

EL USO DE LOS DISPOSITIVOS DIGITALES EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA Y LOS PROBLEMAS RELACIONALES: MÁS ALLÁ DE LA ADICCIÓN

J.M. Machimbarrena¹, J. González-Cabrera²
y A. Rial³

¹ Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco (UPV/EHU), Donostia, España.

² Instituto de Transferencia e Investigación (ITEI). Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), Logroño, España.

³ Facultad de Psicología. Universidad de Santiago de Compostela (USC). Santiago de Compostela, España.

RESUMEN:

En los últimos años el uso problemático de las tecnologías de la relación, la información y comunicación (TRIC) viene suscitando una enorme preocupación social. La omnipresencia de dispositivos digitales y la expansión de las plataformas de redes sociales han cambiado el paradigma de las relaciones, tanto para los adultos como para los adolescentes, transformándose en un entorno crucial en el desarrollo biopsicosocial de estos últimos. Pese a los innegables beneficios y las oportunidades que presentan las TRIC, estas no resultan inocuas. De un parte, su uso intensivo por parte de los adolescentes es un factor de riesgo en sí mismo, que se puede ampliar por una falta de mediación parental por parte de las familias. En este sentido, si entendemos el uso como un continuum, que va desde el uso saludable y adaptativo hasta el uso compulsivo y potencialmente adictivo, es necesario asociar este último a las afectaciones potenciales que pueda tener en otras esferas importantes de la vida de los adolescentes. La irrupción de las TRIC ha cambiado el paradigma de las relaciones entre los más jóvenes, así las interacciones en línea pueden influir en la forma en que los estos establecen relaciones y la profundidad de sus conexiones personales; siendo el uso excesivo tanto la causa como la solución de diversas problemáticas. De esta manera, el uso de la tecnología queda imbricado con otras áreas básicas del funcionamiento personal, escolar y familiar de los adolescentes. En el presente capítulo se

revisarán las relaciones establecidas en la literatura científica en lo referente a problemáticas de tipo adictivo y uso de la tecnología (e.g., el uso problemático de internet, las redes sociales, el trastorno de juego por Internet o incluso el juego patológico online) con otras esferas relacionales como pueden ser el acoso escolar, el ciberacoso, el *sexting*, el *online grooming* o la mediación parental. Atendiendo a la naturaleza de estas relaciones, y al alto grado de solapamiento entre dichas problemáticas, se colige la necesidad de abordar el uso de las tecnologías como un elemento fundamental en el proceso de socialización del adolescente. Por ello, los programas de prevención deben realizarse de forma holística atendiendo a la complejidad de la adolescencia y basados siempre en la evidencia.

PALABRAS CLAVE:

Uso problemático de Internet, Internet Gaming Disorder, cyberbullying, *sexting*, convivencia

1. DE LAS TIC A LAS TRIC: IMPORTANCIA DEL FACTOR RELACIONAL

No cabe duda de que, en las últimas décadas, las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han transformado la vida de las personas, ofreciendo innumerables oportunidades y beneficios en diversos ámbitos como la educación, el trabajo, la salud y el entretenimiento. Su relevancia en la vida diaria es indiscutible, especialmente entre los adolescentes, quienes han crecido en un entorno donde el acceso a dispositivos digitales y la conexión a internet son prácticamente omnipresentes. El uso de las TIC facilita el acceso a una vasta cantidad de información, fomenta la comunicación global y proporciona plataformas para el aprendizaje y la creatividad. No obstante, junto con estos beneficios, el uso extensivo y a veces descontrolado de las TIC puede conllevar riesgos significativos, especialmente entre los más jóvenes. El uso problemático de las tecnologías, y más específicamente el uso problemático de redes sociales o a los teléfonos móviles (Gámez-Guadix & Machimbarrena, 2025; Machimbarrena et al., 2023), se ha convertido en un tema de creciente preocupación entre académicos, educadores y profesionales de la salud mental como puede constatarse en diversos capítulos de este manual.

Sin embargo, en este capítulo nos gustaría destacar la relevancia del factor relacional derivado del uso de las tecnologías. No en vano, en los últimos años ha llevado a la expansión del término TIC hacia las TRIC (Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación), incorporando así el «Factor R-elacional» (Gabelas et al., 2012). Este factor R-elacional abarca una doble dimensión: la competencial, que se refiere a la capacidad de crear y mantener vínculos sociales, y la de riesgos, asociados al abuso y/o uso inadecuado de la tecnología (Marta-Lazo & Gabelas, 2017). Integra además elementos cognitivos, emocionales y sociales, esenciales de las habilidades para la vida, que permiten que la persona pueda alcanzar cierto bienestar físico y emocional (Marta-Lazo & Gabelas, 2017). Las habilidades cognitivas incluyen el pensamiento crítico, la percepción de normas y límites, y la autoevaluación. Las habilidades emocionales abarcan el control de las emociones, el manejo del estrés y la resolución de conflictos,

mientras que las habilidades sociales comprenden la expresión, la comunicación, la asertividad, la colaboración y la empatía. Con todo lo dicho, podría decirse que el concepto de TRIC supera al de TIC.

En esta línea, las tecnologías no solo aportan información y posibilitan la comunicación, sino que también facilitan las relaciones. Actualmente, observamos cómo los adolescentes utilizan las tecnologías para relacionarse, con tres de cada cuatro menores registrados en alguna red social antes de los 14 años (Andrade et al., 2021). Además, Márquez et al., (2025) señalan en el Informe de Infancia Digital que el 92.5% de los niños/as y adolescentes entre 10-20 años está registrado en una red social y casi el 76% lo está en tres o más. De esta forma, Marta-Lazo y Gabelas (2017) proponen un espacio de simbiosis y sinergia producido por la fusión del entorno online y offline. Esto está claramente en consonancia con la teoría de co-construcción de Subrahmanyam y Smahel (2011) que describe la interconexión y bidireccionalidad entre los mundos físico, social y digital de los adolescentes, configurado un nuevo ecosistema crucial en su desarrollo psicosocial. Los adolescentes deben desarrollar habilidades que les permitan formar y mantener relaciones significativas con los demás (Valkenburg & Peter, 2009). Aunque estas habilidades eran antaño propias de la comunicación cara a cara, en la era digital se construyen cada vez más en torno a Internet, las redes sociales o los videojuegos online, por lo que resulta fundamental, para optimizar las oportunidades que ofrecen las TRIC, capacitar a las nuevas generaciones para gestionar sus posibles distorsiones y riesgos asociados (González-Cabrera & Machimbarrena, 2023).

2. RIESGOS RELACIONALES Y DISFUNCIONALES: UNA MIRADA INTEGRADORA

Tras todo lo dicho, puede hacerse notar lo poliédrica que es la realidad que viven hoy nuestros niños, adolescentes y jóvenes. Con fines pedagógicos dividimos los riesgos a los que están expuestos en Internet como disfuncionales (debido al inadecuado uso que las personas hacen de la tecnología y ellos les lleva a presentar problemas y consecuencias psicosociales en distintos órdenes de la vida) y relacionales (que se producen por la necesaria interacción con terceras personas, a veces iguales, otras adultos y que pueden ser conocidos o desconocidos que causan problemas relevantes) (González-Cabrera & Machimbarrena, 2023). En relación con los riesgos disfuncionales, algunos ejemplos están ya incluidos en el DSM-5-TR como el juego de azar y el trastorno de juego por Internet. Estos dos problemas, principalmente, cuentan con un criterio de malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento. Esta cuestión queda recogida de forma especialmente certera en la CIE-11: «el patrón de comportamiento del juego da como resultado una angustia marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes» (World Health Organization, 2020).

