos están relacionados con el establecimiento (o intento de establecimiento) de una relación íntima. Además, en la mayoría de las ocasiones estas experiencias de acoso eran propiciadas por personas desconocidas.

La machosfera

Es chocante que el empoderamiento de las mujeres en las redes y, por ende, en diferentes ámbitos de la vida haya propiciado, a su vez, el impulso de un movimiento reaccionario, que desprecia a las mujeres y es contrario a la equidad de género, que se conoce como la machosfera (manosfera, del inglés *mansphere*). La machosfera ha sido definida⁹ como el conjunto de espacios virtuales que dan cabida a una multitud de movimientos basados en el fomento de una masculinidad tóxica centrada ►►

Existen diferencias congruentes con los roles y estereotipos de género, tanto en el tipo de uso como en la intensidad entre chicos y chicas





Las chicas reciben más mensajes no solicitados y viven más experiencias de acoso y abuso que sus compañeros

en la propagación de discursos misóginos y antifeministas¹⁰. Se caracterizan por promover la propagación de bulos y la desinformación sobre la igualdad de género y la situación de las mujeres.

Además, reivindican la vuelta a valores masculinos tradicionales con argumentos que niegan la violencia contra las mujeres, afirmando incluso que es un invento ideológico¹¹.

Entre los chicos adolescentes, la tendencia a creer que la violencia de género es un invento ideológico o a banalizarla ha aumentado en los últimos años¹², como podemos observar comparando resultados del Barómetro Juventud y Género: en 2019, el 11,9 % estaba de acuerdo con la frase de que *la violencia de género es un invento ideológico*; en 2021 esta cifra subió hasta el 20 %, y en 2023 al 23 %. Muchos jóvenes (chicos mayoritariamente) encuentran cobijo y comprensión en este tipo de movimientos, muy presentes en las redes, donde se fomenta una visión distorsionada y tóxica de las relaciones entre hombres y mujeres.

Delitos de odio

A esto se añade la falta de conocimiento sobre qué constituye un delito de odio o cómo gestionarlo: el 43 % de los jóvenes de ambos性 no cree o no está seguro de que mandar mensajes de odio sea delito (casi el 50 % de los chicos frente al 37 % de las chicas), y uno de cada cuatro adolescentes afirmaba que no sabría dónde denunciar un caso de violencia online¹³.

En torno al 47 % de las personas que juegan a videojuegos son mujeres. Sin embargo, muchas de ellas reciben continuos insultos y descalificaciones por parte de algunos hombres también jugadores¹⁴. Por este motivo, algunas deciden ocultar su identidad femenina para evitar este tipo de situaciones¹⁵.

Además, son recurrentes las situaciones de acoso en redes sociales que sufren las pocas mujeres que producen y diseñan videojuegos¹⁶.

En los últimos años preocupa especialmente el acceso de los jóvenes a la pornografía desde edades muy tempranas, siendo más común entre los chicos¹⁷. Esto tiene un efecto importante en cómo perciben las relaciones sexuales y afectivas, pues la mayoría de vídeos y contenidos a los que acceden ofrecen una imagen distorsionada de las mujeres, de las relaciones y del papel que juegan las mujeres en ellas.

Estudios recientes señalan la influencia que el consumo de este tipo de contenidos tiene en las relaciones de pareja durante la adolescencia¹⁸, pues en muchos casos algunos adolescentes (sobre todo, chicos) tienen tan interiorizado lo que han visualizado que esperan que sus parejas reproduzcan lo que han visto en el material pornográfico al que han tenido acceso.

Las evidencias que hemos recabado confirman la necesidad de trabajar con niños, niñas y adolescentes para fomentar entre ellos un uso crítico, responsable y ético de las herramientas digitales, especialmente de las redes sociales. Existen algunos ejemplos sobre el mal uso de estas herramientas con fines sexistas que no se deberían producir. Pero también es importante trabajar con las familias, el profesorado y especialistas en educación para formarse y promover un uso ético de las redes sociales.

