



RESULTADOS DE LA ENCUESTA



Este estudio está disponible en el link de la BIO de [@upup4ds](#)

FACTSHEET #2

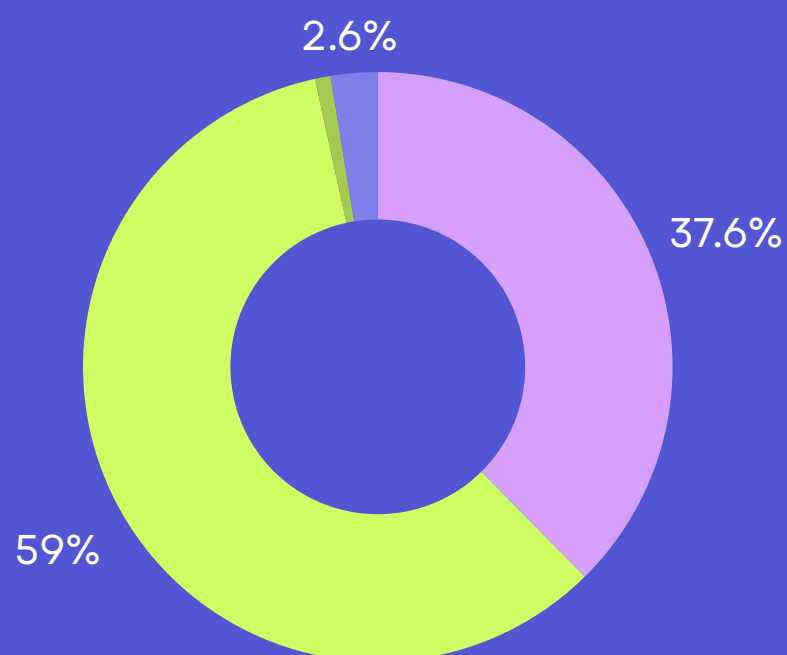
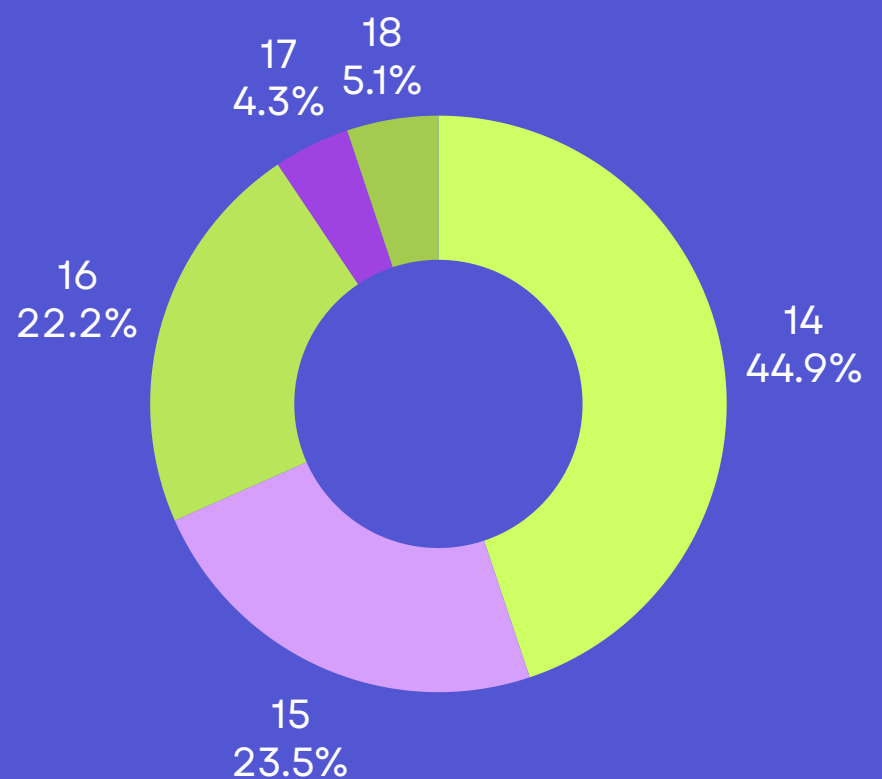


De enero a abril de 2024, realizamos una encuesta a jóvenes de 14 a 18 años en Italia, Rumanía, Bulgaria y España, para comprender mejor sus experiencias online, centrándonos en el uso de las redes sociales, los estereotipos de género y la conciencia sobre la ciber violencia.

