

INFLUENCIA DEL USO DE MEDIOS SOCIALES EN EL DESARROLLO INFANTIL

Informe resumen elaborado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) a partir del Informe:

O'Neill, B 2023, Research for CULT Committee – The influence of social media on the development of children and young people, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels



Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Departamento de Proyectos Internacionales

<https://intef.es/> | [@educalNTEF](https://www.instagram.com/educalNTEF) | <https://intef.es/noticias/>

[Imagen](#) en Freepik



Esta obra está bajo una licencia [Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/)

Contenido

1.Introducción.....	2
Marco para la revisión de la literatura	3
2.Impacto de medios sociales. Revisión de evidencias.....	3
Medios sociales en la vida de los niños	3
Riesgos derivados de la exposición a contenido dañino	3
Riesgos derivados del potencial contacto dañino con adultos	4
Riesgos derivados de la conducta de iguales en redes sociales	5
Riesgos contractuales y de consumo	6
Salud mental y bienestar	7
3.La política de la UE y marco regulatorio	7
Estrategia europea para un mejor internet para la infancia (BIK+)	8
Estrategia europea sobre los derechos de la Infancia	8
Otras estrategias y acciones relevantes	8
Leyes y regulaciones europeas relevantes para los medios sociales	8
Digital Service Act.....	8
Audiovisual Media Services Directive.....	9
General Data Protection Regulation	9
The Unfair Commercial Practices Directive	9
Propuestas legislativas	9
The Artificial Intelligence Act.....	9
European Digital Identity framework.....	9
Regulation laying down rules to prevent and combat child sexual abuse	9
Tendencias a nivel internacional.....	9
Derechos de la infancia en ambientes digitales	9
Diseños basados en la edad apropiada	9
4.Respuestas y soluciones	10
Diseños basados en la edad apropiada	10
Nodos de concienciación.....	10
Safer Internet Day.....	10
The ICT Coalition Online	10
Alliance to better protect children online	11
Códigos de seguridad en línea	11
1. EU Code of conduct on countering illegal hate speech online.	11
2. the European Digital Media Observatory (EDMO).	11
3. Comprehensive EU code of conduct on age-appropriate design.	11
Model National Response	11
Helplines	11
Hotline	12
5.Conclusiones y recomendaciones.....	12

[The influence of social media on the development of children and young people](#) es un estudio llevado a cabo por el Prof. Dr. Brian O'Neill a petición del Comité para la educación y cultura del Parlamento Europeo (*CULT Committee*) cuyo objeto de análisis es examinar la investigación realizada sobre el impacto del uso de los medios sociales en el desarrollo de la infancia y la juventud, focalizándose, tal como nos indica su resumen inicial, en el uso problemático y el potencial daño derivado de riesgos de contenido, contacto, conducta y situaciones contractuales.

Se inicia el informe con un capítulo a modo de resumen ejecutivo en el que se argumenta que los medios sociales son parte inherente de la vida de los niños y jóvenes europeos, en la que encuentran un rango amplio de contenidos, contactos, conductas, pero en la que también pueden enfrentarse a riesgos que suponen un desafío, al encontrarse la infancia expuesta a situaciones como:

1. Comportamientos agresivos.
2. Promoción de hábitos no saludables.
3. Amenazas, extorsión.
4. Acoso.
5. Envío y recepción de mensajes de contenido inapropiado.

En línea con la exposición de este tipo de contenidos, el argumentario del episodio indica que los estudios muestran vacíos sobre la conciencia que la infancia y la juventud tiene de los riesgos mencionados, así como en las estrategias que aplican para afrontar situaciones no familiares. Se destaca que la atención a este tipo de situaciones de riesgo para esta población es una piedra angular de las acciones y políticas de la Unión Europea.

