



Las cuatro P en Internet: Pornografía, plagio, piratería y permisos

The four P's on the Internet:

Pornography, plagiarism, piracy and permission

ID Dra. Sandra Liliانا Cuervo-Sánchez. Investigadora, Cátedra UNESCO de Comunicación y Valores Educativos, Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), Guipúzcoa (España) (sandralliliana.cuervo@ehu.eus) (<https://orcid.org/0000-0003-3540-8615>)

ID Itxaro Etxague. Investigadora Predoctoral, Departamento de Didáctica y Organización Escolar, Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), Guipúzcoa (España) (itxaro.etxague@ehu.eus) (<https://orcid.org/0000-0002-5537-5278>)

RESUMEN

El acceso a la cultura juvenil por parte de los adolescentes se ha transformado en la medida en que las nuevas tecnologías en comunicación han venido introduciendo cambios en la manera de ofrecer los contenidos mediáticos. Los adolescentes acceden a más contenido y con mayor frecuencia. Sin embargo, a mayor exposición, mayores posibilidades de acciones de riesgo, como acceso a pornografía, plagio, piratería y omisión de los derechos de autor. El objetivo de este trabajo es determinar la frecuencia de estas acciones de riesgo referentes a los contenidos a los que acceden los menores y a las descargas realizadas en Internet analizando dicha frecuencia según el género, la edad y el contexto (España, Italia y Grecia). Para ello, se analizaron las respuestas de 2.529 adolescentes (1.264 chicas/1.262 chicos) de entre 10 y 17 años de España, Italia y Grecia. A nivel general, los chicos manifiestan realizar con mayor frecuencia acciones de riesgo, especialmente en referencia al acceso de contenidos de cultura juvenil, y, sobre todo, entre los 16 y 17 años. Respecto al contexto, la media más alta la presentan los participantes de Attica (Grecia) y de la Comunidad de Madrid (España), mientras que la más baja la presentan los de la Región de Marche (Italia) y Navarra (España). Los resultados indican que las diferencias en cuanto al género, a la edad y al contexto son estadísticamente significativos. Así, se resalta la importancia de trabajar en la educación en medios de comunicación desde una perspectiva de género.

ABSTRACT

Access to youth culture by adolescents has changed as new communication technologies have found new ways of offering media content to viewers. Adolescents today access more content more frequently. However, the greater their exposure, the higher the likelihood of this leading to risk behaviors such as access to pornography, plagiarism, piracy and copyright violation. The aim of the present study is, therefore, to determine the frequency of these risk behaviors linked to the Internet content accessed and downloaded by minors, analyzing this variable in accordance with gender, age and context (Spain, Italy and Greece). We analyzed the responses provided by 2,529 adolescents (1,264 girls/1,262 boys) aged between 10 and 17 years from Spain, Italy and Greece. In general, adolescent boys, especially those aged 16 and 17 years, reported engaging more frequently in risk behaviors, particularly in reference to accessing youth culture content. Likewise, in terms of context, the highest means were observed among participants from Attica (Greece) and the Madrid Region (Spain), whereas the lowest means were observed in the Marche Region (Italy) and Navarre (Spain). The results revealed statistically significant differences in terms of gender, age and context. Thereby, they highlight the importance of focusing on media education from a gender perspective.

PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Riesgos en Internet, adolescencia, pornografía, derechos de autor, piratería, plagio.
Risks on the Internet, adolescence, pornography, copyright, piracy, plagiarism.



1. Introducción

Internet es una de las tecnologías más transformadoras y de más rápido crecimiento que la humanidad haya conocido. El número de usuarios de Internet a nivel mundial pasó de ser de 2.387 millones en 2012 a 5.300 millones en 2022 (Statista, 2023). Los jóvenes entre 15 y 24 años son quienes más utilizan Internet (Kemp, 2022). De acuerdo con el informe de 2021 de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU), el porcentaje de personas usuarias de este grupo de edad que utilizan Internet es del 71% a nivel mundial y del 97% a nivel europeo. Otro desarrollo tecnológico que ha tenido gran impacto ha sido el auge de los Smartphones, así como la presencia casi continua de diversas redes sociales: dichas plataformas son utilizadas por una de cada tres personas en el mundo y más de dos tercios de todos los usuarios de Internet. Con 656 millones de usuarios activos, TikTok es la red social más popular en la actualidad, seguida de Instagram con 545 millones y Facebook con 416 millones de usuarios (Koetsier, 2021).

El uso masivo de las nuevas tecnologías en comunicación, o, en otras palabras, que cada vez más personas usen más tiempo algún tipo de dispositivo digital conectado a Internet, ha consolidado un modelo de cibercultura (Lévy, 2007) que ha permeado la mayoría de los espacios sociales a nivel mundial. A su vez, el desarrollo tecnológico ha traído consigo la ampliación de riesgos en el uso de Internet y los dispositivos digitales que, durante la etapa de la adolescencia, pueden desembocar en adicciones y problemas psicosociales (Díaz-López et al., 2020). Kurniasanti et al. (2019) plantean que el uso problemático de Internet se asocia a comportamientos similares a otras adicciones o usos problemáticos como síndrome de abstinencia, conductas compulsivas o deterioro de la vida cotidiana.

Los riesgos asociados al uso de Internet y los dispositivos móviles pueden enmarcarse en cuatro categorías. La primera, los riesgos de contenido, referidos al tipo de información a la que se accede. La segunda, los riesgos de contacto, relacionado con el tipo de relaciones interpersonales que se establecen en Internet. La tercera, los riesgos de conducta concernientes a las aptitudes (capacidades), actitudes (comportamientos) y acciones que se realizan en las diferentes plataformas y aplicaciones. Finalmente, la cuarta categoría es la de contratos, que tiene referencia con las compras, ventas, suscripciones y actividades financieras que se realizan en Internet (Livingstone & Stoilova, 2021). En esta investigación, centramos el análisis en la primera categoría, referida a los riesgos de contenido a los que se ve expuesta la comunidad adolescente y a los que acceden por interés propio. Dentro de esta categoría (los riesgos de contenido), centraremos el análisis en cuatro tipos específicamente: el acceso a la pornografía y a los juegos de azar; las acciones de plagio dentro del ámbito escolar y el consumo de la piratería. El acceso en estas cuatro áreas son las más recurrentes durante la adolescencia en la medida que corresponden al desarrollo psicosocial de las personas durante este ciclo de la vida (Andrie et al., 2019; García-Holgado & García-Peñalvo, 2018; Livingstone et al., 2011).