Se recopilaron un total de 234 respuestas, y estamos enormemente agradecidos a todos los que dedicaron su tiempo a compartir sus perspectivas y contribuir a esta importante investigación.

Aquí están los detalles de quienes respondieron

La mayoría de los encuestados tenía 14 años (45%), seguidos por los de 15 años (23%) y 16 años (22%). Hubo menos participantes de 17 o 18 años.



En cuanto al género, el 60% se identificó como femenino, el 38% como masculino y un pequeño pero importante grupo (2,5%) se identificó como no binario.

Aquí están los detalles de quienes respondieron

Existe una clara brecha entre zonas urbanas y rurales, con un 86% provenientes de áreas urbanas y solo un 14% de zonas rurales.



Italia



España



Rumanía

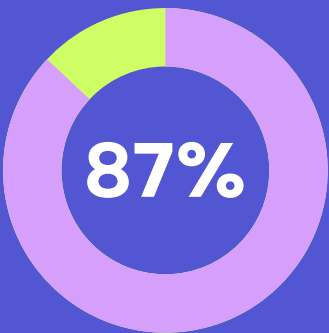
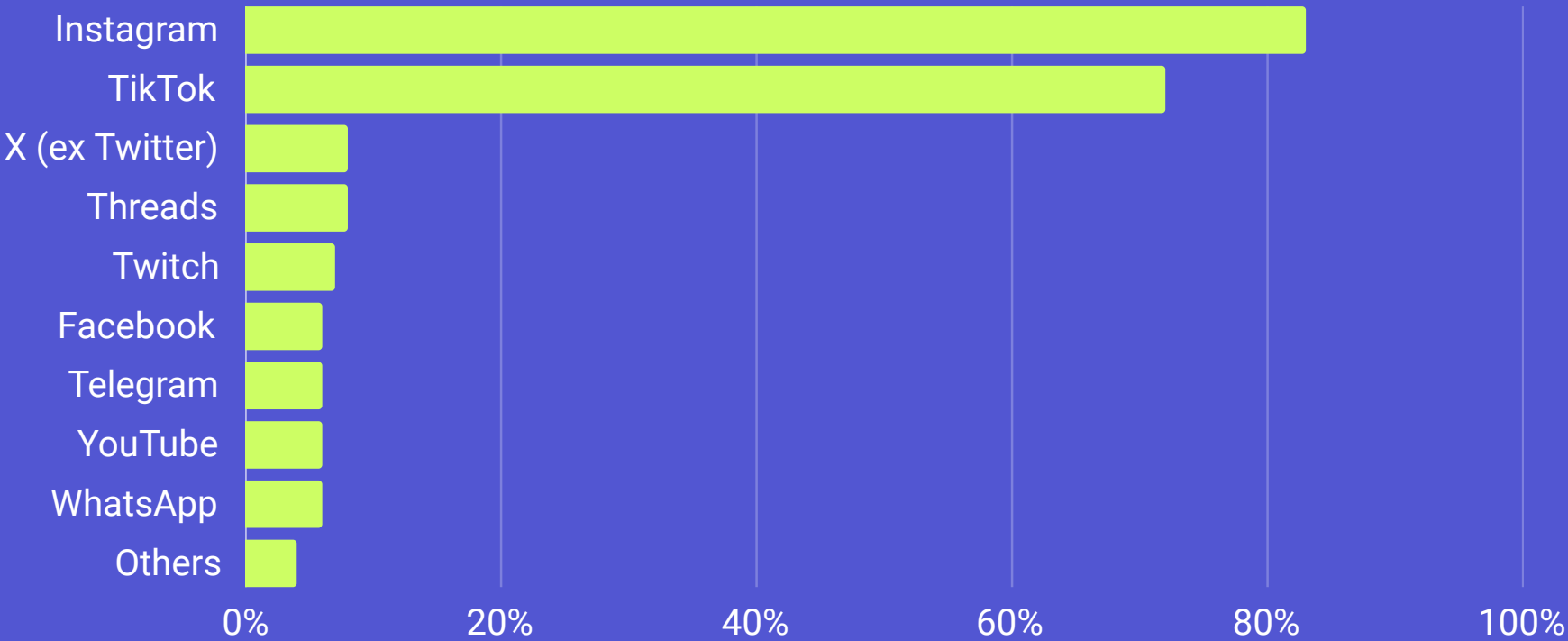