1. Introducción

Se presenta el foco en cómo se comprometen los niños y jóvenes con los medios sociales, resaltando que son los niños los primeros en adoptar estos servicios y en probar las últimas aplicaciones. El objetivo del estudio es aportar una visión general del estado de la cuestión en el que la investigación actual se encuentra con respecto a los efectos en el desarrollo de jóvenes y niños que el uso de medios sociales tiene. Se indica a este respecto que solamente se han considerado las plataformas de medios sociales centrándose en el impacto en el desarrollo, contemplándose este como una contextualización de los primeros años de vida del ser humano, lo que ha conllevado a dos consideraciones en el estudio:

1. La constatación de un campo de investigación actual centrado en el uso de la tecnología y el desarrollo infantil.
2. La asunción del principio de desarrollo de Havighurst en el que se incide en que el desarrollo nuevas y más maduras relaciones con iguales como factor, lo que considerando la penetración del uso de los medios sociales, hace que la distinción entre lo físico y lo digital sea cada vez más borrosa e irrelevante.

Marco para la revisión de la literatura

Se hace saber que se parte de dos constructos generales para la organización de la información:

1. El marco **EU Kids Online**. El análisis se establece en un contexto en red en el que factores interconectados van desde lo individual a lo social a nivel de país.
2. **EU-funded CO:RE Children Online: Research and Evidence project**. Los riesgos se clasifican siguiendo la evidencia del proyecto mencionado. Las categorías se refieren a daño agresivo, sexual o de valores en relación con:
 - i. Contenido.
 - ii. Contacto.
 - iii. Comportamiento.
 - iv. Contrato.

2. Impacto de medios sociales. Revisión de evidencias

La sección se centra en aquellos aspectos que pueden tener una influencia negativa en el desarrollo de la infancia y la juventud a la par que destaca los beneficios que los medios sociales aportan a esta población.

Medios sociales en la vida de los niños

EU Kids Online survey, destaca los siguientes datos: una media de un 80% de niños y jóvenes entre 9 y 16 años usan diariamente el teléfono inteligente. Los rangos de uso de medios sociales a estas edades van desde el 38% en España al 73% en Serbia. EL 77% de los jóvenes de entre 15 y 16 años los usan de manera diaria. La actividad más realizada por dos tercios de la población objeto es ver videos por medio de plataformas dedicadas a compartir estas producciones.

Algunos datos por países que ejemplifican un uso cada vez más intensivo asociado con la edad:

1. *Whatsapp Youtube e Instagram* son las plataformas más populares en Austria en 2022 para la infancia y los jóvenes.
2. En Bulgaria en 2016 un estudio desvela que entre la población de 9 y 16 años las redes sociales son la segunda actividad más popular.
3. En Dinamarca en 2021 el 99% de la población entre 12 y 18 años tiene al menos un perfil en un medio social.
4. En Alemania se concluyó que 3 de cada 5 niños de 9 años tienen presencia en línea.

Riesgos derivados de la exposición a contenido dañino

Por medio de los medios sociales los niños pueden verse comprometidos o expuestos a contenido hiriente. El informe nos presenta la siguiente clasificación:

Contenido agresivo y de odio

1. Mensajes de odio.

2. Imágenes violentas y/o de tipo gore.
3. Contenido que promueve los desórdenes alimentarios
4. Experiencias compartidas sobre el consumo de drogas.
5. Formas de autoinfligirse daño o suicidarse.
6. Racismo.

De estos contenidos se ha demostrado que:

- Hay correlación entre el desarrollo de desórdenes alimentarios y la exposición a contenido que los promueve, al incentivar los medios sociales:
 - Comparación entre usuarios.
 - Idealización de imágenes que conllevan cambios conductuales para imitarlas.
 - Búsqueda de validación externa por medio de los medios sociales.
- Se ha demostrado que la presentación en medios sociales es central para la construcción de la identidad adolescente.
- La alfabetización digital se constituye como un factor de protección importante de la infancia y juventud a la par que el apoyo de la familias e iguales, que puede actuar como compensador ante este tipo de contenidos.

Contenido sexual en línea

Eu Kids Online informó en un estudio en 2020 que una media de un 33% de la población entre 9 y 16 años de edad habían visto imágenes sexuales. La respuesta de la infancia y la juventud a estas exposiciones dependerá de un nivel madurativo.

Desinformación

Según una encuesta del Euro barómetro la mitad de los encuestados manifiestan haber encontrado una noticia falsa una vez a la semana, y más de un tercio lo hacen casi de manera diaria. Esto presentan una preocupación en la juventud ya que sus capacidades cognitivas todavía están evolucionando. En esta línea el JRC de la Comisión Europea destacó en 2021 que el 69% de los niños entre 10 y 18 años había encontrado información que ellos consideraban no cierta. Varios de ellos pensaron que eso pasaba con más frecuencia durante la pandemia.