Por otro lado, los riesgos relacionales en Internet como el ciberacoso, el abuso online en la pareja, el *online grooming*, etc. impactan en la vida de muchas personas generando también un gran deterioro o malestar personal, reduciendo su calidad de vida y su bienestar psicológico (Ortega-Barón et al., 2023). Por ello, y destacando el factor relacional en este capítulo, atenderemos a algunas de las consecuencias que el uso excesivo de la tecnología puede tener en problemáticas de carácter relacional. En este sentido, podemos preguntarnos: ¿cómo podemos visibilizar esta unión entre los problemas tecnológicos de carácter más disfuncional y más relacional? Podemos dar dos ejemplos ilustrativos, de entre muchos. La idea es transmitir al lector que los problemas y riesgos de internet requieren de un enfoque global, ya que los niños y adolescentes están expuestos a múltiples realidades. Algunas veces estos riesgos desembocan en adicciones conductuales, pero en otras muchas no llegan a tal desenlace, pero sí manifiestan consecuencias en diferentes ámbitos de la vida. El primero de los ejemplos haría alusión a los comportamientos antisociales que se produce en los videojuegos: el *flaming*. Este es un comportamiento antisocial ligado a un ecosistema propio como son los videojuegos (y los *e-sport*). Esta forma de comportamiento tóxico se asocia a las comunidades de jugadores en línea, que suelen utilizar un lenguaje ofensivo o agresivo para expresar sus intensos sentimientos de rabia, frustración o decepción ante determinadas situaciones en el entorno del juego. Esto desencadena varios factores negativos que afectan a la experiencia, el bienestar y el rendimiento, creando un entorno de juego desagradable para otros jugadores. Estos problemas pueden llegar incluso a generar un problema de acoso escolar (en el contexto *off-line* cara a cara, cuando son compañeros de clase, por ejemplo) o ciberacoso (Arisanty & Wiradharma, 2022). Por tanto, un entorno claramente relacionado con un problema conductual como los videojuegos, que puede llegar a generar un trastorno, tiene un componente netamente relacional que afecta, imbrica y e impacta en la calidad de vida y el bienestar emocional de los implicados.

El otro ejemplo visual sería un caso de actualidad en España con la operación policial denominada 'Biscottu'. Un adulto fue detenido por llevar a cabo un proceso de ciberembaucamiento a dos menores de 8-9 años con el fin de que compartieran contenido sexual explícito (*sexting* coercitivo), a cambio de monedas virtuales con las que realizar microtransacciones en una conocida plataforma de videojuegos (OndaCero, 2024). De esta forma, también puede verse como un entorno relacionado con los riesgos disfuncionales puede convertirse en un escenario donde ocurran potenciales riesgos relacionales de tipo sexualizado (tanto *sexting* como *online grooming*). Además, la labor de mediación parental (que se abordará en páginas posteriores) es clave para evitar estos riesgos y proteger a los menores de algunos problemas especialmente sórdidos.

Estos dos ejemplos permiten visibilizar la compleja interacción e los riesgos, problemas y adicciones comportamentales que las tecnologías pueden generar en nuestros niños y adolescentes, principalmente. A continuación, desgranaremos algunos de estos riesgos relacionales con el fin de que presentar un mirada distinta, amplia y singular sobre esta problemática.

2.1 Acoso y ciberacoso

La victimización entre iguales es un problema ampliamente conocido y, por desgracia, común en nuestra sociedad, ya que se ha asociado a problemas físicos, psicoemocionales y académicos en adolescentes (Moore et al., 2017); siendo uno de los pocos problemas educativos que llega a costar vidas humanas (Cuesta et al., 2021) y un problema de salud pública por su prevalencia (González-Cabrera, Montiel, et al., 2021). En la cúspide de esta victimización entre iguales se encuentra el acoso escolar cara-a-cara. Su definición está relativamente consensuada y tiene como base tres elementos clave: la asimetría de poder, la intencionalidad y la repetición (Olweus, 2013). Una definición más literaria del acoso escolar sería aquel comportamiento violento e intencional que se repite en el tiempo y que implica un desequilibrio de poder o fuerza entre el agresor y la víctima (o agresores y víctimas). Sin embargo, el advenimiento de las tecnologías ha ampliado notablemente la dinámica del acoso escolar, extendiendo su alcance más allá del entorno físico y temporal de los centros educativos.

El ciberacoso es un riesgo relacional asociado al uso de Internet en el que, a través de las TRIC una o varias personas realizan conductas violentas contra sus iguales (Olweus, 2013). Al igual que en el caso del acoso tradicional el ciberacoso se caracteriza por un marcado desequilibrio de poder entre la cibervíctima y el ciberagresor, una repetición de estas conductas a lo largo del tiempo y una clara intención de dañar al otro. Debido a su carácter online y a la omnipresencia de las redes sociales, las aplicaciones de mensajería y otras plataformas digitales, el ciberacoso puede continuar ininterrumpidamente, incluso en el hogar. Este cambio de paradigma implica que las víctimas no pueden encontrar refugio ni descanso, ya que el acoso puede ocurrir en cualquier momento y lugar, las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Además, las tecnologías digitales permiten a los agresores ocultar su identidad mediante el uso de seudónimos, lo que facilita el anonimato y puede favorecer la inhibición moral, haciendo que los acosadores se sientan menos responsables de sus acciones. La capacidad de compartir mensajes dañinos, imágenes comprometedoras o comentarios hirientes instantáneamente con una amplia audiencia, que puede amplificar el alcance y el impacto emocional del ciberacoso, aumentando la humillación de las víctimas y sus consecuencias bio-psico-sociales (Olweus, 2013). Además, el contenido compartido en línea puede ser difícil de eliminar por completo, lo que significa que las pruebas del ciberacoso pueden perdurar indefinidamente, causando daño a largo plazo a las víctimas. En resumen, las tecnologías han hecho que el acoso sea más omnipresente, anónimo, amplificado y persistente, exacerbando sus efectos negativos en quienes lo padecen. A pesar de todo lo dicho, y de la ubicuidad de las tecnologías, los estudios apuntan a dos factores relevantes. En primer lugar, que el ciberacoso es aún menos prevalente que el acoso tradicional (Pichel et al., 2022). En segundo lugar, hay que destacar el claro solapamiento entre ambos fenómenos (Cosma et al., 2020).

Dado que el ciberacoso es de naturaleza online, este requiere del uso de la tecnología y, por ende, en algunas ocasiones, puede tornarse problemático. De tal forma, varias investigaciones han puesto de relieve esta relación entre el ciberacoso y diversos usos

problemáticos de la tecnología tales como la adicción a internet, el uso problemático de internet o el trastorno de juego por Internet.

Uno de los problemas más analizados ha sido el uso problemático de internet, a veces interpretado como uso adictivo de internet. Uno de los primeros estudios en analizar esta relación fue el trabajo longitudinal de Gámez-Guadix et al., (2013). En este estudio realizado en dos momentos temporales con 845 adolescentes españoles, la cibervictimización en el tiempo 1 predijo significativamente el uso problemático de internet en el tiempo 2. Estos resultados son de especial relevancia por su carácter longitudinal y podría apoyar la teoría de la compensación social (Valkenburg & Peter, 2009). Según esta las personas tienden a satisfacer sus necesidades sociales en la red del mundo virtual cuando sus necesidades sociales no pueden satisfacerse mediante la comunicación cara a cara. De esta manera, hasta cierto punto internet podría actuar como elemento de doble filo al ser, por una parte, el contexto de la victimización, pero, por otro, una vía de escape para la misma. En esta línea, Andreassen (2015) hipotetiza que las personas que encuentran que los medios sociales pueden satisfacer sus necesidades, podrían llegar a desarrollar un uso problemático de las redes sociales. En resumen, los adolescentes pueden hacer un uso excesivo de Internet o de las redes sociales para compensar las necesidades sociales que no satisfacen en la vida offline. En consonancia con estas opiniones, una mayor victimización por parte de los compañeros predijo significativamente la mayor incidencia de uso problemático de Internet, redes sociales o el teléfono móvil en varios estudios.