De este modo, teniendo en cuenta las investigaciones previas sobre las acciones de riesgo en el consumo mediático por parte de la comunidad adolescente (Andrie et al., 2021; Chu et al., 2019; Smahel et al., 2020), los objetivos de este estudio son, por una parte, determinar la frecuencia de acciones de riesgo referentes a los contenidos y a las descargas realizadas en Internet (relacionados con pornografía, plagio, piratería y permisos) y, por otra, analizar dicha frecuencia según el género, la edad y el contexto.

1.1. Antecedentes teóricos

1.1.1. Acceso a contenido para adultos: Consumo de pornografía y juegos

Durante la adolescencia, la exploración y la identidad sexual, así como la construcción del género, son aspectos vitales en el desarrollo del individuo; esto tiene repercusión en los contenidos que consumen en el mundo digital, que pueden ser de carácter pornográfico. De acuerdo con la investigación europea realizada por EU KIDS Online Network (Barbovschi et al., 2021), con una muestra de 21.964 jóvenes europeos de entre 9 y 16 años de edad, donde se indagó en el acceso a contenido pornográfico, el 33% de los participantes manifestó haber tenido acceso a dicho contenido en el último año. En el caso italiano, el porcentaje era más bajo (27%), mientras que en el caso español fue más alto (41%). En ambos contextos, los hombres manifestaron acceder más que las mujeres. Igualmente, en los dos países, los participantes de mayor edad accedieron más a este tipo de contenidos que los de menor edad. En España, el 25 % de entre los 9 y 11 años y un 76% de entre los 15 y 16 años accedieron a estos contenidos. En el caso de Italia,

un 12% los más jóvenes y un 48% los de 15 y 16 años. Respecto a Grecia, el 27% de los adolescentes de entre 14 y 17 años indican consumirlo frecuentemente. Se reportó una diferencia significativa en cuanto al género, donde los chicos tenían 18 veces más probabilidades de estar expuestos con frecuencia a la pornografía en línea que las chicas (Andrie et al., 2021). Estos datos concuerdan con estudios similares a nivel europeo (Stanley et al., 2018) donde las tasas de visionado se encuentran entre el 19 y el 30%.

Estos resultados plantean un aumento en el acceso a contenido pornográfico. En el 2010, en un estudio previo realizado también por EU KIDS Online Network (Livingstone et al., 2011), respecto a la pregunta sobre el acceso a imágenes evidentemente sexuales online y offline, el 14% de los españoles manifestó haber tenido acceso, el 12% de los italianos y el 29% de los griegos. En dicho estudio, la media entre los países participantes fue del 23%; es decir, que en diez años el acceso al contenido evidentemente sexual ha aumentado en un 10% en Europa, un 15% en Italia y un 27% España.

Según Ballester et al. (2019), existen tres tipos de acceso a la pornografía: primero, un acceso accidental a través de publicidad emergente; segundo, un tipo de acceso intencionado a través de búsquedas en sitios web específicos; y un tercer tipo de acceso, ayudado por amigos o familiares. Entre los chicos españoles, la influencia de las amistades es el principal motivo de acceso a la pornografía, mientras que el acceso accidental es el más frecuente entre las chicas.

Otro de los contenidos para adultos a los que accede la comunidad adolescente son los relacionados con los juegos y apuestas online. De acuerdo con la investigación europea sobre estudios referentes a los juegos de azar realizada por Andrie et al. (2019), la comunidad adolescente vive en una sociedad donde existe fácil acceso a los juegos de azar y están socialmente aceptados como parte del entretenimiento. La legislación en muchos países es débil, al igual que los mecanismos utilizados por los sitios web para evitar el acceso de menores. En su análisis de 44 estudios sobre esta temática en Europa, los autores encontraron tasas de adicción al juego de entre el 0,2% y el 12,3% entre la comunidad adolescente.

Del mismo modo, los datos publicados en el European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD) de 2019 revelaron que el 8% de los adolescentes había jugado frecuentemente en Internet (entre una vez al día y una vez al mes) durante los últimos 12 meses. En España, esta cifra fue del 4,2%, en Grecia del 4,9% y en Italia del 7,6%. Las diferencias de género observadas en relación con el juego online son significativas, siendo la cifra de los chicos en Europa del 12,5% frente al 2,7% de las chicas (ESPAD, 2020).

1.1.2. Plagio

Además de acceder a contenido para adultos, como pornografía o sitios web de apuestas, la comunidad adolescente también realiza plagio en su trabajo escolar y consume productos de los medios sin respetar los derechos de autor. Teniendo en cuenta la edad de nuestros participantes, en este artículo nos centramos en el plagio en el ámbito escolar.

El plagio se entiende como una práctica de riesgo que conlleva repercusiones jurídicas, ya que consiste en sustraer y apropiarse del trabajo de otra persona, acción que viola el código ético de la comunicación científica y se vincula con los riesgos de contenido a los que están expuestos los adolescentes de hoy. El plagio se entiende como una acción intencionada de copia y adjudicación de la autoría de lo que se sabe que es obra de otra persona y se vincula con un mal comportamiento escolar (Chu et al., 2019).

La causa y motivación más frecuente del plagio por parte del alumnado es la falta de interés por la materia, seguido por la falta de conocimiento y/o falta de comprensión del tema, habilidades de redacción deficientes y poca probabilidad de ser descubierto por la comunidad docente. Según Šprajc et al. (2017), otras razones que pueden incitar al alumnado a plagiar el trabajo de otra persona están vinculadas a su exposición a las tecnologías de la información, la facilidad con la que son capaces de apropiarse de la información y la paradoja entre el éxito académico, el fraude y la incapacidad de los docentes para detectar tales acciones. La presión familiar y social por obtener buenas notas, así como el prestigio asociado a la excelencia académica también pueden ser factores que motiven el plagio entre la comunidad adolescente en edad escolar, junto con la presión económica ligada al alto costo de la educación (Hayes & Introna, 2005; Ramzan et al., 2012).

1.1.3. Piratería

En cuanto a la piratería y el incumplimiento de los derechos de autor, la cultura digital permite el acceso a información de muy diversa calidad y procedencia, en varios idiomas. El acceso puede ser gratuito o solo por suscripción, pero en todos los casos es rápido e interconectado. Las personas usuarias se encuentran con múltiples posibilidades de seleccionar contenidos; sin embargo, en las industrias de la música, el audiovisual, el cinematográfico y los videojuegos, han surgido alternativas para evitar el pago por los contenidos a través de plataformas o sitios web que ofrecen acceso gratuito. El carácter gratuito de estos servicios para el usuario está vinculado a la evasión de pagos, así como al acceso a plataformas con software peligrosos. De tal forma, se ha considerado como delito tanto la distribución como el acceso a dichos contenidos. Sin embargo, en esta cuestión entran los debates sobre el libre acceso a la información (García-Holgado & García-Peñalvo, 2018). Asimismo, algunos adolescentes podrían optar por acceder a contenidos sin publicidad suscribiéndose a servicios online de acceso preferente mediante pagos realizados de forma fraudulenta o sin el consentimiento de sus progenitores.