Una encuesta de UNICEF subrayó los atajos que los jóvenes emplean para evaluar si la información en línea es veraz. Casi las tres cuartas partes de los encuestados manifestaron sentirse incapaces de juzgar la veracidad de una información.

Riesgos derivados del potencial contacto dañino con adultos

La sección del documento se refiere a la potencialidad de daños derivada de que el niño experimente o sea objetivo potencial de contacto adulto. Si bien la investigación muestra que la incidencia de estos riesgos es baja su impacto puede ser severo, siendo también una fuente de ansiedad para los jóvenes, sus padres y cuidadores.

Contacto con personas extrañas y encuentros dañinos

En un estudio de 2020 se destaca que el 37% de la población encuestada de 9 a 16 años había comunicado con una persona desconocida para ellos, llegando el 16 % de ellos a conocer a la persona de manera presencial. El informe indica que los contactos no queridos son otro de los aspectos de experiencia negativa “en línea”. Se hace hincapié en que negociar los riesgos y beneficios de hacer contactos en línea es parte de la alfabetización digital que los jóvenes requieren para administrar su presencia en línea y centrarse en estrategias de mediación.

Encuentros dañinos e ilegales (sexual)

El *grooming* y el *sextortion* son de las mayores preocupaciones de la infancia en el uso de medios sociales. Algunos datos destacables son:

1. Una revisión llevada a cabo por UNICEF establece que entre un 12 a un 17% de los encuestados de estudios sobre el tema mencionan haber vivido una experiencia de solicitud por parte de un adulto.
2. Una investigación en España con 2731 estudiantes de entre 12 y 15 años encontró que el 7% de ellos había experimentado algún factor relacionado con el grooming (conversaciones con adultos sobre temas sexuales, envío de fotografías de contenido sexual...).
3. Un estudio en Alemania encontró que casi un 52% de la población objeto entre 14 y 17 años se ve envuelto en interacciones sexuales por internet.
4. Un estudio experimental en Países Bajos sobre la habilidad de las adolescentes para evaluar la edad de un extraño en línea encontró que solo el 43% de ellos era capaz de realizar un juicio correcto.

Manipulación ideológica

La desinformación generada para el usuario final o los mensajes de odio extremistas han sido ampliamente informados por los jóvenes. Los adultos pueden dirigirse a la infancia con fines de persuasión, manipulación o reclutamiento para causas extremistas. Las redes sociales, noticias en línea y plataformas de video son lugares donde los jóvenes acostumbran a encontrar extremismo, aunque el más frecuente son los reportajes periodísticos.

Riesgos derivados de la conducta de iguales en redes sociales

El informe define estos riesgos cuando un niño es testigo, participa o es víctima de una conducta potencialmente dañina.

Acoso y comportamiento agresivo en medios sociales

El acoso y la agresión en línea se encuentran entre los temas más tratados en referencia al uso que los menores hacen de los medios sociales y cómo afecta a su desarrollo. El impacto adverso en el desarrollo está bien establecido en la actualidad. El ciberacoso incluye comportamientos en donde los jóvenes acosan, amenazan, humillan o se comportan de manera agresiva hacia sus iguales.

La encuesta EU Kids Online de 2020 llevada a cabo en 19 países europeos encontró que una media del 23% de los encuestados entre 9 y 16 años habían experimentado acoso o agresiones en línea o fuera del

mundo digital durante el año anterior. En la misma línea el JRC encontró en 2021 que el 49% de los menores entre 10 y 18 años había experimentado por lo menos en una ocasión una agresión o acoso.

Algunos aspectos de la investigación reciente al respecto son:

1. Estudios recientes muestran un uso problemático de las redes sociales, por ejemplo, por medio del uso de los medios sociales para validar o reforzar las formas de agresión o acoso de los compañeros.
2. La falta de pistas de la comunicación producida cara a cara conlleva malentendidos y rápida escalada de intercambios en casos de comportamientos de acoso.
3. Las víctimas de ciber acoso pueden estar aisladas en el ambiente escolar o dejar de asistir a extraescolares.
4. Los programas escolares que enfatizan el aprendizaje emocional y la seguridad en línea reducen la posibilidad de experimentar o participar en conductas de acoso.