Lo que parece evidente es que estas dos problemáticas están unidas y que tanto las personas que lo sufren tienen mayores posibilidades de hacer un uso problemático como que aquellas que hacen un uso problemático tienen mayores probabilidades de ser víctimas. En concreto, y con relación a la primera afirmación, un estudio mostró que las cibervíctimas tenían una *odd ratio* (OR) de 4.1 de presentar uso problemático que los adolescentes no implicados; mientras que los ciberacosadores presentaban una $OR = 3.1$ y las cibervíctima-agresoras una $OR = 7.6$ de presentarlo frente a los adolescentes no implicados (Machimbarrena et al., 2021). En cuanto a la segunda afirmación, otro estudio encontró que presentar un uso problemático de Internet se asocia con ser víctima de ciberacoso con una $OR = 2.39$, con ser agresor una $OR = 3.68$ y con ser cibervíctima-agresora de $OR = 3.26$ (Feijóo et al., 2021).

Además del interés entre el ciberacoso y el uso problemático general de Internet, este también ha sido analizado en conjunción con problemas específicos como el trastorno de juego por Internet. Son varios los estudios transversales que han evidenciado una asociación positiva entre la cibervictimización y síntomas de Internet gaming disorder (IGD). Por ejemplo, las experiencias de cibervictimización podrían desencadenar el inicio del juego problemático y aumentar los síntomas del trastorno de juego (Gan et al., 2023). Esto estaría en línea con la teoría social cognitiva que explica como los adolescentes que sufren cibervictimización podrían recurrir al juego excesivo o problemático como mecanismo de afrontamiento de las cogniciones y emociones negativas

causadas por la cibervictimización (Bandura, 2001). No obstante, también hay estudios que postulan que los síntomas del IGD aumentan el riesgo de cibervictimización. Son varios los mecanismos que hipotéticamente podría favorecer este incremento. En primer lugar, el entorno en línea ofrece oportunidades y anonimato, lo que facilita el acceso a los videojuegos por Internet y aumenta la probabilidad de ser víctima de ciberacoso. En segundo lugar, el IGD puede conducir al aislamiento social, haciendo que los adolescentes dependan en gran medida de las comunidades en línea (Sublette & Mullan, 2012). Esto puede ser conflictivo, ya que también existe evidencia de que la cibervictimización puede ocurrir en entornos de juego online. Ballard y Welch, (2017) encontraron que de los 151 participantes de una muestra de jugadores de videojuegos multijugador masivo en línea (MMOG), el 52% declaraba con frecuencia haber sido cibervíctimas y el 35% haber perpetrado ciberacoso dentro del propio MMOG. Esto subraya la naturaleza interconectada entre la cibervictimización y los síntomas del trastorno de IGD. Son varios los trabajos que han arrojado correlaciones positivas entre ambas problemáticas. Por ejemplo, un estudio pionero con datos recogidos en 2009 ya aportaba evidencia de que la percepción de problemas relacionados con los juegos de ordenador se asoció con casi todos los aspectos de las malas relaciones sociales, entre ellas problemas de caso del acoso escolar (Rasmussen et al., 2015). De forma similar otro estudio encontró que los jugadores clasificados como «potencialmente problemáticos», sufrieron y perpetraron más agresiones tanto cara a cara como a través de Internet sobre sus compañeros (Şincek et al., 2017).

Sin embargo, la dirección de la relación entre la cibervictimización y los síntomas del trastorno de juego es compleja, tal y como apuntan los pocos estudios longitudinales hasta la fecha. En un estudio de dos tiempos, Neumayer et al. (2023) señalaron que la victimización tradicional y la cibervictimización predijeron de forma independiente los cambios en IGD en el tiempo dos. En la misma línea, el estudio de Nie et al. (2024) encontró una fuerte relación entre las personas entre la cibervictimización y los síntomas del trastorno de juego.

2.2 Sexting y online grooming

El *sexting*, término derivado de la combinación de «sex» y «texting», se refiere al envío, recepción o intercambio de contenido sexualmente explícito, a menudo en forma de fotografías, videos o mensajes de texto, a través de dispositivos electrónicos como teléfonos móviles y computadoras. Este fenómeno ha ganado relevancia en la última década, especialmente entre los adolescentes, debido al incremento del uso de tecnologías digitales y redes sociales.

El *sexting* puede abarcar una amplia gama de actividades, desde el envío de mensajes de texto con contenido sexual explícito hasta la distribución de fotografías o videos de desnudos o semidesnudos. Según Döring (2014), el *sexting* puede ser clasificado en dos tipos principales: *sexting* consensuado, donde todas las partes involucradas están de acuerdo en el intercambio de material; y *sexting* no consensuado, donde el contenido es

compartido sin el permiso de una de las partes. Este último puede derivar en situaciones de ciberacoso, extorsión o incluso distribución no autorizada de pornografía. Wachs et al. (2021) introducen también el concepto de *sexting* coercitivo para referirse a la práctica que se realiza para crear o enviar fotos/vídeos de contenido sexual bajo coacción, es decir, bajo una amenaza subyacente. En esta misma línea de riesgos sexualizados, estudios recientes han comenzado a analizar la relación entre la victimización sexual electrónica y el consumo de pornografía. En una muestra representativa española de más de 4.000 adolescentes, Águila-Otero y Pereda (2025) encontraron que tanto la victimización como la perpetración de violencia sexual electrónica eran significativamente más frecuentes entre quienes consumían pornografía, especialmente en las chicas. Este hallazgo refuerza la necesidad de integrar la exposición a pornografía dentro del marco de riesgos relacionales asociados al uso intensivo de internet. La prevalencia del *sexting* entre adolescentes varía según los estudios y las metodologías empleadas. Sin embargo, un meta-análisis sugiere que aproximadamente el 14.8% de los adolescentes habría realizado *sexting* activo y el 27.4% pasivo (Madigan, Ly, et al., 2018).

La intersección entre el *sexting* y el uso problemático de Internet se manifiesta en diversas dimensiones del comportamiento adolescente. El contexto digital en el que los adolescentes interactúan hoy en día facilita no solo la comunicación y la socialización, sino también el desarrollo de comportamientos de riesgo. De hecho, dado que la adolescencia representa un periodo de vulnerabilidad, las investigaciones afirman que es probable que los adolescentes adopten este tipo de conducta de riesgo para presumir y asegurar su estatus social: esto podría fomentar un uso problemático de Internet o redes sociales y una mayor prevalencia del *sexting* entre compañeros. Cabe también indicar que el *sexting* podría definirse como un riesgo de autoexposición, ya que la persona genera el contenido voluntariamente (especialmente en el *sexting* consentido), como parte de una relación entre iguales y, posteriormente, este material puede ser utilizado para dañarla (González-Cabrera & Machimbarrena, 2023)

Diversos estudios han identificado una relación significativa entre el uso problemático de internet y su propensión a participar en acciones de *sexting*. Por ejemplo, un estudio encontró que el predictor más significativo de conductas de *sexting* era la adicción a internet (Tamarit et al., 2021). Estos resultados fueron replicados (Ragona et al., 2023) encontrando que la adicción a las redes sociales tiene un papel en la determinación de las conductas de *sexting*, la motivación para realizarlo y en el refuerzo de la imagen corporal. Aunque son varios los estudios transversales que encuentran resultados similares (Ruiz et al., 2021), el estudio longitudinal realizado por Gámez-Guadix y de Santisteban (2018) no encontró una relación entre el uso problemático de internet en el tiempo uno y las conductas de *sexting* en el tiempo 2. No obstante la evidencia acumulada sugiere que el uso excesivo de internet puede ser un factor de riesgo para el desarrollo de estas conductas de tipo sexual.