A pesar de estos debates, la relación entre Internet, el acceso gratuito y la piratería, en la cual los usuarios se negaban a pagar por el contenido, ha disminuido a medida que se ha ampliado la gama de opciones de acceso legal. Las plataformas llamadas «video on demand» (VOD), como Netflix, HBO o Movistar+ se han popularizado permitiendo el acceso legal a series, películas, documentales y videos a través de la suscripción. Las suscripciones permiten acceder a una carta con costes relativamente bajos, especialmente en el caso de aquellas que permiten el acceso compartido entre varios usuarios (Sanz, 2020). Igualmente, las empresas de software y videojuegos generan una continua obsolescencia en las diferentes versiones de sus productos, de tal manera que se ha desvirtuado aún más la naturaleza de la piratería.

El consumo de música es una actividad que ocupa un lugar primordial en la cotidianidad de los adolescentes. Se realiza especialmente a través de los dispositivos móviles y por plataformas *streaming* con contenido legal (Soler & Oriola, 2019). La industria musical se ha adaptado y el consumo de música por suscripción ha desplazado en gran medida a las descargas de MP3, muy populares en el año 2000. Las principales razones para suscribirse a estas plataformas son el acceso ininterrumpido a los contenidos, el acceso con y sin conexión, la disponibilidad de millones de canciones y consumo de música bajo demanda. El éxito de estas plataformas ha hecho que el consumo ilegal de música se limite a tan solo un 30% de la población general. Sin embargo, entre los jóvenes a nivel mundial, las cifras son ligeramente superiores, con un 38% de los jóvenes entre 16 y 24 años reportando haber accedido a contenido musical sin respetar los derechos de autor; en la misma franja de edad, un 35% declara utilizar sitios ilegales o que infringen los derechos de autor para escuchar u obtener música (IFPI, 2021).

1.1.4. Permisividad y ubicuidad de la tecnología en la adolescencia

La experiencia de la adolescencia en la era de la información está ligada al uso constante de los medios digitales, los cuales compiten entre sí para atraer la atención de los usuarios a través de notificaciones (De-Bérail et al., 2019). El ocio, el entretenimiento y el aprendizaje conviven en una constante competencia entre plataformas y redes sociales que los adolescentes exploran en la privacidad y ubicuidad de sus teléfonos móviles, al margen de la supervisión adulta. Un solo dispositivo da acceso a una gama de diferentes medios tradicionales, incluyendo televisión, radio y prensa escrita, y los adolescentes manifiestan su desarrollo e independencia accediendo y publicando contenidos. Desde sus dispositivos personales, los adolescentes participan en una variedad de actividades diferentes, incluido el acceso a la cultura, el mantenimiento de amistades y la interacción con diferentes círculos sociales (Buckingham, 2020). Sin embargo, las acciones y conductas en la adolescencia se caracterizan por estar en la frontera del riesgo o la prohibición, característica que se refleja también en su uso de Internet (Díaz-López et al., 2020; Kurniasanti et al., 2019).

Los estudios centrados en el acceso de adolescentes y jóvenes a contenidos inadecuados coinciden en afirmar que existen ciertos aspectos transversales del desarrollo tecnológico que facilitan conductas de riesgo vinculadas a los contenidos. Estos aspectos incluyen la accesibilidad a través de Internet y Smartphones, la velocidad y la inmediatez del acceso a la información, la conectividad constante al contenido en línea, el acceso a la información a la carta y la privacidad de acceso que otorgan los

dispositivos digitales de uso personal (Andrie, 2019; Barbovski et al., 2021). De acuerdo con las investigaciones de Gairín-Sallán y Mercader (2017) y Díaz-López et al. (2020), la mayoría de los adolescentes coinciden en la baja supervisión que tienen por parte de sus padres y madres y en la carencia de horarios de uso. Curiosamente, ambas investigaciones concluyen que, a menor edad, menor supervisión por parte de los adultos mientras navegan o juegan on-line con otras personas.

Igualmente, desde una perspectiva feminista, se plantea que existen diferencias de género en cuanto a las experiencias en Internet, estando estas diferencias vinculadas a las creencias y valores patriarcales aún presentes en la sociedad actual. Por ejemplo, las mujeres están expuestas a actitudes sexistas en forma de acoso e insultos, y sus percepciones sobre el uso de Internet se asocian a la desprotección, la prevención y la autocensura (Torrecillas-Lacave et al., 2022).

Sin embargo, a pesar de la gravedad y urgencia del tema, las políticas públicas europeas de educación en medios tienden a centrarse en aspectos vinculados a la seguridad en Internet, dejando de lado aquellos asociados con el desarrollo del pensamiento crítico sobre el mundo virtual y la información (Vuorikari et al., 2022). De esta manera, la alfabetización mediática carece de los medios necesarios para garantizar su desarrollo en el currículo escolar y asegurar la inclusión de nuevas miradas docentes.

En este contexto, es importante analizar las conductas de riesgo de los adolescentes en el entorno digital, en particular las vinculadas al acceso a contenidos de riesgo, como la pornografía o la piratería, por ejemplo. La pregunta que debe hacerse es: ¿cuál es la asociación entre la frecuencia de estos comportamientos de riesgo y otras variables como el género, la edad y el contexto?

Teniendo en cuenta los resultados de investigaciones previas sobre conductas de riesgo online entre adolescentes (Andrie et al., 2021; Chu et al., 2019; Smahel et al., 2020), los objetivos del presente estudio son, en primer lugar, determinar la frecuencia de conductas de riesgo vinculadas a contenidos y descargas en línea (vinculados a pornografía, plagio, piratería, permiso) y, en segundo lugar, analizar dicha frecuencia según el género, la edad y el contexto.

