

Uso de dispositivos electrónicos por personas menores de 18 años. Legislación comparada

Autores

Raimundo Roberts

rroberts@bcn.cl

Christine Weidenslaufer

cweidenslaufer@bcn.cl

Nº SUP: 138559

Elaborado para Comisión de Futuro, Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación de la Cámara de Diputadas y Diputados.

Resumen

En una revisión de normativas nacionales que regulen el uso de dispositivos electrónicos por menores de 18 años se encontró que al menos ocho países (Australia, China, Taiwán, Corea del Sur, Singapur, Irlanda, Fiji y Estados Unidos), más la Unión Europea, tienen legislación asociada a esta temática, mientras que Reino Unido, Canadá y Nueva Zelanda están trabajando en la elaboración de la respectiva legislación.

En este informe se describen las leyes de los países mencionados, observándose al menos dos tendencias: una, en que el Estado limita, sanciona o prohíbe parcialmente el uso pantallas para menores de 18 años, generalmente asociada a limitar las horas de juego en línea. Esto se observa en China, Taiwán, Corea del Sur y Singapur. La otra, en que el Estado genera institucionalidad tendiente a sancionar el acoso en línea (o *ciberbullying*) y otros comportamientos nocivos que se producen vía Internet, generalmente acompañado de campañas de educación para un comportamiento seguro en línea. Así es en Australia, Fiji, Irlanda y Nueva Zelanda.

Por las diferencias entre el objeto a legislar y los contenidos de la solicitud que dan origen a este informe, se describen de forma extensiva cada una de ellas.

Introducción

A solicitud de la Comisión de Futuro, Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación de la Cámara de Diputadas y Diputados, el siguiente informe da cuenta de la regulación existente en países de Asia, América, Europa y Oceanía sobre la protección de la infancia frente al uso de equipos electrónicos audiovisuales en uso actualmente para servicios de comunicación, tales como teléfonos inteligentes, tabletas o computadores. Lo anterior, según lo solicitado en oficio N° 17/19/2023 de la mencionada comisión, que hace referencia a “la regulación adoptada en otros países respecto de las materias que abordan los proyectos de ley, originados en moción, que a continuación se individualizan:

- a) El que establece normas sobre protección de los derechos de los consumidores, para exigir que los productos tecnológicos incluyan en su etiquetado una advertencia sobre los riesgos que su uso desmedido representa para los niños y niñas menores de dos años de edad (boletín N° 12770-19).
- b) El que modifica la ley N° 19.496, sobre protección de los derechos de los consumidores, para establecer la obligación de advertir los niveles de violencia presentes en los videojuegos y su publicidad (boletín N° 14978-03).
- c) El que modifica la ley N° 19.496, para establecer la obligación de advertencia y etiquetado contra el cyberbullying en dispositivos tecnológicos, y sancionar su infracción (boletín N° 15020-19)".

Para la construcción de este informe se han tenido en cuenta estudios científicos, recomendaciones de entidades expertas en las materias a tratar y legislación extranjera obtenida de fuentes oficiales. Este informe complementa el material académico especialmente elaborado para la Comisión solicitante de parte de profesionales expertos y expertas en psicología de universidades nacionales invitados a la comisión².

La información disponible sobre la normativa vigente y en estudio en Australia, China, Fiji, Taiwán, Corea del Sur, Japón, Singapur, Nueva Zelanda, Estados Unidos de Norteamérica, Irlanda, Reino Unido, Canadá y la Unión Europea es referida a las materias siguientes:

- Uso de dispositivos electrónicos (pantallas) por personas menores de edad.
- Uso de dispositivos electrónicos y prácticas de acoso o violencia en línea ejercidos mediante equipos electrónicos en contra de personas menores de edad (también conocido como ciber acoso o *cyberbullying*).
- Uso de dispositivos electrónicos para juegos en línea por parte de personas menores de edad.

Para efectos de uniformar el lenguaje en este informe, se usará en forma indistinta los términos “menores de edad”, “niños” y “niños, niñas y adolescentes” (NNA), a menos que la norma expresamente se refiera a un grupo etario específico.