En relación con el *sexting* coercitivo debemos destacar la relación concomitante con los procesos de *online grooming*. Estos dos riesgos/problemas son parte de un proceso

de captación, seducción y manipulación en el que el menor desarrolla un sentimiento de apego e intimidad con el adulto que esconde intenciones primariamente sexuales (*child online grooming*). La solicitud sexual hace alusión a las peticiones en línea que reciben menores de edad por parte de adultos para que les envíen fotos o vídeos de carácter sexual, les contesten a preguntas sexuales, o participen en actividades sexuales online u offline. Por otro lado, la interacción sexualizada es cuando el menor interactúa en el contexto online con un adulto mandándole fotos o vídeos de carácter sexual, mantiene conversaciones sexuales, o queda con el adulto para tener relaciones. A nivel internacional un metaanálisis señala que un 11.5% de los menores (12-16 años) recibieron solicitudes de carácter sexual online (Madigan, Villani, et al., 2018). En el contexto español, el informe UNICEF, con una muestra representativa nacional, señala que uno de cada diez adolescentes ha recibido una proposición sexual por parte de un adulto en Internet (Andrade et al., 2021). Por otro lado, otro estudio español indica que el 12.6% de los menores reportaron solicitudes sexuales y el 7.9% interacciones sexualizadas con adultos a través de Internet (de Santisteban & Gámez-Guadix, 2018). A su vez, un estudio longitudinal señala que la prevalencia de periodo, en este caso el número de casos en los 13 meses de estudio, de solicitudes sexuales es del 23% y de interacciones del 14% (Ortega-Barón et al., 2022). Otro estudio longitudinal reciente añade una pieza clave a este panorama. Mateos-Pérez et al. (2025) encontraron que la autolesión en línea incrementaba la probabilidad de ser víctima posteriormente de grooming, cibervictimización y *sexting* no consensuado, mostrando además relaciones recíprocas entre algunos de estos riesgos. Este trabajo refuerza la hipótesis de que los riesgos sexuales y relacionales online coexisten y se retroalimentan, especialmente en trayectorias temporales de vulnerabilidad.

Son varios los estudios que han puesto de relieve que el tiempo de uso de internet es un factor de riesgo, ya que se ha relacionado con una mayor probabilidad de experimentar propuestas sexuales en línea (Whittle et al., 2013). En un estudio con 1763 participantes, encontraron que la adicción a internet se relacionaba directamente con el *online grooming* (Tamarit et al., 2021). En la misma línea Machimbarrena et al. (2018) sugirieron una relación significativa entre uso problemático de internet y *online grooming*, especialmente en el caso de las chicas. Además, la literatura reciente ha comenzado a identificar predictores psicológicos y conductuales del grooming. En un estudio con adolescentes argentinos, mostró que el *sexting* y la cibervictimización predicen directamente el grooming, mientras que los problemas emocionales actúan como consecuencia de estas experiencias y como factor que incrementa el riesgo de victimización (Resett et al., 2025). Sus resultados subrayan la naturaleza bidireccional y acumulativa de estos riesgos.

Tras todo lo dicho cabe matizar que las redes sociales no es el único espacio donde pueden ocurrir estos fenómenos. Aunque la literatura científica es escasa a este respecto, ya en la introducción del capítulo se han comentado dos casos que relacionan el *online grooming* con el uso de videojuegos. No hay que olvidar los videojuegos ofrecen

diferentes posibilidades de comunicación para que adultos y niños interactúen en un mismo espacio. La evolución de las herramientas de comunicación en las plataformas de juego es una parte importante de la experiencia de juego (ya sea como herramienta de comunicación o de planificación o para mejorar la experiencia de juego del jugador). En este sentido, Drejer et al. (2024) indican que los adultos pueden emplear diversas estrategias verbales y no verbales (como enviar regalos) para establecer contacto, engañar y aislar a las víctimas. El aislamiento puede producirse a través de espacios privados, chats, servidores o ubicaciones ocultas en el juego. Con fines de engaño, los delincuentes pueden manipular avatares para crear confianza y emplear regalos dentro del juego para manipular o coaccionar a las víctimas. Por ello, es necesario que padres y educadores estén al corriente de las formas de comunicación existentes en los videojuegos y la naturaleza de estos para poder prevenir este tipo de problemáticas.

2.3 Problemas en el ámbito familiar

Frente a la parentalidad ejercida en el contexto tradicional u offline, la popularización de Internet en los hogares ha sumado un nuevo contexto que tiene lugar en el mundo online, especialmente para la llamada Generación Z y los nacidos a partir indicado varios autores señalan que no podemos hablar de dos dimensiones separadas (o de un mundo real y otro virtual), sino que ambas realidades están interconectadas e interrelacionadas y el contexto online tiene efectos reales a la hora de constituir la subjetividad e identidad de las personas. Podemos decir que, a la parentalidad clásica del mundo offline, que sigue presente en la socialización de los jóvenes, se ha sumado una nueva capa online, con estructura y entidad propia pudiendo hablar por tanto de parentalidad online (Sevilla-Fernández, Machimbarrena, et al., 2025). En cuanto a los resultados de la literatura científica, en los últimos años se ha evidenciado que el uso de alguna estrategia de mediación parental online suele ser un factor de protección frente a los problemas derivados del uso de las tecnologías (López-de-Ayala-López et al., 2022). En general, numerosos estudios han encontrado que la mediación parental en su conjunto se considera uno de los métodos más eficaces para abordar los riesgos que enfrentan los adolescentes en Internet. Por el contrario, no utilizar estrategias de mediación parental suele incrementar los riesgos del uso problemático de Internet y abuso de videojuegos (Nielsen et al., 2019). Sin embargo, lo que no parece tan claro son los efectos concretos que los distintos tipos de mediación parental ejercen a la hora de reducir determinados riesgos y fomentar el uso responsable de Internet (Nielsen et al., 2019). De hecho, la literatura reciente señala que la mediación parental desempeña un papel fundamental en la reducción de riesgos asociados al uso de las redes sociales. En una revisión sistemática reciente que analizó 32 estudios publicados en la última década, (Sevilla-Fernández, Díaz-López, et al., 2025) concluyen que las estrategias parentales — especialmente las de tipo restrictivo, aunque también combinaciones adaptadas según el riesgo— reducen tanto el tiempo de uso como la exposición a problemas derivados del empleo intensivo de las redes sociales. No obstante, los autores destacan que aún

no existe consenso sobre qué modalidad de mediación resulta más eficaz en cada contexto, evidenciando así la complejidad del ecosistema digital en la adolescencia.