2. Metodología

2.1. Diseño de investigación

Para lograr dichos objetivos, se ha realizado una investigación descriptiva ex post facto, transversal, cuantitativa y exploratoria. De este modo, se ha buscado el análisis y estudio de los fenómenos mencionados, así como la identificación de relaciones entre diferentes variables. Se ha utilizado un cuestionario online (White et al., 2001), siguiendo las recomendaciones de Lumsden (2007) y Norman et al. (2001) para su diseño. Este cuestionario ha sido utilizado y validado en varias investigaciones (Lareki et al., 2017a; Lareki et al., 2017b; Martínez de Morentin et al., 2021).

2.2. Muestra

La muestra está compuesta por 2.529 participantes de entre 10 y 17 años pertenecientes a diferentes contextos: Comunidad Autónoma Vasca (CAV –España–) (n=972, 38,4%), Comunidad Foral de Navarra –España– (n=389, 15,4%), Galicia –España– (n=512, 20,2%), Cantabria –España– (n=149, 5,9%), Comunidad de Madrid –España– (n=114, 4,5%), Región de Marche –Italia– (n=102, 4%) y Attica –Grecia– (n=291, 11,5%)¹.

El rango de la población que se seleccionó en la muestra responde a la clasificación de la adolescencia temprana (10-14 años) y mediana (15-17 años) adoptada por la Organización Mundial de la Salud (OMS). Asimismo, investigaciones sobre el uso de Internet y los teléfonos móviles sostienen que el uso del teléfono móvil y acceso a Internet comienza a partir de los 10 años dentro de la adolescencia (George et al., 2020).

Respecto al género, el 50% son chicas (n=1.264), el 49,9%, chicos (n=1.262) y el 0,1% (n=3) no han respondido a esta pregunta. Asimismo, 191 participantes (7,6%) tienen diez años, 317 (12,5%), once, 507 (20%), doce, 462 (18,3%), trece, 443 (17,5%), catorce, 415 (16,4%), quince, 139 (5,5%), dieciséis y 54 (2,1%), diecisiete, respectivamente. La muestra fue seleccionada por conveniencia en todos los contextos, dentro de la región mediterránea del sur de Europa.

2.3. Instrumento

El instrumento utilizado para la recogida de datos ha sido un cuestionario online titulado «Anomia digital. Uso de las tecnologías digitales y comportamientos inadecuados» compuesto por un total de 39 ítems distribuidos en 5 dimensiones: hábitos de uso, contenidos y descargas, gestión de datos, relaciones y publicaciones (Martínez de Morentin et al., 2018). Dentro del protocolo, en todos los contextos se explicó y resolvieron dudas a los participantes sobre el sentido de las frases y la escala utilizada en cada ítem. Para adecuarnos mejor al objetivo de esta investigación, en este estudio, se ha seleccionado la dimensión referente a contenidos y descargas, la cual está compuesta por 6 ítems. Estos 6 ítems se refieren a: consumo de contenido para adultos (primer ítem), derechos de autor (segundo ítem), consumo de piratería (tercer ítem), acciones en Internet sin el permiso de sus padres(s)/madre(s) (cuarto, quinto y sexto ítem). Los y las participantes calificaron la frecuencia con la que realizan las acciones descritas en una escala tipo Likert de 4 opciones: (1) nunca, (2) pocas veces, (3) muchas veces, (4) siempre. El valor de Alfa de Cronbach de todo el cuestionario es de .665; la dimensión de contenidos y descargas de .763. La fiabilidad mencionada es el resultado de las puntuaciones del cuestionario que agrupa a los ítems objeto de estudio. Un valor mayor a 0,6, por lo general, indica una confiabilidad razonable de consistencia interna (Huh et al., 2006; Malhotra, 2008).

2.4. Procedimiento y análisis de datos

Se informó tanto a los equipos directivos de las escuelas como al alumnado, obteniendo la aceptación de los mismos. Así mismo, se obtuvo el consentimiento informado del alumnado siguiendo el informe favorable emitido por el Comité de Ética respecto al cuestionario y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. El cuestionario fue cumplimentado por el alumnado en horario de clase y supervisado por un docente de las distintas escuelas y por un miembro del equipo de investigación. En todos los contextos se solicitó el consentimiento de los padres a los menores de edad. En el primer ítem sobre consumo de contenido de adulto se clarificó que las páginas de adultos se relacionaban con el acceso a la pornografía.

Para analizar los datos recogidos se ha utilizado el programa estadístico SPSS (versión 24). Se ha realizado la exploración de estadísticos descriptivos por cada variable, la comparación de medias para grupos independientes (Test-t), su tamaño del efecto (d de Cohen) y análisis de varianza (ANOVA).

3. Resultados

En esta sección se explican los resultados obtenidos en este estudio. Primero, señalaremos los estadísticos descriptivos de las acciones de riesgo referidas a los contenidos y a las descargas (Tabla 1). Después, analizaremos dichas acciones según el género (Tabla 2), según la edad (Tablas 3 y 4) y según el contexto (Tablas 5 y 6).

	M	(SD)	Nunca		Pocas veces		Muchas veces		Siempre		Total	
			N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
			Accedo a contenidos para adultos (juegos para mayores, páginas de adultos, etc.).	1,59	.95	1.653	66,3	416	16,7	219	8,8	207
Copio trabajos de Internet sin indicar el autor.	1,69	.89	1.362	54,5	685	27,4	312	12,5	139	5,6	2.498	100
Descargo películas, música, etc. de Internet de lugares no permitidos.	1,80	1.05	1.399	56,3	477	19,2	322	13,0	285	11,5	2.483	100
Bajo aplicaciones o programas de pago sin el permiso de mis padres/ educadores.	1,19	.60	2.210	88,6	155	6,2	64	2,6	65	2,6	2.494	100
Uso las claves de mis padres u otros adultos para acceder a Internet sin permiso.	1,13	.46	2.258	90,4	169	6,8	45	1,8	25	1,0	2.497	100
Compro por Internet sin permiso utilizando las cuentas o claves de un adulto.	1,08	.37	2.362	94,8	90	3,6	16	.6	23	.9	2.491	100

La Tabla 1 nos muestra las acciones de riesgo referentes a contenidos y descargas. Podemos destacar tres acciones con una media más elevada que el resto (mínimo = 1; máximo = 4): el consumo de contenido

para adultos («accedo a contenido para adultos», $M=1,59$), falta de reconocimiento de los derechos del autor («copio trabajos sin identificar el autor», $M=1,69$) y descargas y consumo de piratería («descargas de lugares no permitidos», $M=1,80$). Por el contrario, con una diferencia de entre 0,5-0,6 puntos entre los dos conjuntos, las acciones inadecuadas relacionadas con la mediación muestran una media más baja: «descargas de aplicaciones/programas de pago sin permiso» ($M=1,19$), «usar claves de algún adulto para el acceso» ($M=1,13$) y «realizar compras en Internet con claves de algún adulto» ($M=1,08$).