Acoso sexual

Las conductas de presión sexual por medio de plataformas sociales, incluyendo el compartir imágenes íntimas es un tema de preocupación para los jóvenes y los profesionales de la seguridad en red. En esta línea el informe indica que un metaanálisis de 39 estudios internacionales muestra que las prácticas de lo denominado *sexting* (recepción y envío de mensaje de contenido sexual explícito) va en aumento. Eu Kids Online reportó en que entre el 40-50% de los niños de entre 15 y 16 años de ocho países recibieron mensajes de tipo sexual. Un estudio llevado a cabo en España con 3300 jóvenes, indica que entre los jóvenes de 12 y 16 años, el 8% envía contenido sexual, y que uno de cada 5 lo recibe directamente del creador.

Daño potencial en comunidades de iguales en línea

La infancia busca de manera activa comunidades de iguales para aprender, descubrir y compartir intereses. Uno de los daños posibles que pueden tener es la manipulación de niños vulnerables provocando que desconecten de la familia y de los lazos sociales y que solamente confíen en el apoyo de la comunidad con el daño que esto conlleva para su desarrollo. Entre los contenidos dañinos que se pueden encontrar en este tipo de comunidades están:

1. Maneras de provocarse daño físico
2. Maneras de suicidarse.
3. Maneras de estar muy delgado.
4. Experiencias consumiendo drogas.

Riesgos contractuales y de consumo

Según BIK+ la infancia en la actualidad está expuesta a un amplio rango de técnicas de marketing, entre las que destacan las recomendaciones en medios sociales, anuncios dirigidos, marketing de influencia, publicidad basada en el juego...Los riesgos contractuales vienen dados desde el momento en el que el menor acepta los términos del servicio, los cuales pueden vincular al menor de manera injusta o explotadora, expresada en prácticas tales como:

1. Elaboración de perfiles basados en toma de decisiones automatizadas.
2. Comercialización de roles.
3. Explotación infantil.
4. Diseños tecnológicos que han sido pensados para adultos.

Salud mental y bienestar

En la literatura científica se mencionan altos niveles de depresión y ansiedad, dependencia excesiva de tecnología digital y aumento de las ratios de juventud que se autoinflige daño, relacionados con patrones de uso de medios sociales.

Salud mental y uso de medios sociales

Menciona el informe que la investigación a este respecto es diversa y emplea varios métodos que a menudo presentan conclusiones conflictivas. Un metaanálisis llevado a cabo a petición de UNICEF resalta los siguientes hallazgos:

1. La evidencia de impacto tanto positivo como negativo en el desarrollo infantil es confusa y no concluyente. La mayoría de los estudios se centran en las correlaciones entre el uso de tecnología digital y la salud mental, más que en las causas, lo que conlleva que no pueda ser manifestado que un uso problemático de medios sociales es causa de pobre salud mental.
2. Los estudios longitudinales son escasos.
3. El tema central suele ser el uso que la infancia hace de los medios sociales y de internet más que el tiempo gastado en ellos. El centrarse exclusivamente en el tiempo de uso ha sido criticado ya que ignora la naturaleza de las actividades y el contexto.

Uso problemático de medios sociales

Tomando como referencia el concepto de “internet excesivo” usado por Eu Kids Online (referido a uso problemático asociado con problemas emocionales de la infancia, baja auto eficacia, hábito de sueño alterados, inactividad física...), los resultados entre población objeto de 12 y 16 años de 19 países europeos son bajos en referencia al término seleccionado. Algunos datos destacables son:

1. Estudios regionales y nacionales similares al mencionado en el párrafo anterior reportan niveles bajos para uso problemático y/o severo de internet.
2. Un análisis de EU Kids Online destaca que si el uso intensivo de internet está relacionado con problemas posteriores esto depende de las características psicológicas del niño.
3. Un metaanálisis de 19 estudios internacionales (Europa, Euro-Asia, América and Asia) sobre uso problemático de internet y depresión en adolescentes destaca que ambos están relacionados de tal manera que un problema promueve el otro.