Es importante destacar que no se encontró un correlato coincidente de conceptos entre la regulación y las materias propuestas por los boletines que se asocian a este informe (los que tratan uno o más temas), por lo que se desarrolla una relación descriptiva de cada una de ellas. Igualmente, no se puede asegurar que los resultados sean exhaustivos para toda la regulación asociada a las materias buscadas. Sólo se incluyen aquellos países en que se encontró información, luego de una investigación previa por palabras clave asociadas a las materias de estudio.

Las traducciones son propias.

² Las y los profesionales son: Dra. Manuela García Quiroga, académica de la Escuela de Psicología, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso; Sra. Paola Espina Bocic, jefa de carrera de Psicología, Universidad de Viña del Mar; Sr. Rodrigo Cornejo Portilla, director de la Carrera de Psicología, Universidad Andrés Bello, sede Viña del Ma; Profesor Juan Pablo Araya, académico de Psicología, Universidad de Playa Ancha; Dr. Psicólogo Cristóbal Guerra Vio, docente investigador de la carrera de Psicología, Universidad Santo Tomás; y Sra. Claudia Cruzat Mandich, decana de la Escuela de Psicología, Universidad Adolfo Ibáñez.

Las presentaciones y material especialmente elaborado por cada profesional están disponible en el sitio web de la Comisión de Futuro, Ciencias, Tecnología, Conocimiento e Innovación de la Cámara de Diputadas y Diputados, sección documentos, sesión del día 14 de junio de 2023. Disponible en: <https://www.camara.cl/legislacion/comisiones/documentos.aspx?prmID=3303> (julio, 2023).

I. Antecedentes generales

De acuerdo con un artículo académico del año 2022, en la revista *International Journal of Environmental Research and Public Health*, los niños viven actualmente en una era de cultura mediática basada en pantallas, lo que está influyendo profundamente en la forma en que viven³.

Según el artículo citado, estudios previos indican que los niños pequeños y en edad preescolar han aumentado la propiedad de pantallas y el tiempo que pasan en ellas. Por ejemplo, indica, múltiples estudios demostrarían que los niños en países como China, India y los Estados Unidos tienen tiempos de exposición a la pantalla que exceden los límites recomendados por la Academia Estadounidense de Pediatría (<1 o <2 h/día)⁴.

Mientras, investigadores han argumentado que el uso excesivo de pantallas puede provocar problemas físicos y psicológicos en los niños, como obesidad, miopía, problemas para dormir y ansiedad. Por lo tanto, el impacto negativo del tiempo de pantalla en la salud física y mental de los niños es un problema de salud pública de gran preocupación internacional⁵.

Según la UNICEF, los riesgos a que están expuestos niños, niñas y adolescentes (NNA) en su uso de Internet abarca la exposición de estos a una variedad de amenazas relacionadas con⁶:

- Contenido en línea, esto es, NNA como destinatario de contenido publicitario, spam, contenido violento o de odio, contenido pornográfico o sexual no deseado;
- Contacto, es decir, NNA como participante en situaciones relacionadas con la intimidación, el acoso o el acecho, la recepción de mensajes sexuales no deseados, seducción en línea (*grooming*), la reunión en persona con contactos que se conocieron por primera vez en línea; y
- Conducta, en cuanto al NNA como actor que participa en actividades de piratería informática (*hacking*), apuestas, intimidación (*bullying*) o acoso, envío de material sexual a otros.

El daño se refiere a las consecuencias negativas que algunos niños experimentan debido a la exposición a riesgos (p. ej., sentirse molesto o triste). No todos los riesgos conducen necesariamente a un daño y los niños pueden verse afectados de manera diferente por la exposición al mismo tipo de riesgo⁷.

Durante los últimos años ha habido un aumento de la preocupación en la academia sobre los efectos negativos del uso de pantallas en NNA, o “uso problemático de Internet”⁸, donde las materias investigadas se relacionan en gran parte con el aumento de comportamientos adictivos, entre otros⁹, y donde la mayor parte de los estudios se realizan en Estados Unidos o en naciones asiáticas.

³ Li, H. et al (2022).

⁴ Li, H. et al (2022).

⁵ Li, H. et al (2022).

⁶ Stoilova et al (2021).