Si profundizamos en los ítems y analizamos la frecuencia con la que realizan cada acción, también se distinguen dos bloques: más del 30% de los participantes ha consumido alguna vez contenido para adultos (ítem 1), no ha respetado los derechos de autor (ítem 2) y ha realizado consumos de piratería (ítem 3). Dentro de este conjunto, el 8,3 % ($n=207$) siempre accede a contenidos para adultos, el 5,6% ($n=139$) siempre copia trabajos de Internet sin mencionar el autor o la autora, y el 11,5% ($n=285$) siempre realiza descargas ilegales.

En contraste, respecto a los tres ítems restantes referentes a la realización de acciones sin permiso, alrededor del 90% de los participantes nunca ha realizados tales acciones: el 88,6% ($n=2.210$) nunca ha bajado aplicaciones de pago sin permiso de un adulto, el 90,4% ($n=2.258$) nunca ha usado las claves de sus padres u otros adultos para acceder a Internet sin permiso y el 94,8% nunca ha realizado ninguna compra online utilizando las cuentas de un adulto.

La Tabla 2 muestra las acciones de riesgo según el género. Podemos observar que los chicos, con una media de 1,49, realizan más contenidos y descargas de riesgo que las chicas, las cuales tienen una media de 1,32. Esta diferencia es estadísticamente significativa: $p<.00$; igualmente, su tamaño del efecto, con un valor de $d=.37$, se sitúa entre débil ($d=.20$) y moderado ($d=.50$) (Cohen, 1988).

Tabla 2. Acciones de riesgo referentes a contenidos y descargas según el género

Género	N	Media	SD	Media de error estándar	t	Sig. (bilateral)	D-Cohen
Chicos	1.214	1,49	.53	.01	9,30	.00	.37
Chicas	1.233	1,32	.37	.01			

Asimismo, analizamos las diferencias según la edad (Tabla 3). Los resultados revelan que, a mayor edad, se realizan más acciones de riesgo, ya que se observa cómo aumenta la media a medida que avanzamos en edad. La mayor diferencia ocurre al pasar de los 12 a los 13 años, con una diferencia de 0,21 puntos, seguido por el cambio de 15 a los 16 años, con una diferencia de 0,19 puntos y, después, de los 14 a los 15, con 0,1 puntos de diferencia. La estadística nos dice que estas diferencias son significativas ($p=.00$; $\eta^2=.20$).

Tabla 3. Acciones de riesgo referentes a contenidos y descargas según la edad

Edad	N	M	SD	Error estándar	ANOVA		
					F (entre grupos)	Sig. (entre grupos)	Eta cuadrado
10	185	1,12	.23	.01	88,45	.00	.20
11	306	1,13	.24	.01			
12	493	1,23	.32	.01			
13	451	1,44	.46	.02			
14	432	1,52	.47	.02			
15	397	1,62	.48	.02			
16	136	1,81	.54	.04			
17	49	1,86	.58	.08			
Total	2.449	1,41	.46	.00			

Igualmente, hemos analizado las semejanzas y las diferencias que puede haber entre ciertos grupos de edad. Así, en la Tabla 4, podemos ver cómo se diferencian cuatro subgrupos: en un primer grupo, y con las medias más bajas, se encuentran los participantes más jóvenes (10, 11 y 12 años). En el segundo bloque, nos encontramos con unos valores medios que agrupan a los participantes de 13 y 14 años. En el tercero, también con valores medios pero que van en aumento, los de 14 y 15 años. Por último, en el cuarto grupo, se sitúan los participantes de 16 y 17 años, con las medias más altas. En consecuencia, se comprueba que las acciones de riesgo aumentan progresivamente desde los 10 hasta los 17 años.

Tabla 4. Medias de los grupos en los subconjuntos homogéneos según la edad

Edad	N	Subconjunto para alfa=0.05			
		1	2	3	4
10	185	1,12			
11	306	1,13			
12	493	1,23			
13	451		1,44		
14	432		1,52	1,52	
15	397			1,62	
16	136				1,81
17	49				1,86

Por tanto, podemos decir que los chicos ($M=1,49$) realizan más contenidos y descargas de riesgo que las chicas ($M=1,32$) y que las acciones de riesgo aumentan progresivamente desde los 10 hasta los 17 años, por lo que, a mayor edad, se realizan más acciones de riesgo. Por tanto, los chicos con mayor edad serían los usuarios que más acciones de riesgo realizan.

Tabla 5. Acciones de riesgo referentes a contenidos y descargas según el contexto

Contexto	N	Media	SD	Error estándar	ANOVA		
					F (entre grupos)	Sig. (entre grupos)	Eta cuadrado
CAV (España)	942	1,29	.40	.01	31,76	.00	.07
Navarra (España)	378	1,39	.39	.02			
Galicia (España)	505	1,42	.47	.02			
Madrid (España)	109	1,57	.48	.04			
Attica (Grecia)	278	1,69	.57	.03			
Región de Marche (Italia)	96	1,38	.46	.04			
Cantabria (España)	142	1,51	.47	.03			
Total	2.450	1,41	.46	.00			

La Tabla 5 muestra los contenidos y descargas de riesgo según el contexto. La media más alta la presentan los participantes de Attica ($M=1,69$), seguidos por los de la Comunidad de Madrid ($M=1,57$) y Cantabria ($M=1,51$). En cambio, con la media más baja se observan los participantes de la Comunidad Autónoma Vasca (CAV) ($M=1,29$), seguidos de la Región de Marche ($M=1,38$) y Navarra ($M=1,39$). Estas diferencias son estadísticamente significativas: $F=31,76$; $p=.00$; $\eta^2=.07$.