En el ámbito familiar, PIU e IGD pueden generar fricciones y tensiones significativas. Los conflictos suelen surgir cuando los padres intentan establecer límites y regular el tiempo que sus hijos pasan en línea o jugando videojuegos. Las discrepancias en las percepciones sobre el uso adecuado de la tecnología pueden llevar a desacuerdos y discusiones frecuentes. Los padres pueden percibir el uso excesivo de la tecnología como una amenaza para el desarrollo saludable de sus hijos, mientras que los adolescentes pueden verlo como una parte integral de su vida social y entretenimiento.

Además, la falta de comunicación efectiva y la comprensión mutua entre padres e hijos pueden exacerbar estos conflictos. Un estudio realizado por Bonnaire y Phan (2017) encontró que las relaciones y los conflictos familiares se asocian al trastorno por juego en Internet en ambos sexos. Estos resultados han sido confirmados por estudios más recientes donde por ejemplo la presencia de PIU se relaciona con un peor funcionamiento familiar a la vez que el tiempo dedicado a actividades en línea específicas (redes sociales, pornografía, *streaming media*, etc.) se asocia a un peor funcionamiento familiar (Lochner et al., 2024). En los estudios que midieron la influencia de las variables familiares, la baja cohesión familiar y el alto conflicto familiar —incluido el conflicto interparental— se correlacionaron con tasas elevadas de PIU (Soh et al., 2018), mientras que la cohesión familiar puede proteger a un adolescente frente al desarrollo de IGD (Bonnaire & Phan, 2017).

Pese a lo dicho, cabe destacar que hay una carencia de estudios longitudinales que aún no ha permitido entender la causalidad de la relación entre la cohesión familiar y las normas y los usos problemáticos de internet. Existen estudios que indican que la gravedad del IGD fue mayor en los adolescentes que percibían la actitud de sus padres como negligente (Geniş & Ayaz-Alkaya, 2023), mientras que otros estudios afirman que las normas más estrictas sobre el uso de Internet se asociaron a una menor calidad de la relación entre padres y adolescentes (Peebles & Chen, 2024). Otros estudios subrayan la bidireccionalidad de esta asociación. Por ejemplo, Zhou et al. (2023) concluían que la disfunción familiar predice directamente el aumento del juego problemáticos pero que el juego problemático de los adolescentes también predice directamente el aumento de la sensación de disfunción familiar. Por último, es posible que las relaciones familiares no solo sean una variable criterio, sino que también ejerza un factor mediador o moderador en otras variables. Por ejemplo, en un reciente estudio, Feng et al. (2023) encontraron que el alto apoyo familiar exacerbó el efecto adverso de la victimización por parte de los compañeros en el uso problemático de redes sociales entre adolescente a través de la inseguridad psicológica. Se trata de una dinámica compleja, como da cuenta el estudio cualitativo (Rial & Fundación Barrie, 2022), donde se recoge que los padres se encuentran preocupados por el uso de videojuegos sin supervisión, que monopoliza su ocio y los lleva a abandonar actividades importantes de su vida diaria. Aludiendo al escaso control que ejercen los progenitores en general y al dudoso ejemplo que dan,

mientras que los menores señalan que, en su opinión vigilar no es recomendable y que los controles parentales no son eficaces. Al mismo tiempo estos indican que se debería apostar por la confianza, mejorar la comunicación y poner límites.

2.4 Programas de prevención multirriesgo: una vacuna psicoeducativa global

A lo largo de las últimas dos décadas, especialmente en la última, se han realizado numerosos estudios de prevalencia, revisión y metaanálisis de la totalidad de riesgos de Internet comentados (ciberacoso, *sexting*, *online grooming*, etc.) y de las adicciones tecnológicas (internet gaming disorder, online gambling, etc.). Son problemas conocidos y, en mayor o menor medida, prevalentes y preocupantes para la infancia y la adolescencia. No obstante, y siguiendo lo expuesto en el presente capítulo, en los últimos años, se ha comenzado a investigar la relación y el solapamiento de ciertos riesgos cibernéticos, tales como la cibervictimización entre iguales, *sexting* y *online grooming* y su impacto (González-Cabrera, Machimbarrena, et al., 2021; Machimbarrena et al., 2018). En esta línea, Ortega-Barón et al. (2023) evidencian que un 2.7% de los adolescentes (10-15 años) solaparon simultáneamente tres tipos de victimización online (cibervictimización entre iguales, abuso online en la pareja y solicitud e interacción sexualizada con adultos). En relación con los riesgos disfuncionales, hay avances que abordan también el solapamiento entre el uso problemático de Internet (PIU) y el Internet gaming disorder (IGD) (Machimbarrena et al., 2023) o de estos dos juntamente con el online gambling Disorder (Díaz-López et al., 2024).

En el contexto educativo han sido muchas las iniciativas que se han llevado a cabo para abordar estas problemáticas, normalmente a través de programas dirigidos a la prevención un solo problema o riesgo de Internet (ver Ortega-Barón et al., 2021, 2024 para más información). No obstante, han sido muy escasos los programas que enfocan la prevención en la combinación de algunos riesgos, por ejemplo, Cyberprogram 2.0, Prev@cib o Brief Preventive Intervention previenen el cyberbullying, el *sexting* y/o el *online grooming* (p. ej., Cortazar et al., 2021; Ortega-Barón et al., 2019). Sin embargo, estos programas no abordan de forma conjunta todos los riesgos en Internet y no todos se centran en horquillas de edad altamente recomendadas para la labor de prevención primaria (11-13 años) (Yeager et al., 2015). En este sentido, se hace necesario una visión más amplia que permita abordar el mayor número de riesgos en el mínimo número de sesiones creando para ello un diseño pedagógico con el que abordar la mayor cantidad de problemas. Algunas de las experiencias puestas en marcha y que han obtenido indicadores de eficacia han sido el programa Safety.net (Ortega-Barón et al., 2024) y el Programa DOMINUS (Basterra-González et al., In press).

En este caso, nos vamos a centrar en el Programa Safety.net. Este nace con un espíritu de prevención primaria dirigido a prevenir de forma conjunta hasta ocho riesgos de Internet, tanto relacionales (ciberacoso, *sexting*, *online grooming*, abuso en citas cibernéticas) como disfuncionales (uso problemático de Internet, nomofobia, trastorno por juego en Internet y trastorno por juego en línea) en adolescentes de 11 a 14 años

(especialmente dirigido a alumnado de 12-13 años). En concreto, este programa tiene como objetivo principal prevenir la aparición y el aumento de estos problemas en la adolescencia, y así se constató inicialmente en su pilotaje (Ortega-Barón et al., 2021) y se confirmó también en el estudio final, junto con indicadores de prevención indicada con la reducción de algunas problemáticas clave (Ortega-Barón et al., 2024). Safety.net se compone de 16 sesiones de una hora divididas en 4 módulos: (1) competencias digitales: el objetivo es educar a los alumnos sobre las características de las tecnologías que pueden entrañar riesgos y proporcionarles habilidades para prevenir la victimización digital y el uso disfuncional de Internet; (2) riesgos relacionales: este módulo pretende sensibilizar sobre la gravedad de los riesgos derivados de las relaciones de los alumnos con otras personas a través de Internet y darles algunos consejos sobre estos problemas; (3) riesgos disfuncionales: el objetivo de este módulo es sensibilizar sobre la gravedad de los riesgos derivados de un uso disfuncional de Internet y darles consejos sobre cómo utilizar de forma segura las TIC; y (4) cambio de actitudes y cogniciones: pretende promover ciertas habilidades, competencias y destrezas en los adolescentes para que puedan afrontar mejor los riesgos de Internet.