3.La política de la UE y marco regulatorio

El apoyo a la seguridad infantil y el empoderamiento de la infancia en el mundo digital son una piedra angular de la Unión Europea desde hace dos décadas. Son varias las iniciativas en este sentido (*Safer Internet Programme*, BIK+...):

Estrategia europea para un mejor internet para la infancia (BIK+)

La necesidad de proteger y empoderar a la infancia en línea ha sido confirmada por la Declaración Europea de Derechos Digitales y por los Principios para la Década Digital, firmados en diciembre de 2022, que reflejan el compromiso de los estados miembros para:

1. Proveer oportunidades para que toda la infancia y jóvenes para adquieran las destrezas necesarias que les permitan navegar en ambientes digitales de manera segura...
2. Promover experiencias positivas en ambientes digitales seguros adecuados a la edad.

En mayo de 2022 la Comisión Europea estableció la estrategia BIK+, que está construida en torno a tres pilares:

1. Experiencias digitales seguras para proteger a la infancia de contenido dañino o ilegal.
2. Empoderamiento digital de manera que la infancia adquiera las destrezas necesarias para expresarse y realizar elecciones de manera segura y responsable.
3. Participación permitiendo a la infancia pronunciarse en ambientes digitales.

Estrategia europea sobre los derechos de la Infancia

La Estrategia Europea sobre Derechos de la Infancia y la *European Child Guarantee* son iniciativas políticas que ponen todas las acciones actuales y futuras de la UE bajo el paraguas de la protección de la infancia, incluyendo los derechos digitales de esta población. El área 5 de la Estrategia europea sobre los derechos de la infancia incluye acciones para asegurar que la infancia pueda navegar en ambientes digitales y aprovechar sus oportunidades.

Otras estrategias y acciones relevantes

1. En junio de 2020 la Comisión adoptó su primera estrategia europea sobre los derechos de las víctimas. Contempla una lucha más efectiva contra el abuso sexual infantil.
2. En septiembre de 2020 la Comisión lanzó el DEAP que tiene como uno de sus objetivos potenciar las competencias digitales para la transformación digital.
3. En noviembre de 2020 se lanzó la Nueva Agenda del Consumidor 2020-2025 para empoderar a los consumidores europeos en jugar un rol más activo en la transición verde y digital. La agenda contempla acciones para abordar prácticas de comercio en línea que descartan el derecho de los consumidores para realizar decisiones informadas, prestando atención a los grupos vulnerables.
4. En diciembre de 2020 la Comisión presenta el EDAP que subraya la importancia de empoderar a la ciudadanía para realizar decisiones informadas, argumentando la alfabetización mediática y de pensamiento crítico como potenciadoras de esta narrativa.

Leyes y regulaciones europeas relevantes para los medios sociales

Los componentes principales del marco regulatorio son:

Digital Service Act. Entre otras medidas permitirá reportar en línea contenidos y servicios ilegales, aumentando las obligaciones de diligencia de las plataformas en línea. También contempla que los usuarios

puedan descartar recomendaciones basadas en perfilado. Al amparo de la estrategia BIK+ plantea el desarrollo de un código de conducta europeo basado en el diseño por edad.

Audiovisual Media Services Directive. Conlleva entre otras acciones, que las plataformas de compartir video ofrezcan a los usuarios poder reportar o marcar contenido dañino, así como procedimientos de verificación de edad o sistemas de control parental. Del mismo modo se indica que debe informarse a los usuarios la posibilidad de contenido dañino.

General Data Protection Regulation. Indica que el procesamiento de información infantil solo puede realizarse en base al consentimiento. Al mismo tiempo dicho procesamiento es legal si el niño tiene 16 o más años o el permiso ha sido dado por la persona con responsabilidades parentales.

The Unfair Commercial Practices Directive. Motivar a la infancia de manera directa para comprar cosas o persuadir a sus padres para hacerlo es una práctica no justa y está expresamente prohibido. La directiva contempla actuaciones sobre las compras *in-app* presentadas como mejoras.