Bulgaria

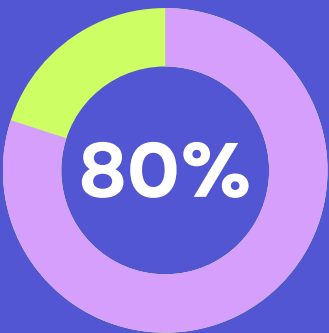


La proporción de participantes urbanos fue más alta en Rumanía (98%) e Italia (97%), seguidas de cerca por Bulgaria (94%) España se destacó por tener la menor participación urbana (19%) y la mayor representación de áreas rurales (81%)

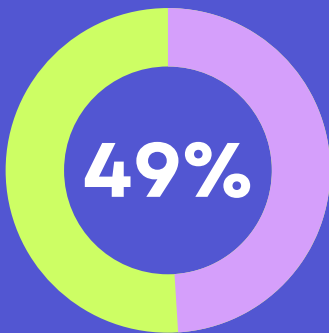
Lxs adolescentes están muy involucradxs con Instagram y TikTok, mostrando una clara preferencia por los memes (87%) y el contenido en video (80%).



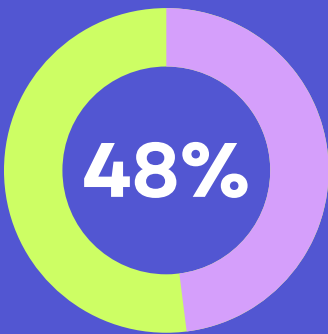
memes



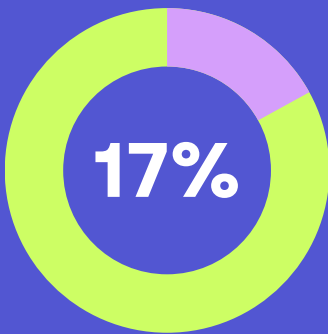
videos



posts



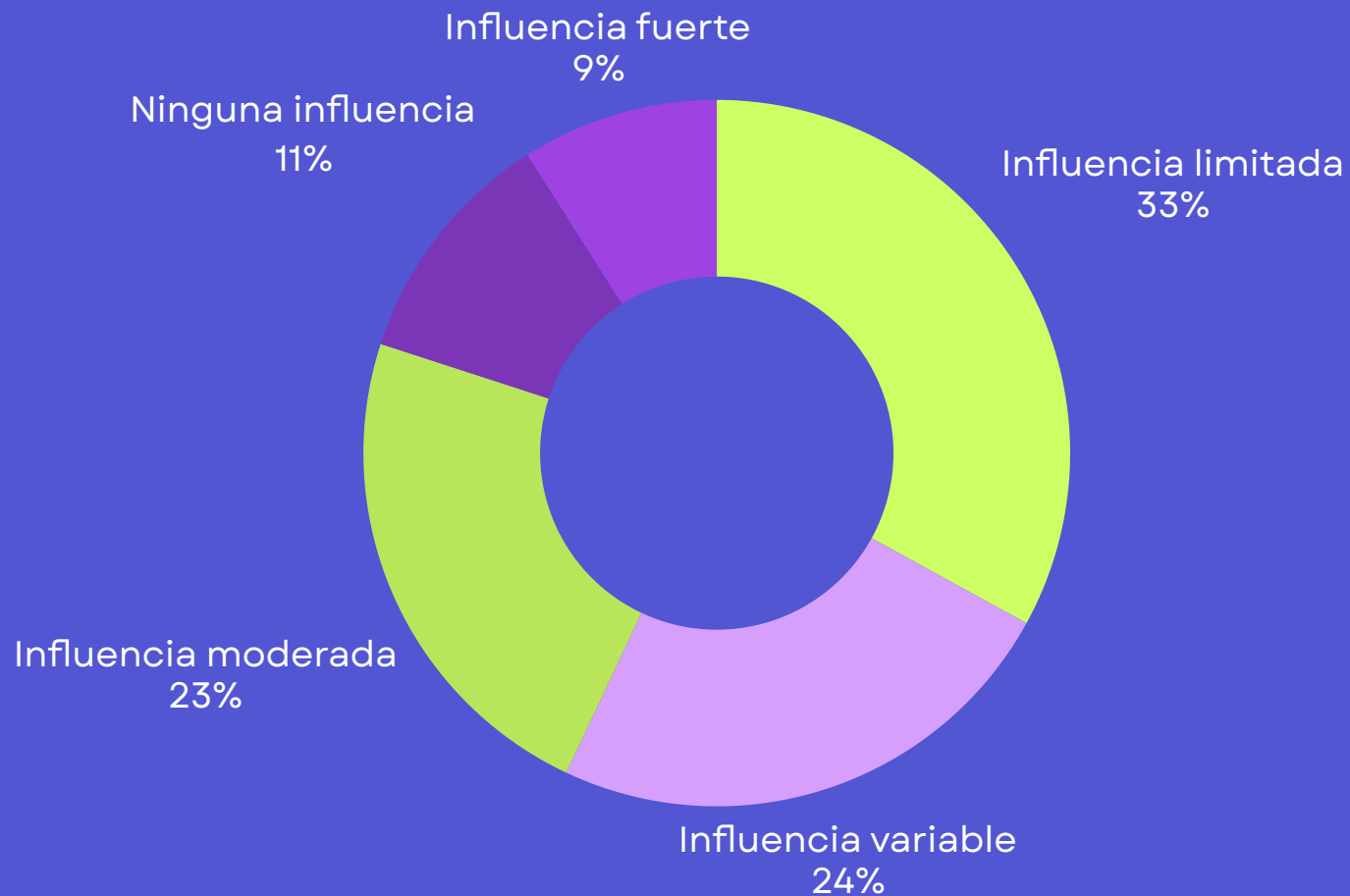
fotos



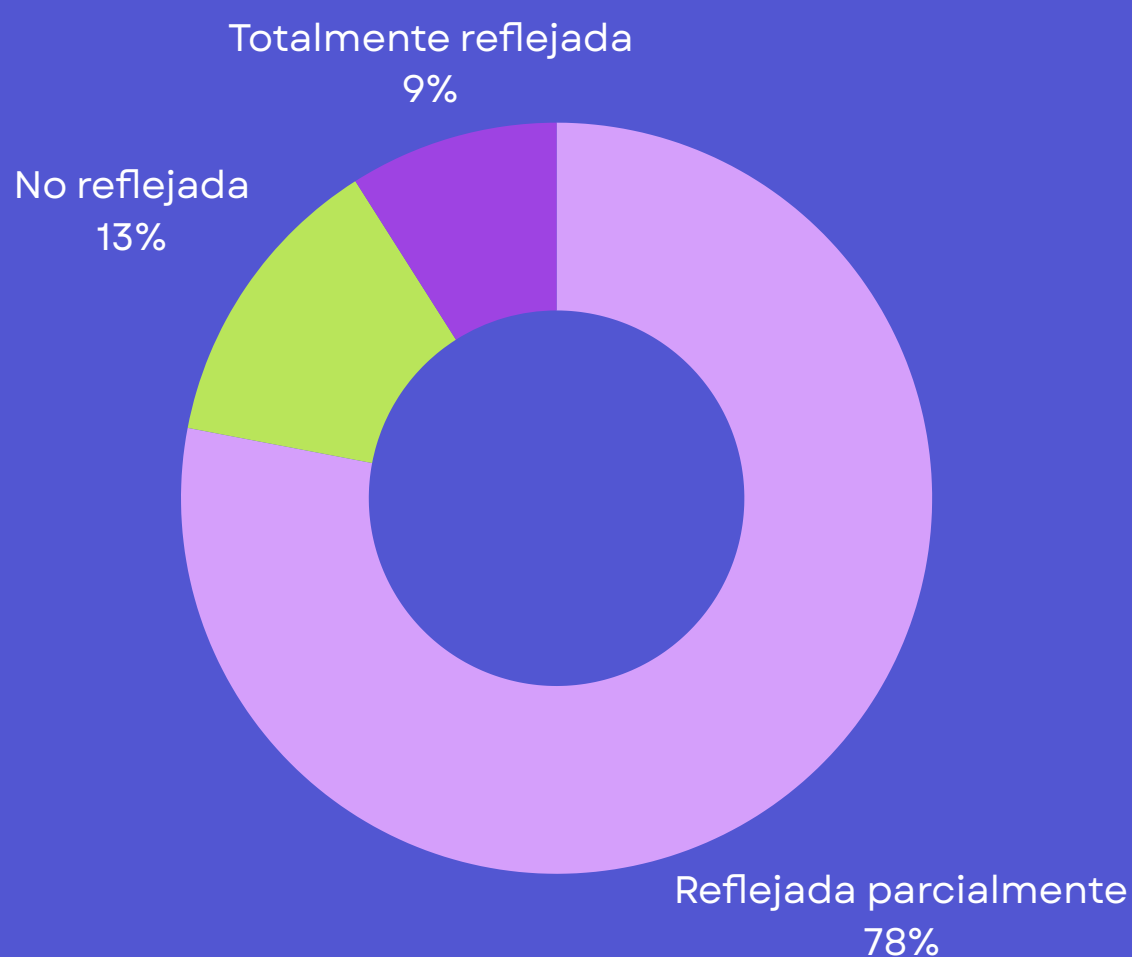
artículos

Las redes sociales no tienen un impacto uniforme en la juventud. La mayoría considera que su influencia es limitada (33%) o moderada (23%). Un 24% señala que su efecto varía, mientras que un 9% siente que les afecta fuertemente y un 11% afirma que no tiene ningún impacto en ellos.

-



La mayoría de los adolescentes (78%) coinciden en que las redes sociales no representan completamente la vida real ni la diversidad, viéndolas más como una versión seleccionada e idealizada. Solo un 9% cree que reflejan la realidad, mientras que un 13% considera que están completamente alejadas de ella.



El 87% de lxs adolescentes sigue a influencers, lo que demuestra su fuerte impacto en el mundo digital.