Conceptualmente, este programa se basa en cuatro marcos teóricos (ver Ortega-Barón et al., 2021; Ortega-Barón et al., 2024 para más información): la teoría del comportamiento planificado, el modelo de co-construcción social, el modelo de riesgo acumulativo y la teoría del empoderamiento. Así, en primer lugar, desde la teoría del comportamiento planificado, se asume que las intenciones influyen en el comportamiento, por lo que, si cambiamos los factores motivacionales relacionados con las intenciones podremos cambiar el comportamiento. En este sentido, a lo largo del programa Safety.net, además de intentar cambiar los comportamientos negativos en el contexto online, también se pretende cambiar las motivaciones que influyen en las intenciones de realizar estos comportamientos inadecuados. En segundo lugar, basándose en el modelo de co-construcción, el programa Safety.net también concibe que existe cierto paralelismo en lo que ocurre en los contextos online y offline de la vida de los adolescentes. En tercer lugar, el programa sigue las premisas del modelo de riesgo acumulativo, considerando que los adolescentes suelen estar expuestos a varios riesgos al mismo tiempo y que esa exposición simultánea a varios riesgos tiene peores consecuencias en su desarrollo que la exposición a un único riesgo. Por último, para proporcionar a los adolescentes herramientas y recursos que puedan utilizar cuando se enfrentan a los diversos riesgos de Internet, este programa también se basa en la teoría de la capacitación y empoderamiento. Este programa se suma como ejemplo de prevención primaria global al presenta una visión de conjunto que atiende a problemas claramente disfuncionales, entre los que se encuentran adicciones comportamentales de base tecnológica, como otros riesgos relacionales. La realidad poliédrica y multifacética que nuestros niños, adolescentes y jóvenes sobre el uso que realizan de Internet y de los dispositivos tecnológicos requiere tener una visión sin límites que nos permita tener vacunas educativas con las que reducir potencial su impacto.

3. CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas, hemos querido plasmar la naturaleza interconectada y el grado de solapamiento entre ciertas problemáticas. Este manual tiene la clara función de abordar las adicciones conductuales debido a las consecuencias que estas tienen en la vida de quienes las padecen y sus familias, ya que existe un deterioro en el funcionamiento psicológico y social de quienes las padecen. Sin embargo, en este capítulo hemos querido subrayar que las posibles adicciones tecnológicas (dejando a otros el debate sobre lo adecuado, o no, del término) y el uso de la tecnología tienen una serie de ramificaciones y efectos en otras esferas de la vida de los adolescentes: como en las relaciones y la convivencia. Es importante que la investigación y la intervención no solo se centren en riesgos aislados, sino que adopten una visión integradora, considerando que un adolescente que hace un uso problemático de internet puede estar más expuesto al ciberacoso, o que un adolescente con síntomas de IGD también está en mayor riesgo de ser víctima de *online grooming*. Esto, sin olvidar que tanto el ciberacoso como el *online grooming*, como se ha indicado antes, ya son fenómenos que ocurren, a menudo de manera solapada y, cuando esto ocurre, la afectación a la calidad de vida en mayor.

La tecnología ofrece innumerables ventajas y no es nuestra intención realizar un alegato en favor de su prohibición, pero también es innegable que la tecnología no es inocua. Aunque las posibles adicciones conductuales sean una de las muchas problemáticas a las que están expuestos nuestros adolescentes y jóvenes, existen muchas otras variables sobre las que el uso de la tecnología puede incidir. La falta de una regulación adecuada y la escasa conciencia pública agravan estas problemáticas, haciendo imperativo un abordaje multidisciplinar y coordinado. Este es un reto futuro para toda la sociedad. En este capítulo se ha abordado la convivencia familiar como un elemento clave, resaltando la relevancia de la mediación parental y el efecto que la tecnología puede tener en las unidades familiares. La prevención primaria de estos problemas, en gran medida, está en la familia y en las primeras etapas. Sin embargo, la familia no es la única responsable. Tanto las autoridades educativas como los gobiernos tienen una responsabilidad en promover un uso saludable de la tecnología de la mano de la investigación y basado en la evidencia. Los centros escolares son otra línea de defensa para la prevención primaria y secundaria sobre estas problemáticas a través de sus departamentos de orientación y de la acción tutorial. Creemos que el programa Safety. net, que se ha presentado en este capítulo, es una potencial respuesta que presenta un enfoque integral y holístico al abordar de forma global un conjunto amplio de riesgos relacionales y disfuncionales. Sin embargo, también serán necesarios programas que aborden nuevos riesgos (como el uso de la inteligencia artificial, el uso problemático de la pornografía, las redes sociales o las cajas de botín) y que incluyan formación para familias y educadores. Solo con una acción conjunta y sostenida entre familia, centros escolares y los poderes públicos se podrán mitigar los efectos negativos y maximizar los beneficios del uso de la tecnología en nuestras generaciones presentes y futuras.

REFERENCIAS

- Águila-Otero, A., & Pereda, N. (2025). Victimization and perpetration of online sexual violence among Spanish adolescents and its relationship with the consumption of pornography. *Journal for the Study of Education and Development: Infancia y Aprendizaje*, 48(3), 575-600. <https://doi.org/10.1177/02103702251341261>
- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A., & Suárez, F. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. UNICEF España. <https://www.unicef.es/publicacion/impacto-de-la-tecnologia-en-la-adolescencia>
- Andreassen, C. S. (2015). Online Social Network Site Addiction: A Comprehensive Review. *Current Addiction Reports*, 2(2), 175-184. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0056-9>
- Arisanty, M., & Wiradharma, G. (2022). The motivation of flaming perpetrators as cyberbullying behavior in social media. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.24198/jkk.v10i2.39876>
- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2017). Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. *Games and Culture*, 12(5), 466-491. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 1-26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Basterra-González, A., Machimbarrena, J. M., Ortega-Barón, J., & González-Cabrera, J. (2026). Eficacia en prevención autónoma de riesgos disfuncionales y uso responsable de internet en adolescentes: Programa DOMINUS. *Revista de Psicodidáctica*. <https://doi.org/10.1016/j.psycod.2025.500179>
- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104-110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Cortazar, N., Calvete, E., Fernández-González, L., Echezarraga, A., Beranuy, M., León, A., González-Cabrera, J., & Orue, I. (2021). Effects of a Brief Preventive Intervention in cyberbullying and grooming in adolescents. *Psychosocial Intervention*, 30(2), 75-84. <https://doi.org/10.5093/pi2020a22>
- Cosma, A., Walsh, S. D., Chester, K. L., Callaghan, M., Molcho, M., Craig, W., & Pickett, W. (2020). Bullying victimization: Time trends and the overlap between traditional and cyberbullying across countries in Europe and North America. *International Journal of Public Health*, 65(1), 75-85. <https://doi.org/10.1007/s00038-019-01320-2>
- Cuesta, I., Montesó-Curto, P., Metzler Sawin, E., Jiménez-Herrera, M., Puig-Llobet, M., Seabra, P., & Toussaint, L. (2021). Risk factors for teen suicide and bullying: An international integrative review. *International Journal of Nursing Practice*, 27(3), e12930. <https://doi.org/10.1111/ijn.12930>
- de Santisteban, P., & Gámez-Guadix, M. (2018). Prevalence and Risk Factors Among Minors for Online Sexual Solicitations and Interactions With Adults. *The Journal of Sex Research*, 55(7), 939-950. <https://doi.org/10.1080/00224499.2017.1386763>
- Díaz-López, A., Caba-Machado, V., Machimbarrena, J. M., Ortega-Barón, J., Pérez-Rodríguez, P., & González-Cabrera, J. (2024). Dysfunctional risks of the internet and their overlap in the different stages of adolescence. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 18(1). <https://doi.org/10.5817/CP2024-1-7>