Autora



MILAGROS SÁINZ

Es doctora en Psicología Social por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) y licenciada en Psicología por la Universidad de Salamanca. Desde enero de 2016 lidera el grupo de investigación Género y TIC (CENTIC) en la UOC. Como investigadora, es experta en el estudio de la influencia de los roles y estereotipos de género en la elección de estudios, la construcción del género de las carreras profesionales, y cómo el proceso de socialización, sobre todo en la familia y el colegio, explica las brechas de género en la actitud de los jóvenes hacia la ciencia y la tecnología.

English

Technology and gender stereotypes in adolescence

WHAT'S HAPPENING TO GENDER EQUALITY IN THE DIGITAL CONTEXT?

From their first encounters with the internet, girls and boys navigate an unregulated digital landscape where pornographic and sexist content circulates freely. This exposure may influence their perceptions of gender relations and shape their understanding of gender equality.

Keywords: manosphere, gender stereotypes, grooming, self-image, feminism, online violence, cyberbullying.

Notas

- 1 https://www.savethechildren.es/sites/default/files/2024-07/Informe_Derechos_SinConexion_STC.pdf
- 2 <https://doi.org/10.21071/psev151115277>
- 3 <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1375983/full>
- 4 <https://doi.org/10.1186/s12905-022-01845-4>
- 5 <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656723001415>
- 6 <https://doi.org/10.31921/doxacom.n38a2034>
- 7 https://www.savethechildren.es/sites/default/files/2024-07/Informe_Derechos_SinConexion_STC.pdf
- 8 https://www.inmujeres.gob.es/areasTematicas/AreaEstudiosInvestigacion/docs/Estudios_Mujeres_jovenes_y_acoso_en_redes_sociales.pdf
- 9 Ging, D. & Siapera, E., 2019.
- 10 <https://www.caib.es/sites/salutsexual/f/472637>
- 11 García, E. y Díaz, S., 2022.
- 12 Sanmartín, A. et al., 2023.
- 13 Save the Children, 2024.
- 14 Santana, N., 2020.
- 15 Arroyo López, C. et al., 2021.
- 16 https://www.researchgate.net/publication/350451286_Informe_de_las_condiciones_de_vida_y_trabajo_en_el_desarrollo_de_videojuegos_en_Espana
- 17 <http://cuadernosdelaudiovisual.es/ojs/index.php/cuadernos/article/view/42>
- 18 https://institutomujer.castillalamancha.es/sites/institutomujer.castillalamancha.es/files/documentos/paginas/archivos/informe-final_2022.pdf