Tabla 6. Relación entre las medias de cada contexto

Contexto (I)	Contexto (J)	Diferencia de medias (I-J)	Error estándar	Sig.	D-Cohen
Comunidad Autónoma Vasca (CAV)	Navarra	.10*	.02	.00	0,25
	Galicia	.12*	.02	.00	0,29
	Madrid	.27*	.04	.00	0,67
	Attica	.39*	.03	.00	0,88
	Región de Marche	.08	.04	.58	
	Cantabria	.21*	.04	.00	0,52
Navarra	Galicia	.02	.03	.97	
	Madrid	.17*	.04	.00	0,41
	Attica	.29*	.03	.00	0,60
	Región de Marche	.01	.05	1,00	
	Cantabria	.11	.04	.13	
Galicia	Madrid	.14*	.04	.03	0,30
	Attica	.26*	.03	.00	0,51
	Región de Marche	.04	.05	.97	
	Cantabria	.08	.04	.37	
Comunidad de Madrid	Attica	.11	.05	.23	
	Región de Marche	.19*	.06	.03	0,40
	Cantabria	.06	.05	.94	
Attica	Región de Marche	.31*	.05	.00	0,56
	Cantabria	.17*	.04	.00	0,32
Región de Marche	Cantabria	.13	.05	.29	

Por último, analizamos si la relación entre las medias referentes a cada contexto es estadísticamente significativa (Tabla 6). Podemos observar que, en el caso de la CAV, todos los casos son estadísticamente significativos (CAV-Navarra, $p < .00$; CAV-Galicia, $p < .00$; CAV-Madrid, $p < .00$; CAV-Attica, $p < .00$), exceptuando la relación entre CAV e Italia. En cuanto a la Comunidad Foral de Navarra, se presentan tres casos que son estadísticamente significativos (Navarra-CAV, $p < .00$; Navarra-Madrid, $p < .00$; Navarra-Attica, $p < .00$), así como en el caso de Galicia (Galicia-CAV, $p < .00$; Galicia-Madrid, $p < .03$; Galicia-Grecia, $p = .00$). Siguiendo con la Comunidad de Madrid, sumando a los casos estadísticamente significativos ya mencionados anteriormente (Madrid-CAV; Madrid-Navarra; Madrid-Galicia), nos encontramos con un caso más (Madrid-Región de Marche, $p < .03$). Asimismo, los resultados referentes a Attica y la Región de Marche ($p < .00$) y Attica y Cantabria ($p < .00$) también se presentan estadísticamente significativos. Por último, teniendo en cuenta las relaciones ya mencionadas entre la región de Marche y los demás contextos, podemos decir que la relación de su media con la de Cantabria no es estadísticamente significativa. En general, su tamaño del efecto se sitúa entre débil ($d = .20$) y moderado ($d = .50$) (Cohen, 1988).

4. Discusión y conclusiones

Los riesgos relacionados con los contenidos a los que accede la comunidad adolescente están relacionados con las actividades que más realizan en Internet. Acceder a contenidos de ocio y entretenimiento es la acción que la comunidad adolescente realiza con más frecuencia a través de sus dispositivos móviles. En este sentido, las acciones de riesgo de ese uso frecuente son, en mayor medida, las de acceder a sitios web o plataformas para el consumo de música, series, películas y juegos (Soler & Oriola, 2019). Esto coincide con los resultados de esta investigación, donde las medias más altas se encuentran en descarga de música y películas de sitios no permitidos, seguida de acciones de plagio y acceso a contenido para adultos. Al igual que otras investigaciones, alrededor del 30% de los y las participantes han consumido contenido para adultos, no han respetados los derechos de autor y han realizado piratería. En cuanto al acceso a contenidos para adultos, los factores contextuales vinculados a la adolescencia, como la exploración de la propia sexualidad, el interés por asumir riesgos, traspasar límites y la desobediencia, deben tenerse en cuenta a la hora de interpretar los resultados. El desinterés, la facilidad y la baja probabilidad de ser descubierto en la realización de plagio se vinculan con el ítem sobre el respeto a los derechos de autor; y los resultados en cuanto al acceso a la piratería podrían interpretarse como una de las consecuencias del elevado coste de los contenidos transmedia antes de la aparición de las plataformas VOD.

Nuestros resultados contribuyen a la teoría de los riesgos relacionados con el uso de Internet entre la comunidad adolescente, específicamente en relación con el acceso a contenidos e información, así como a los riesgos de conducta vinculados a las acciones realizadas en diferentes plataformas y aplicaciones (Livingstone et al., 2011; Winstone et al., 2022). Igualmente, los resultados permitieron cumplir los objetivos del estudio, proporcionando información sobre la frecuencia de las acciones de riesgo, especialmente en relación con los contenidos y las descargas (pornografía, plagio, piratería y permiso), según el género, la edad y el contexto.

La diferencia estadísticamente significativa ($p < .001$) por género (chicos = 1,49; chicas = 1,32) coincide con investigaciones previas, donde los chicos acceden en mayor medida y con mayor frecuencia a la pornografía y a los juegos de azar (Ballester et al., 2019; Mateu, 2016). Estas diferencias por género podrían estar relacionadas con estereotipos culturales sobre la exploración de la sexualidad a través de contenido explícitamente sexual por parte de los chicos, y el juego como una práctica socio-culturalmente aceptada e identificada como de bajo riesgo (Andrei et al., 2019). A la hora de interpretar estos resultados, también es conveniente tener en cuenta las conclusiones extraídas de estudios previos, los cuales manifiestan que los chicos tienden a acceder a contenido para adultos como resultado de una búsqueda intencionada, mientras que las chicas tienden a acceder a él a través de publicidad emergente en páginas web, repercutiendo, en algunos casos, de manera negativa a su estado de ánimo (Barbovski et al., 2021). Estas diferencias, tanto en el uso como en las vías de acceso, deberían tenerse en cuenta en el diseño de políticas educativas o estrategias de alfabetización digital centradas en el uso adecuado de

Internet. Las intervenciones deberían incluir una perspectiva de género, ya que, como afirman Estanyol et al. (2023), hombres y mujeres interactúan con los medios de manera diferente, al menos durante la adolescencia. Las políticas educativas deberían incluir estrategias destinadas a sensibilizar y concienciar sobre los daños que provocan las conductas de riesgo en la adolescencia, y a empoderar a las personas para afrontar las experiencias desagradables que hayan vivido, así como para explorar las posibilidades que ofrece Internet en términos de crecimiento y desarrollo personal (Buckingham, 2020; Torrecillas-Lacave et al., 2022). En otras palabras, las políticas educativas deben buscar fortalecer la resiliencia ante las experiencias negativas que involucran los medios digitales (Livingstone & Stoilova, 2021).

Respecto a las diferencias por edad, los resultados también concuerdan con investigaciones previas (IFPI, 2021), en las cuales los jóvenes de entre los 16 y 25 años de edad son más proclives a realizar acciones de riesgo vinculadas al acceso a contenido mediático de ocio y entretenimiento en línea. En términos de contenido sexualmente explícito, Barbovski et al. (2021) y la ESPAD (2020) encontraron que las acciones de riesgo son más frecuentes entre los jóvenes de 15 a 16 años. Estos resultados podrían ser interpretados a la luz de las características de los estadios de la adolescencia que propone Sullivan (1974): pre-adolescencia, adolescencia temprana y adolescencia tardía, donde en esta última se asumen mayores rasgos de la vida adulta.