Propuestas legislativas

The Artificial Intelligence Act. El texto considera a los niños como grupo vulnerable y marca la prohibición de que los sistemas de Inteligencia Artificial manipulen o exploten de manera subliminal a grupos vulnerables como la infancia. Estos sistemas deben tener una evaluación de riesgos.

European Digital Identity framework. En junio de 2021 la Comisión propuso un marco para la identidad digital europea que esté disponible para todos los ciudadanos de la EU, de manera que se pueda confirmar en línea de manera sencilla la identidad.

Regulation laying down rules to prevent and combat child sexual abuse. Implica como obligatorio que los proveedores reporten abuso infantil en línea en sus plataformas, alertando a las autoridades. Se establecen acciones coordinadas que van desde la detención y reporte a la prevención y asistencia de las víctimas. Será obligatorio para los proveedores detectar y reportar material que contenga abuso infantil.

Tendencias a nivel internacional

Derechos de la infancia en ambientes digitales

Ha habido un cambio de “lo más seguro” a “mejores” políticas de internet. El reconocimiento de los derechos fundamentales de la infancia en ambientes digitales ha cerrado un nuevo ímpetu para el desarrollo legislativo. La adopción del *Rights of the Child of General Comment No. 25 (2021)* supone un hito en este sentido.

Diseños basados en la edad apropiada

Hablamos de productos diseñados teniendo en cuenta la edad o nivel de desarrollo del niño, bajo los principios clave de seguridad, privacidad. Destacan los siguientes datos en la sección:

1. En junio de 2018, la Oficina del Comisionado de Seguridad Electrónica de Australia describió los Principios de seguridad por diseño para ayudar a guiar a las organizaciones a incorporar los derechos de los usuarios y la seguridad del usuario en el diseño y la funcionalidad de productos y servicios digitales.
2. El Código de Diseño Apropriado para la Edad del Reino Unido (AADC, también conocido como el Código Infantil) es uno de los primeros códigos de práctica legales a nivel nacional que se basa en el requisito del RGPD que los datos de los niños reciban una protección especial. El Código de la Infancia es un código de protección de datos de práctica para servicios en línea, como aplicaciones, juegos en línea y sitios web y de redes sociales.
3. La Ley de seguridad en línea para niños (KOSA) es una propuesta de legislación federal dirigida a las plataformas diseño y operaciones utilizadas por los niños. El proyecto de ley contiene disposiciones por las que las redes sociales se requieren plataformas para prevenir y mitigar contenidos nocivos para menores.

4. Respuestas y soluciones

Las respuestas y medidas para que la infancia navegue segura por internet tiene diferentes formas:

Diseños basados en la edad apropiada

Aumentar la conciencia sobre los riesgos a los que pueden tener que enfrentarse los menores mientras navegan. Bajo esta premisa se contemplan los Centro de Internet más seguro que tienen como fin informar o asistir a menores, padres y/o educadores en temas relacionados con los ambientes digitales y la lucha contra el abuso y contenido ilegal en línea. Sus actividades son gestionadas en nombre del EUN y en colaboración con INHOPE.

Nodos de concienciación

Dentro de los Centro de Internet más seguro se dan los Centros de Concienciación especializados en, por ejemplo, observar tendencias emergentes u organizar campañas para la población, entre otras acciones. Entre sus actividades clave se encuentran la campaña del Día de la Seguridad en Internet (SID) y el evento Foro por un internet más seguro. En febrero de 2020 dentro de sus campañas lanzaron *Youth Pledge for a Better Internet*, consistente en hacer la información de las aplicaciones más apropiada a la edad de los menores.

Safer Internet Day

En la actualidad se celebra en más de 180 países. En ediciones recientes se ha hecho mucho hincapié en no solo la seguridad sino también en el uso empoderado de la tecnología de una manera crítica, creativa y responsable. La edición de 2022 alcanzó 19000 centros educativos y 5800 organizaciones.

The ICT Coalition Online

Es una iniciativa autorregulatoria que busca que la seguridad de los más jóvenes sea parte integral de productos y servicios en Internet. En 2012 desarrolló los llamados *ICT Principles* para potenciar las mejores prácticas en áreas tales como: contenidos, control parental, tratar los contenidos inapropiados, privacidad y

educación entre otros. Las compañías participantes publican informes de cómo implementan los principios mencionados.