Bibliografía

- Andrés Gómez, S., Bonilla, Algovia, E., Carrasco Carpio, C., Checa Romero, M., Hernández Romero, N., Ibáñez Carrasco, M., de la Osa Escudero, Z., Gabriela Pana, A., Pascual Gómez, I., Recalde Esnoz, I., y de la Viuda Serrano, A. (2022). *El papel de las redes sociales en la generación y difusión de la igualdad en la población adolescente de Castilla-La Mancha*. Disponible en: https://institutomujer.castillalamancha.es/sites/institutomujer.castillalamancha.es/files/documents/paginas/archivos/Informe_final_2022.pdf.
- Aran Ramspott, S., Korres Alonso, O., Elexpuru Albizuri, I., Moro Inchaustieta Á., Bergillos García I. "Young users of social media: an analysis from a gender perspective" en *Frontiers in Psychology* (2024, 30, p. 15). Disponible en: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1375983/full>
- Arroyo López, C., Esteban Ramiro, B., Moreno López, R., & Sánchez Gómez, E. *32 Bits-Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla-La Mancha*. Castilla-La Mancha, Instituto de la Mujer, 2021. Disponible en: https://institutomujer.castillalamancha.es/sites/institutomujer.castillalamancha.es/files/documents/paginas/archivos/1_experiencias_de_mujeres_enlos_videojuegos_online_en_castilla_la_mancha.pdf
- Bajaña Marín, S., y García, A. M. "Uso de redes sociales y factores de riesgo para el desarrollo de trastornos relacionados con la alimentación en España: una revisión sistemática" en *Atención Primaria* (2023, 55, 11, 102708). Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656723001415>
- García, E., y Díaz, S. (2022). *Jóvenes en la manosphere. Influencia de la misoginia digital en la percepción que tienen los hombres jóvenes de la violencia sexual*. Madrid, Centro Reina Sofía de Fad Juventud. Disponible en: https://www.centroreinasofia.org/wp-content/uploads/2021/02/Jovenes_en_la_Manosphere_Centro-Reina-Sofia_FAD.pdf
- García Párraga, R. (2021). *Informe de las condiciones de vida y trabajo en el desarrollo de videojuegos en España*. ResearchGate. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/350451286_Informe_de_las_condiciones_de_vida_y_trabajo_en_el_desarrollo_de_videojuegos_en_Espana
- Ging, D. y Siapera, E. (2019). *The new hate online. Understanding the new antifeminism*. Dublin, Palgrave MacMillan. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-96226-9>
- Instituto de las Mujeres (2023). *Mujeres jóvenes y acoso en redes sociales*. Madrid, Instituto de las Mujeres. Disponible en: https://www.inmujeres.gob.es/areasTematicas/AreaEstudiosInvestigacion/docs/Estudios/Mujeres_jovenes_y_acoso_en_redes_sociales.pdf
- Martín Cárdaba, M. Á., Lafuente Pérez, P., Durán Vilches, M., & Solano Altaba, M. "Esteriotipos de género y redes sociales: consumo de contenido generado por influencers entre los preadolescentes y adolescentes" en *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales* (2024, 38, pp. 81-97). Disponible en: <https://doi.org/10.31921/doxacom.n38a2034>
- Papageorgiou, A., Fisher, C. & Cross, D. "Why don't I look like her? How adolescent girls view social media and its connection to body image" en *Women's Health* (2022, 22, p. 261). Disponible en: <https://doi.org/10.1180/s12905-022-01845-4>
- Sanmartín, A., Gómez, A., Kuric, S. y Rodríguez, E. (2023). *Barómetro Juventud y Género 2023. Avance de resultados: violencia de género*. Madrid, Centro Reina Sofía de Fad Juventud. Disponible en: <https://solidaridadintergeneracional.es/files/biblioteca/documentos/Avance-Resultados-Barometro-Género-2023-VIOLENCIA-DE-GENERO-25N-vf.pdf>
- Santana, N. (2020). *Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. Cátedra Telefónica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Disponible en: https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio_género_gamers_y_videojuegos_1.pdf
- Save the Children (2024). *Un análisis sobre derechos de la infancia y la adolescencia y su protección en el entorno digital. Derechos sin conexión*. Madrid, Save the Children. Disponible en: https://www.savethechildren.es/sites/default/files/2024-07/Informe_Derechos_SinConexion_STC.pdf
- Suárez García, Z., & Álvarez García, D. "Use of social networks in preadolescence: gender differences" en *Psychology, Society & Education* (2023, 15, 01, pp. 30-39). Disponible en: <https://journals.ucm.es/index.php/psye/article/view/15277>
- Villena Moya, A., Alcázar Ruiz Escribano, B., Martín Arribas, C., Martín Vivar, M. "Impacto bio-psico-socio-sexual de la pornografía en la adolescencia: retos y oportunidades" en *Cuadernos del Audiovisual del Consejo Audiovisual de Andalucía*, (2025, 13, pp. 77-98). Disponible en: <http://cuadernosdelaudiovisual.es/ojs/index.php/cuadernos/article/view/42>