FACTSHEET #2

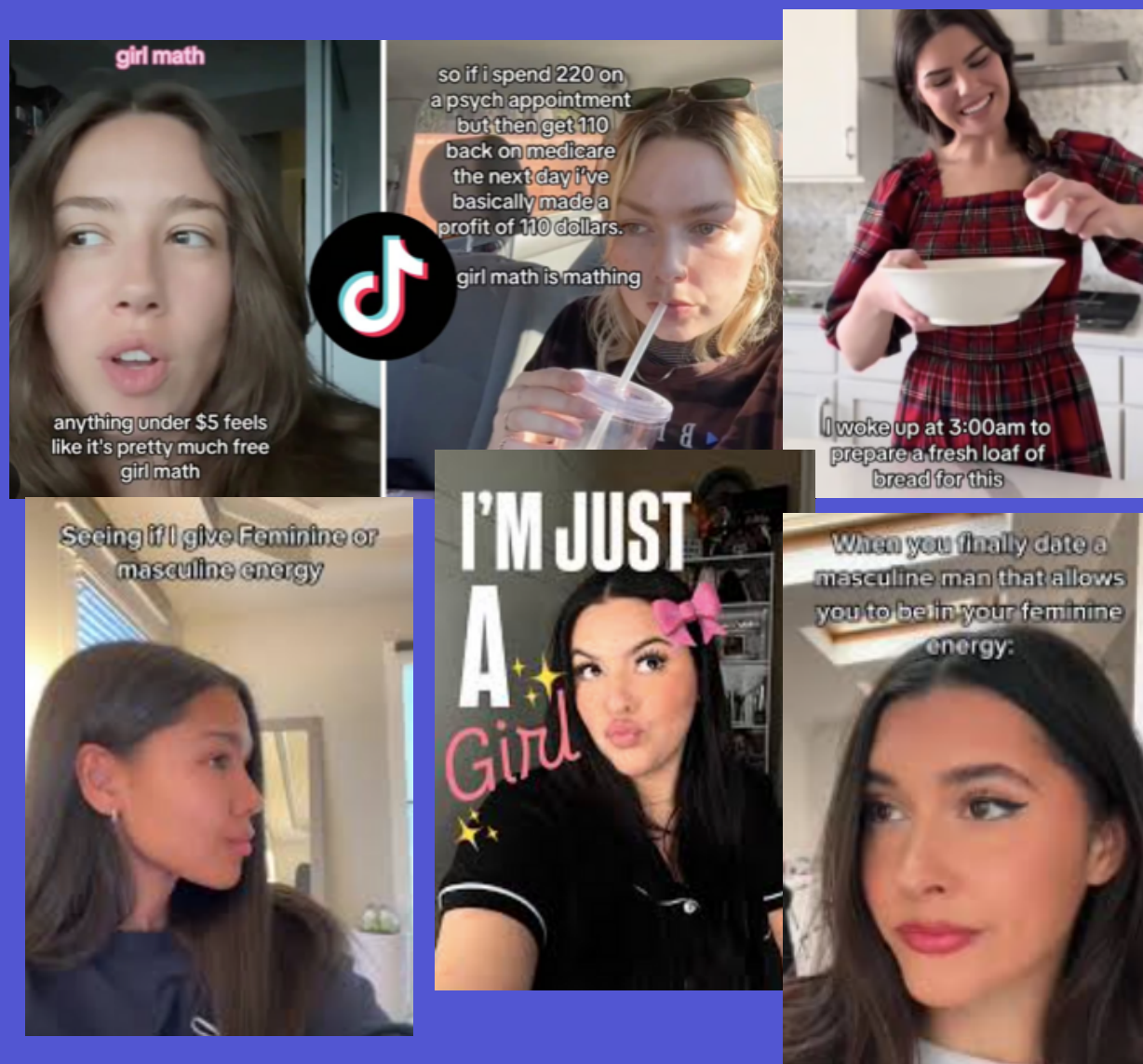


La mayoría de lxs adolescentes asegura no enfrentar acoso online, pero para aquellxs que sí lo experimentan, es algo grave. Las chicas y las personas no binarias son especialmente blanco de comentarios sexistas, mensajes no deseados y ciberviolencia.

Ejemplos compartidos:

- Insultos y ser llamados "fexs" solo por publicar un video.
- Chicas recibiendo fotos o mensajes no deseados.
- Acoso por opiniones o creencias.
- Acoso en juegos online.
- Amenazas e insultos basados en el género.

El 69% de lxs adolescentes interactúa con las redes sociales a diario, por lo que es crucial involucrarse con contenido que desafíe los estereotipos dañinos. Sin embargo, nuestros datos muestran que muchos creadorxs de contenido se centran más en reforzar normas de género anticuadas que en tratar temas sociales importantes.



QUÉ NECESITAMOS CAMBIAR

- Es necesario que más **influencers se pronuncien sobre el acoso**, la vergüenza corporal y el abuso online. Ellos pueden ayudar a desafiar los estereotipos dañinos y crear un cambio positivo.
- Las escuelas deben enseñar a lxs estudiantes a **reconocer y desafiar los estereotipos de género y la violencia de género (VDG)**.
- Las plataformas deben facilitar la denuncia de abusos y el bloqueo de contenido o cuentas dañinas.
- Lxs responsables políticos deben **desarrollar y hacer cumplir normas** que aborden la violencia y la discriminación online.
- Es necesario contar con **recursos accesibles y apoyo** para quienes experimentan abuso, especialmente la violencia de género, para que no se sientan solas



Funded by
the European Union

UP&UP for Digital Society (UP&UP4DS) es un proyecto financiado por el Programa Erasmus+.

Las opiniones y puntos de vista expresados son los del/los autor(es) y no reflejan necesariamente las opiniones oficiales de la Unión Europea, la Agencia Ejecutiva de Educación y Cultura de la Unión Europea (EACEA) o la Agencia Nacional (NA). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional pueden ser responsables de ningún uso que se haga de la información contenida en este documento.