- Döring, N. (2014). Consensual sexting among adolescents: Risk prevention through abstinence education or safer sexting? *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.5817/CP2014-1-9>
- Drejer, C., Sabet, S. S., Baugerud, G. A., & Riegler, M. A. (2024). *It's All in the Game—An Exploration of Extensive Communication on Gaming Platforms and the Risks of Online Sexual Grooming*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4671140>
- Feijóo, S., Foody, M., O'Higgins Norman, J., Pichel, R., & Rial, A. (2021). Cyberbullies, the Cyberbullied, and Problematic Internet Use: Some Reasonable Similarities. *Psicothema*, 33.2, 198-205. <https://doi.org/10.7334/psicothema2020.209>
- Feng, J., Chen, J., Jia, L., & Liu, G. (2023). Peer victimization and adolescent problematic social media use: The mediating role of psychological insecurity and the moderating role of family support. *Addictive Behaviors*, 144, 107721. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107721>
- Gabelas, J. A., Marta-Lazo, C., & Aranda, D. (2012). Por qué las TRIC y no las TIC [Why RICT and not ICT]. *COMeIN*, 9. <https://doi.org/10.7238/c.n9.1221>
- Gámez-Guadix, M., & de Santisteban, P. (2018). "Sex Pics?": Longitudinal Predictors of Sexting Among Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 63(5), 608-614. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.05.032>
- Gámez-Guadix, M., & Machimbarrena, J. M. (2025). Internet risks and challenges among young adults and adolescents: An overview and research prospects. *Journal for the Study of Education and Development: Infancia y Aprendizaje*, 48(3), 483-503. <https://doi.org/10.1177/02103702251358182>
- Gámez-Guadix, M., Orue, I., Smith, P. K., & Calvete, E. (2013). Longitudinal and Reciprocal Relations of Cyberbullying With Depression, Substance Use, and Problematic Internet Use Among Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 53(4), 446-452. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2013.03.030>
- Gan, X., Qin, K.-N., Xiang, G.-X., & Jin, X. (2023). The relationship between parental neglect and cyberbullying perpetration among Chinese adolescent: The sequential role of cyberbullying victimization and internet gaming disorder. *Frontiers in Public Health*, 11, 1128123. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1128123>
- Geniş, Ç., & Ayaz-Alkaya, S. (2023). Digital game addiction, social anxiety, and parental attitudes in adolescents: A cross-sectional study. *Children and Youth Services Review*, 149, 106931. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.106931>
- González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2023). Quality of Life and Its Relationship with Bullying and Cyberbullying. En C. Martin, V. R. Preedy, & V. B. Patel (Eds.), *Handbook of Anger, Aggression, and Violence* (pp. 1-18). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-98711-4_171-1
- González-Cabrera, J., Machimbarrena, J. M., Fernández-González, L., Prieto-Fidalgo, Á., Vergara-Moragues, E., & Calvete, E. (2021). Health-Related Quality of Life and Cumulative Psychosocial Risks in Adolescents. *Youth & Society*, 53(4), 636-653. <https://doi.org/10.1177/0044118X19879461>
- González-Cabrera, J., Montiel, I., Ortega-Barón, J., Calvete, E., Orue, I., & Machimbarrena, J. M. (2021). Epidemiology of Peer Victimization and its Impact on Health-Related Quality of Life in Adolescents: A Longitudinal Study. *School Mental Health*, 13(2), 338-346. <https://doi.org/10.1007/s12310-021-09421-1>
- Lochner, C., van den Berg, G., Chamberlain, S. R., Marincowitz, C., & Coetzee, B. (2024). Family functioning and problematic usage of the internet in youth: A cross-sectional investigation. *Journal of Psychiatric Research*, 173, 239-244. <https://doi.org/10.1016/j.jpsy-chires.2024.03.038>
- López-de-Ayala-López, M.-C., Catalina-García, B., & Pastor-Ruiz, Y. (2022). Problematic internet use: The preference for online social interaction and the motives for using the Internet as a mediating factor. *Communication & Society*, 1-17. <https://doi.org/10.15581/003.35.2.1-17>

- Machimbarrena, J. M., Beranuy, M., Vergara-Moragues, E., Fernández-González, L., Calvete, E., & González-Cabrera, J. (2023). Uso problemático de Internet y trastorno de juego por Internet: Solapamiento y relación con la calidad de vida relacionada con la salud en adolescentes. *Adicciones*, 35(2), 107. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1494>
- Machimbarrena, J. M., Calvete, E., Fernández-González, L., Álvarez-Bardón, A., Álvarez-Fernández, L., & González-Cabrera, J. (2018). Internet Risks: An Overview of Victimization in Cyberbullying, Cyber Dating Abuse, Sexting, Online Grooming and Problematic Internet Use. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(11), 2471. <https://doi.org/10.3390/ijerph15112471>
- Machimbarrena, J. M., González-Cabrera, J., Montiel, I., & Ortega-Barón, J. (2021). An Exploratory Analysis of Different Problematic Internet Use Profiles in Cybervictims, Cyberbullies, and Cyberbully Victims. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(10), 664-672. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0545>
- Madigan, S., Ly, A., Rash, C. L., Van Ouytsel, J., & Temple, J. R. (2018). Prevalence of Multiple Forms of Sexting Behavior Among Youth: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 172(4), 327. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2017.5314>
- Madigan, S., Villani, V., Azzopardi, C., Laut, D., Smith, T., Temple, J. R., Browne, D., & Dimitropoulos, G. (2018). The Prevalence of Unwanted Online Sexual Exposure and Solicitation Among Youth: A Meta-Analysis. *Journal of Adolescent Health*, 63(2), 133-141. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.03.012>
- Márquez, J. M., Andrade, B., Guadix, I., Suarez, F., Rodríguez, F. J., González, & Rial, A. (2025). *Adolescencia y bienestar digital: Una aproximación desde la salud, la convivencia y la responsabilidad social*. Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad. <https://doi.org/10.30923/IABD202510>
- Marta-Lazo, C., & Gabelas, A. (2017). *Comunicación digital: Un modelo basado en el Factor Relacional*. Editorial UOC.
- Mateos-Pérez, E., Martínez-Bacaicoa, J., Wachs, S., & Gámez-Guadix, M. (2025). Asociaciones longitudinales entre autolesiones en Internet y victimización en línea mediadas por el ciberracoso, el discurso de odio, el abuso sexual online de menores y el sexting no consensuado. *Journal for the Study of Education and Development: Infancia y Aprendizaje*, 48(3), 663-687. <https://doi.org/10.1177/02103702251352943>
- Moore, S. E., Norman, R. E., Suetani, S., Thomas, H. J., Sly, P. D., & Scott, J. G. (2017). Consequences of bullying victimization in childhood and adolescence: A systematic review and meta-analysis. *World Journal of Psychiatry*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.5498/wjp.v7.i1.60>
- Neumayer, F., Jantzer, V., Lerch, S., Resch, F., & Kaess, M. (2023). Traditional Bullying and Cyberbullying Victimization Independently Predict Changes in Problematic Internet Gaming in a Longitudinal Sample. *Journal of Adolescent Health*, 73(2), 288-295. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2023.03.013>
- Nie, Q., Griffiths, M. D., & Teng, Z. (2024). The Role of Self-Esteem in Protecting Against Cyber-Victimization and Gaming Disorder Symptoms Among Adolescents: A Temporal Dynamics Analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 53(4), 863-876. <https://doi.org/10.1007/s10964-023-01890-8>
- Nielsen, P., Favez, N., Liddle, H., & Rigter, H. (2019). Linking parental mediation practices to adolescents' problematic online screen use: A systematic literature review. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(4), 649-663. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.61>
- Olweus, D. (2013). School Bullying: Development and Some Important Challenges. *Annual Review of Clinical Psychology*, 9(1), 751-780. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-050212-185516>
- OndaCero. (2024, junio 7). Detenido por embaucar a menores residentes en La Rioja para obtener material pornográfico a cambio de dinero virtual. *OndaCero*. <https://www.ondacero.es/emisoras/rioja/rioja/noticias/detenido-ciberdepredador-22-anos-embauc>