⁷ Stoilova et al (2021).

⁸ Tran et al (2020).

⁹ Müller et al (2023).

Esta preocupación se ha visto reflejada en diferentes tipos de regulaciones, unas más restrictivas que otras y con diferentes objetos a regular, en una decena de países: mientras que Australia, Singapur o Irlanda establecen normativas y mecanismos orientados en sancionar materias como el acoso en línea, en China, Corea del Sur y Taiwán están más dirigidas a limitar el tiempo de juegos por parte de menores.

Actualmente, se están implementado o discutiendo iniciativas y leyes similares a la australiana e irlandesa, tanto en Reino Unido (actualmente en segundo trámite en el Parlamento Británico) como en Canadá, Unión Europea y Nueva Zelanda. Este último país, según los resultados de la investigación, tiene una aproximación autorregulatoria basada en un “Código de buenas prácticas sobre seguridad en línea”, luego de los atentados en Christchurch, en 2019.

Todo lo anterior, que será visto en detalle más adelante, está basado en el actual funcionamiento de las relaciones interpersonales mediadas por tecnologías de las telecomunicaciones y por dispositivos tecnológicos ampliamente utilizados en todo el mundo.

A continuación, se recogen las principales observaciones y recomendaciones encontradas en la literatura y en la información de los profesionales asistentes a la comisión.

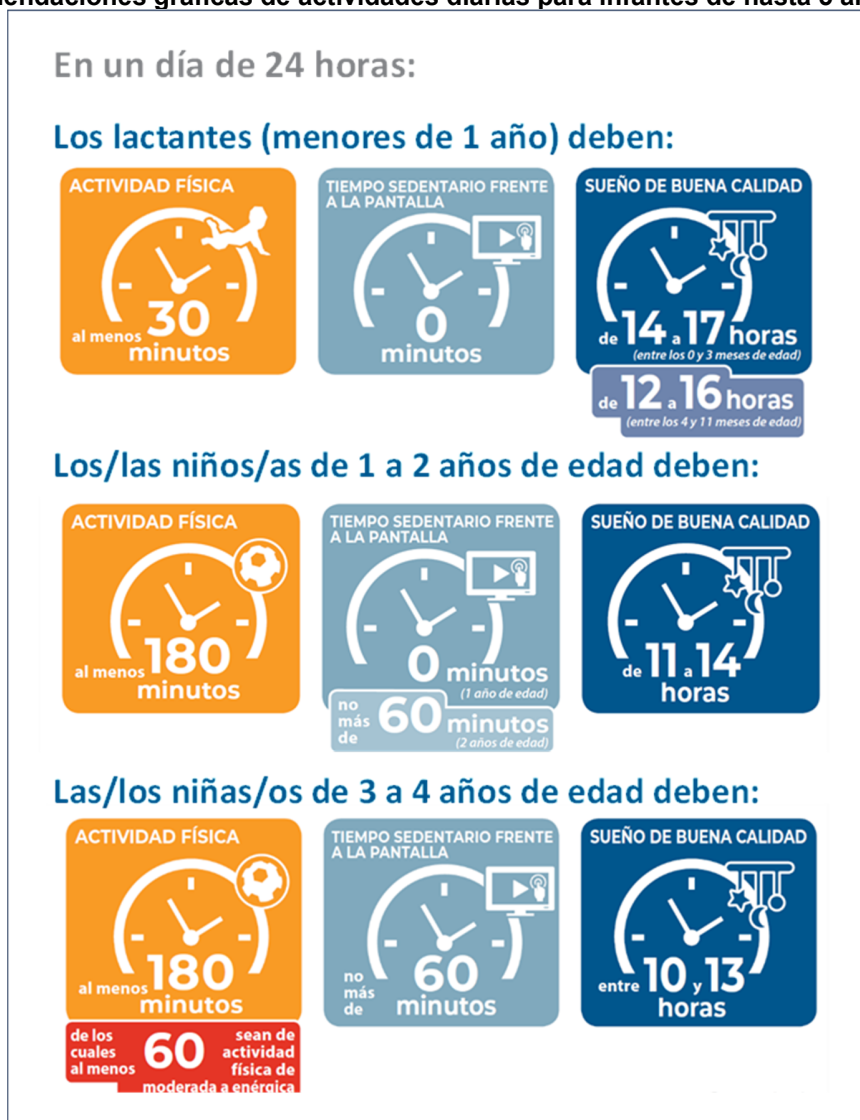
II. Directrices de la OMS sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para menores de 5 años