Los resultados obtenidos en esta investigación sobre las diferencias de género y edad en el consumo inadecuado de contenidos van en línea con los de Lareki et al. (2017a), que señalan la existencia de dos perfiles diferentes de usuarios adolescentes en cuanto a la percepción de riesgo respecto a acciones inadecuadas relacionadas en la red: por un lado, un grupo mayoritario conformado por adolescentes más jóvenes con predominio de chicas, y, por otro, un grupo minoritario conformado por adolescentes de mayor edad, preferentemente chicos. Este segundo grupo tiende a percibir menos gravedad en las conductas inapropiadas en el uso de la tecnología que el primero. Se podría intuir que la poca percepción de gravedad sobre ciertas acciones puede influir en que su frecuencia de realización sea mayor.

Respecto a las acciones de riesgo relacionadas con la realización de acciones sin permisos de sus progenitores o educadores, es reseñable que más de un 10% de los participantes afirman haber descargado aplicaciones o programas sin permiso, usando claves de padres, madres o adultos para acceder a Internet sin permiso y comprando por Internet sin permiso utilizando cuentas o claves de una persona adulta. Si bien no se cuenta con investigaciones previas en España y Europa en relación con este tipo específico de acciones, estos resultados se asocian, al menos en términos porcentuales, con la frecuencia de las tasas de acceso reportadas para el resto de ítems de esta dimensión. De esta manera, se podría interpretar que, al menos en términos de frecuencia, todas las conductas de riesgo analizadas en el presente estudio están relacionadas.

Respecto a las diferencias de los resultados según el contexto, existe una diferencia significativa entre todos los contextos ($F=31,76$; $p<.00$; $\eta^2=.07$). En la prueba post-doc, sin embargo, no todos los casos son significativos. Investigaciones previas en el contexto europeo (Andrie et al., 2019; Barbovski et al., 2021, Livingstone et al., 2011) ponen de manifiesto la necesidad de desarrollar políticas educativas que, más que ser de carácter general, respondan a necesidades contextuales, ya que todas las regiones, incluso aquellas ubicadas en un mismo país, tienen sus propias dinámicas socioculturales específicas, como en efecto lo confirman los resultados del presente estudio. Asimismo, en los resultados de este estudio no se encontró que las similitudes socioculturales que puedan existir entre las regiones mediterráneas de Europa tengan un impacto estadísticamente significativo. Nuestros resultados, por lo tanto, indican que, a pesar de la naturaleza transcultural del estudio, esta variable no explica las diferencias y similitudes observadas.

Una de las limitaciones de este estudio es la selección por conveniencia de las muestras en los diferentes contextos. Es posible que las investigaciones futuras deseen utilizar el instrumento con muestras estadísticamente más amplias para permitir la generalización de los resultados.

Notas

¹ Utiliza el tamaño de la muestra de la media armónica=175,771. Los tamaños de grupo no son iguales. Se utiliza la media armónica de los tamaños de grupo. Los niveles de error de tipo I no están garantizados.

Contribución de Autores

Idea, S.C., I.E.; Revisión de literatura (estado del arte), S.C.; Metodología, I.E.; Análisis de datos, I.E.; Resultados, I.E.; Discusión y conclusiones, S.C.; Redacción (borrador original), S.C., I.E.; Revisiones finales, S.C., I.E.

Apoyos

Este trabajo fue realizado con la ayuda recibida de la convocatoria de Ayudas a los Grupos de Investigación de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU) (Ref. GIU 20/053) y de la Agencia Estatal de Investigación (MINECOG20/P61/AEI/ 10.13039/501100011033), y la Convocatoria de contratación para la formación de personal investigador en la UPV/EHU (2018).