- ar-ninas-obtener-pornografia-tio-peligroso_202406076662dbb6fc83ee0001daeg95.html
- Ortega-Barón, J., Buelga, S., Ayllón, E., Martínez-Ferrer, B., & Cava, M.-J. (2019). Effects of intervention program Prev@cib on traditional bullying and cyberbullying. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(4), 527. <https://doi.org/10.3390/ijerph16040527>
- Ortega-Barón, J., González-Cabrera, J., Machimbarrena, J. M., & Montiel, I. (2021). Safety. Net: A Pilot Study on a Multi-Risk Internet Prevention Program. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(8), 4249. <https://doi.org/10.3390/ijerph18084249>
- Ortega-Barón, J., Machimbarrena, J. M., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Tejero-Claver, B., & González-Cabrera, J. (2023). Solicitation and Sexualized Interactions of Minors with Adults: Prevalence, Overlap with Other Forms of Cybervictimization, and Relationship with Quality of Life. *Psychosocial Intervention*, 32(3), 155-163. <https://doi.org/10.5093/pi2023a15>
- Ortega-Barón, J., Machimbarrena, J. M., Calvete, E., Orue, I., Pereda, N., & González-Cabrera, J. (2022). Epidemiology of online sexual solicitation and interaction of minors with adults: A longitudinal study. *Child Abuse & Neglect*. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2022.105759>
- Ortega-Barón, J., Machimbarrena, J. M., Díaz-López, A., Caba-Machado, V., Tejero, B., & González-Cabrera, J. (2024). Eficacia de un programa de prevención multirriesgo en internet: Safety.net. *Revista de Psicodidáctica*, 29(2), 97-106. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2024.01.004>
- Peebles, A., & Chen, Y. A. (2024). Parental Internet practices in the family system: Restrictive mediation, problematic Internet use, and adolescents' age-related variations in perceptions of parent-child relationship quality. *Journal of Social and Personal Relationships*, 41(6), 1347-1369. <https://doi.org/10.1177/02654075231221581>
- Pichel, R., Feijóo, S., Isorna, M., Varela, J., & Rial, A. (2022). Analysis of the relationship between school bullying, cyberbullying, and substance use. *Children and Youth Services Review*, 134, 106369. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2022.106369>
- Ragona, A., Mesce, M., Cimino, S., & Cerniglia, L. (2023). Motivations, Behaviors and Expectancies of Sexting: The Role of Defensive Strategies and Social Media Addiction in a Sample of Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/ijerph20031805>
- Rasmussen, M., Meilstrup, C. R., Bendtsen, P., Pedersen, T. P., Nielsen, L., Madsen, K. R., & Holstein, B. E. (2015). Perceived problems with computer gaming and Internet use are associated with poorer social relations in adolescence. *International Journal of Public Health*, 60(2), 179-188. <https://doi.org/10.1007/s00038-014-0633-z>
- Resett, S., Gonzalez Caino, P., & Mesurado, B. (2025). Predicción del online grooming en adolescentes argentinos a partir de problemas emocionales , sexting , cibervictimización y diferencias de sexo y edad. *Journal for the Study of Education and Development: Infancia y Aprendizaje*, 48(3), 721-750. <https://doi.org/10.1177/02103702251355453>
- Rial, A. & Fundación Barrie. (2022). *Adolescencia, Tecnología, Salud y Convivencia*. <https://fundacionbarrie.org/publicaciones-detalle?818>
- Ruiz, M. J., Sáez, G., Villanueva-Moya, L., & Expósito, F. (2021). Adolescent sexting: The role of body shame, social physique anxiety, and social networking site addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(12), 799-805. Scopus. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0719>
- Sevilla-Fernández, D., Díaz-López, A., Caba-Machado, V., Machimbarrena, J. M., Ortega-Barón, J., & González-Cabrera, J. (2025). Parental mediation and the use of social networks: A systematic review. *PLOS ONE*, 20(2), e0312011. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0312011>
- Sevilla-Fernández, D., Machimbarrena, J. M., Díaz-López, A., Moreno-Ruiz, D., Rial-Boubeta, A., & González-Cabrera, J. (2025). Propiedades psicométricas de la versión integrada

- y pareada del Cuestionario EU-Global Kids Online de mediación parental para hijos/ familias españolas. *Journal for the Study of Education and Development: Infancia y Aprendizaje*, 48(3), 688-720. <https://doi.org/10.1177/02103702251342754>
- Šincek, D., Humer, J. T., & Duvnjak, I. (2017). Correlates of problematic gaming—Is there support for proneness to risky behaviour? *Psychiatria Danubina*, 29(3), 302-312. <https://doi.org/10.24869/psyd.2017.302>
- Soh, P. C.-H., Chew, K. W., Koay, K. Y., & Ang, P. H. (2018). Parents vs peers' influence on teenagers' Internet addiction and risky online activities. *Telematics and Informatics*, 35(1), 225-236. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.11.003>
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3-23. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9304-3>
- Subrahmanyam, K., & Smahel, D. (2011). *Digital Youth*. Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6278-2>
- Tamarit, A., Schoeps, K., Peris-Hernández, M., & Montoya-Castilla, I. (2021). The Impact of Adolescent Internet Addiction on Sexual Online Victimization: The Mediating Effects of Sexting and Body Self-Esteem. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(8), Article 8. <https://doi.org/10.3390/ijerph18084226>
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social Consequences of the Internet for Adolescents: A Decade of Research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1-5. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01595.x>
- Wachs, S., Wright, M. F., Gámez-Guadix, M., & Döring, N. (2021). How Are Consensual, Non-Consensual, and Pressured Sexting Linked to Depression and Self-Harm? The Moderating Effects of Demographic Variables. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(5), 2597. <https://doi.org/10.3390/ijerph18052597>
- Whittle, H., Hamilton-Giachritsis, C., Beech, A., & Collings, G. (2013). A review of young people's vulnerabilities to online grooming. *Aggression and Violent Behavior*, 18(1), 135-146. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2012.11.008>
- World Health Organization. (2020). *The International Classification of Diseases (ICD-11)* (11th ed.). World Health Organization. <https://icd.who.int/>
- Yeager, D. S., Fong, C. J., Lee, H. Y., & Espelage, D. L. (2015). Declines in efficacy of anti-bullying programs among older adolescents: Theory and a three-level meta-analysis. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 37, 36-51. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.11.005>
- Zhou, J., Zhao, H., Wang, L., & Zhu, D. (2023). The vicious cycle of family dysfunction and problematic gaming and the mediating role of self-concept clarity among early adolescents: A within-person analysis using random intercept cross-lagged panel modeling. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(4), 920-937. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00054>