Alliance to better protect children online

Se trata de una iniciativa destinada a que las empresas mejoren los ambientes virtuales para niños y jóvenes. Entre sus acciones destacan el empoderamiento para la promoción del uso de controles parentales o clasificación de contenidos, la compartición de mejores prácticas y la promoción de contenido en línea positivos. Entre los miembros de esta alianza se encuentran importantes empresas del sector de los medios sociales.

Códigos de seguridad en línea

1. **EU Code of conduct on countering illegal hate speech online.** La Comisión Europea y varias compañías del sector de los medios sociales publicaron este código que tiene como objetivo establecer compromisos para combatir el discurso de odio en internet. Entre sus acciones se contempla la concienciación y educación de sus usuarios sobre los tipos de contenido ilegal no permitido en sus comunidades.
 - a. La evaluación de la implementación del código se hace de manera regular. En la de 2022 se comprobó que el *feedback* de los usuarios había aumentado con respecto a ejercicios anteriores.
2. **the European Digital Media Observatory (EDMO).** Su objetivo es crear una comunidad de *fact checkers* que ayudan a reducir el impacto de la desinformación.
3. **Comprehensive EU code of conduct on age-appropriate design.** Se trata de una acción clave de **BIK+** que se encuentra en desarrollo. Los proveedores de plataformas en línea serán requeridos de tomar medidas proporcionadas y apropiadas para la protección del menor, en línea con las regulaciones de protección de datos actuales.

Model National Response

Se trata de un marco para la ayuda de víctimas de abuso en línea, que contempla acciones como:

- a. Apoyo de extremo a extremo por medio de un plan provisto.
- b. Profesionales preparados para el apoyo de menores.
- c. Arreglos que posibiliten quejas y compensaciones.
- d. Línea de apoyo a la infancia 24/7

Helplines

Son una parte integral de las acciones de los Centros por un Internet más seguro. Proveen de asesoramiento confidencial y de un servicio de apoyo e información. Los menores pueden contactar por medios tales como *email*, *webforms*, *chat*...En una revisión llevada a cabo en 2016 se han posicionado como un importante mecanismo para identificar riesgos emergentes en la seguridad en red. El Ciber acoso es el motivo más común de contacto seguido por *sextortion*.

Hotline

Se trata de un medio de comunicación para el público general que quiera reportar contenido dañino o ilegal pueda hacerlo. El INHOPE es la red global que trabaja en este sentido cuyo objetivo es combatir el material de abuso sexual en línea. Las informaciones son revisadas por un analista especializado y de confirmarse ilegales se comunican a las agencias de seguridad.

5. Conclusiones y recomendaciones

El estudio presenta una serie de conclusiones y recomendaciones. Una de las primeras es la constatación del uso a edades tempranas que la infancia hace de las plataformas de medios sociales, con los riesgos que esto puede conllevar para su desarrollo al tener que enfrentarse a riesgos que no siempre aparecen de manera aislada. Muchos de estos riesgos en contenido son presentados por sistemas de recomendación basados en algoritmos. Conjuntamente con los contactos no deseados, los riesgos derivados de acoso en línea y los contractuales derivados del uso de las plataformas y de la publicidad, todas estas situaciones suponen áreas que requieren mayor investigación e intervención educativa.

La mitigación de los riesgos por parte de las regulaciones y de las plataformas tiene que seguir siendo prioridad con tenga en cuenta a los diferentes agentes involucrados. La concienciación de riesgos y la alfabetización digital se posicionan como instrumentos que apoyan el empoderamiento.

Algunas de las recomendaciones que el estudio presenta son:

1. La seguridad por diseño y apropiada a la edad, es un concepto que debe ser promovido por un discurso regulatorio.
2. El desarrollo continuo de salvaguardas de la protección de la privacidad de los menores sigue siendo esencial.
3. Los sistemas de seguridad basados en la edad y en la identidad requieren el apoyo de varios agentes implicados.
4. Sigue existiendo insuficiente investigación comparativa en lo que se refiere al desarrollo infantil y contextos de digitalización.