Referencias

- Andrie, E.K., Sakou, I.I., Tzavela, E.C., Richardson, C., & Tsitsika, A.K. (2021). Adolescents' online pornography exposure and its relationship to sociodemographic and psychopathological correlates: A cross-sectional study in six European countries. *Children*, 8(10), 1-16. <https://doi.org/10.3390/children8100925>
- Andrie, E.K., Tzavara, C.K., & Tzavela, E. (2019). Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: results from the European Network for Addictive Behavior study. *Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol*, 54(11), 1429-1441. <https://doi.org/10.1007/s00127-019-01706-w>
- Ballester, L., Orte, C., & Pozo, R. (2019). Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales de adolescentes y jóvenes. In L. Ballester, C. Orte, & R. Pozo (Eds.), *Vulnerabilidad y resistencia: Experiencias investigadoras en comercio sexual y prostitución* (pp. 249-284). Universitat de les Illes Balears. <https://bit.ly/3Zkds48>
- Barbovschi, M., Bhroin, N.N., Chronaki, D., Ciboci, L., Farrugia, L., Lauri, M.A., Sevciková, A., Staksrud, E., Tsaliki, L., & Velicu, A. (2021). *Young people's experiences with sexual messages online. Prevalence, types of sexting and emotional responses across European countries*. EU Kids Online and the Department of Media and Communication, University of Oslo. <https://bit.ly/42n6Dkc>
- Buckingham, D. (2020). Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. *Digital Education Review*, 37, 230-239. <https://doi.org/10.1344/der.2020.37.230-239>
- Chu, S.K.W., Hu, X., & Ng, J. (2019). Exploring secondary school students' self-perception and actual understanding of plagiarism. *Journal of Librarianship and Information Science*, 52(3), 806-817. <https://doi.org/10.1177/0961000619872527>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Lawrence Erlbaum Associates. <https://doi.org/10.1016/C2013-0-10517-X>
- De-Bérail, P., Guillon, M., & Bungener, C. (2019). The relations between YouTube addiction, social anxiety and parasocial relationships with Youtubers: A moderated-mediation model based on a cognitive-behavioral framework. *Computers in Human Behavior*, 99, 190-204. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.007>
- Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J., & Mirete-Ruiz, A. (2020). Maladaptive use of ICT in adolescence: Profiles, supervision and technological stress. [Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes: Perfiles, supervisión y estrés tecnológico]. *Comunicar*, 64, 29-38. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-03>
- ESPAD (Ed.) (2019). *ESPAD Report 2019: Additional Tables*. Publications Office of the European Union. <https://bit.ly/3mk2iOu>
- Estanyol, E., Montaña, M., Fernández-De-Castro, P., Aranda, D., & Mohammadi, L. (2023). Digital competence among young people in Spain: A gender divide analysis. [Competencias digitales de la juventud en España: Un análisis de la brecha de género]. *Comunicar*, 74, 113-123. <https://doi.org/10.3916/C74-2023-09>
- Gairín-Sallán, J., & Mercader, C. (2017). Usos y abusos de las TIC en los adolescentes. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 125-125. <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.284001>
- García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F.J. (2018). Gestión del conocimiento abierto mediante ecosistemas tecnológicos basados en soluciones. In *Ecosistemas del Acceso Abierto* (pp. 147-160). Ediciones Universidad de Salamanca. <https://bit.ly/3YgbY9V>
- George, M.J., Jensen, M.R., Russell, M.A., Gassman-Pines, A., Copeland, W.E., Hoyle, R.H., & Odgers, C.L. (2020). Young adolescents' digital technology use, perceived impairments, and well-being in a representative sample. *The Journal of Pediatrics*, 219, 180-187. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2019.12.002>
- Hayes, N., & Introna, L. (2005). Cultural values, plagiarism, and fairness: When plagiarism gets in the way of learning. *Ethics & Behavior*, 15(3), 213-231. https://doi.org/10.1207/s15327019eb1503_2
- Huh, J., Delorme, D.E., & Reid, L.N. (2006). Perceived third-person effects and consumer attitudes on preventing and banning DTC advertising. *Journal of Consumer Affairs*, 40(1), 90-116. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2006.00047.x>
- IFPI (Ed.) (2021). *Engaging with Music*. <https://bit.ly/3YdenC9>
- ITU (Ed.) (2021). *Measuring digital development. International*. Telecommunication Union. <https://bit.ly/3YaQl10>
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Global overview report*. We Are Social. <https://bit.ly/3Zvin1q>
- Koetsier, J. (2021). *Top 10 Most Downloaded Apps and Games of 2021: TikTok, Telegram Big Winners*. FORBES. <https://bit.ly/3INqobVV>
- Kurniasanti, K.S., Assandi, P., Ismail, R.I., Nasrun, M.W.S., & Wiguna, T. (2019). Internet addiction: A new addiction? *Medical Journal of Indonesia*, 28(1), 82-91. <https://doi.org/10.13181/mji.v28i1.2752>
- Lareki, A., Altuna, J., Martínez-De-Morentin, J., & Amenabar, N. (2017a). Young people and digital services: Analysis of the use, rules, and age requirement. *Children and Youth Services Review*, 79, 126-131. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.06.002>
- Lareki, A., Martínez-De-Morentin, J., Altuna, J., & Amenabar, N. (2017b). Teenagers' perception of risk behaviors regarding digital technologies. *Computers in Human Behavior*, 68, 395-402. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.004>

- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children*. Full findings. LSE, EU Kids Online. <https://bit.ly/3EN49BJ>
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying online risk to children*. CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>
- Lumsden, J. (2007). Online-questionnaire design guidelines. In *Handbook of research on electronic surveys and measurements* (pp. 44-64). Hershey. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-792-8.ch005>
- Malhotra, N. (2008). *Investigación de Mercados*. Pearson Education. <https://bit.ly/3YVflmU>
- Martínez-De-Morentin, J.I., Lareki, A., & Altuna, J. (2021). Risks associated with posting content on the social media. *IEEE Revista Iberoamericana de tecnologías del Aprendizaje*, 16, 77-83. <https://doi.org/10.1109/RITA.2021.3052655>
- Martínez-De-Morentin, J.I., Lareki, A., Altuna, J., & Amenabar, N. (2018). *Cuestionario "Anomia digital. Uso de las tecnologías digitales y comportamientos inadecuados"*. Universidad del País Vasco (UPV/EHU).
- Mateu, J. (2016). Análisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes estudiantes y las conductas de riesgo asociadas. *Actividad física y deporte: Ciencia y profesión*, 24, 41-52. <http://bit.ly/3kHGDiA>
- Norman, K.L., Friedman, Z., Norman, K., & Stevenson, R. (2001). Navigational issues in the design of online self-administered questionnaires. *Behaviour & Information Technology*, 20(1), 37-45. <https://doi.org/10.1080/01449290010021764>
- Ramzan, M., Munir, M.A., Siddique, N., & Asif, M. (2012). Awareness about plagiarism amongst university students in Pakistan. *Higher Education*, 64, 73-84. <https://doi.org/10.1007/s10734-011-9481-4>
- Sanz, A.M. (2020). Pantallas pequeñas diseminadas. Estudio sobre el consumo de audiovisual en jóvenes de Castilla y León. *ZER*, 25(49), 89-110. <https://doi.org/10.1387/zer.21852>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj010fo>
- Soler, S., & Oriola, S. (2019). Música, identidad de género y adolescencia. *Epistemos*, 7(2), 20-33. <https://doi.org/10.24215/18530494e008>
- Stanley, N., Barter, C., Wood, M., Aghtaie, N., Larkins, C., Lanau, A., & Överlien, C. (2018). Pornography, sexual coercion, abuse, and sexting in young people's intimate relationships: A European study. *Journal of interpersonal violence*, 33(19), 2919-2944. <https://doi.org/10.1177/0886260516633204>
- Statista (Ed.) (2005). *Number of internet users worldwide from 2005 to 2022*. <https://bit.ly/3YoSyQo>
- Sullivan, H.S. (1974). *La teoría interpersonal de psiquiatría*. Psique.
- Torreillas-Lacave, T., Vázquez-Barrio, T., & Suárez-Álvarez, R. (2022). Experiencias de ciberacoso en adolescentes y sus efectos en el uso de internet. *ICONO*, 14(1), 20-20. <https://doi.org/10.7195/ri14.v20i1.1624>
- Šprajc, P., Urh, M., Jerebic, J., Trivan, D., & Jereb, E. (2017). Reasons for plagiarism in higher education. *Organizacija*, 50(1), 33-45. <https://doi.org/10.1515/orga-2017-0002>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. <https://bit.ly/3SJeunQ>
- White, J.A., Carey, L.M., & Daily, K.A. (2001). Web-based instrumentation in educational survey research. *WebNet Journal*, 3(1), 46-50. <http://bit.ly/3Yi2Ykw>
- Winstone, L., Mars, B., Haworth, C.M.A., Heron, J., & Kidger, J. (2022). Adolescent social media user types and their mental health and well-being: Results from a longitudinal survey of 13-14-year-olds in the United Kingdom. *JCPP Advances*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.1002/jcv2.12071>