Complementando la información de la UNICEF, las “Directrices de la OMS (Organización Mundial de la Salud) sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para menores de 5 años” del año 2019¹⁰, contienen una revisión de evidencia para varias incógnitas relacionadas con los tiempos óptimos dedicados por menores de edad a actividades consideradas como rutinarias, y una serie de recomendaciones basadas tanto en las revisiones sistemáticas como en los resultados de un grupo de personas expertas que participó en el proceso de elaboración de las directrices.

Las recomendaciones para menores de 1 año establecen que no deben pasar tiempo sedentario frente a la pantalla. En el caso de los menores de 4 años y hasta el año de edad, se recomienda un máximo de 1 hora de tiempo sedentario. Es importante mencionar que estas recomendaciones se consideran en conjunto con un tiempo de juego y un tiempo de sueño asociado a cada edad, tal como se observa en la imagen 1.

¹⁰ OMS-OPS (2019).

Imagen 1. Recomendaciones gráficas de actividades diarias para infantes de hasta 5 años, OMS.



Fuente: extractado de OMS¹¹.

III. Regulación extranjera sobre el uso de pantallas electrónicas en menores de edad

De la selección de países con información sobre la materia disponible, se observa que la regulación asiática tiende a restringir o prohibir el uso de pantallas para videojuegos a pocas horas a la semana, como es el caso de China, o a la penalización parental en Taiwán por el “uso poco razonable de pantallas” de menores de edad, equiparándolo con la prohibición del tabaco o el alcohol.

1. Taiwán

¹¹ OPS-OMS (2019: viii y ix).

En enero de 2015, Taiwán aprobó una modificación de la “Ley de protección de los derechos y bienestar de niños y “jóvenes (*Protection of Children and Youths Welfare and Rights Act*), la que tiene por objeto promover el sano desarrollo del cuerpo y la mente, proteger sus intereses y aumentar el bienestar de la niñez y la adolescencia.

En el contexto de las medidas protectoras que esta ley incluye, el artículo 43 establece prohibiciones de uso por parte de NNA de productos que puedan dañar la salud mental, como tabaco, alcohol, drogas o medicamentos no recetados. En el numeral quinto de este artículo se incluye el “utilizar continuamente productos electrónicos durante un período de tiempo no razonable, causando daño a su salud física y mental”. Los padres, tutores u otras personas que cuiden de NNA son responsables de prohibir a estos últimos que se comporten de acuerdo con estas normas.

Sin embargo, respecto de la infracción de esta norma, a diferencia de los productos establecidos en los otros numerales del artículo 43, la ley (en su artículo 91) no contempla sanciones de multa para los adultos a cargo de los menores. Las medidas están divididas en aquellas dirigidas a niños (menores de 12 años) y jóvenes (entre 12 y 18 años de edad)¹².

De acuerdo a informaciones de prensa (lo que no fue posible confirmar en la versión disponible en inglés de la ley), los padres y tutores legales podrían recibir multas de entre NT\$10.000¹³ y NT\$15.000 si permiten el uso de los dispositivos en infracción de la ley¹⁴. Las multas serían de hasta NT\$50.000 si se determina que han permitido que sus hijos usen productos electrónicos hasta el punto de enfermarlos, ya sea física o mentalmente, según la enmienda de 2015¹⁵.

No se encontró información sobre lo que la autoridad taiwanesa establece como “tiempo razonable” para limitar el tiempo de pantalla de los menores de edad con multas dirigidas a los adultos a cargo. Sin embargo, información de prensa cita a Chang Hsiu-yuan, directora del Departamento de Servicios de Protección del Ministerio de Salud y Bienestar, quien señala que 30 minutos podría ser un período de tiempo “razonable” de uso de dispositivos electrónicos en el caso de los niños mayores de dos años (y hasta los 18 años de edad), mientras que se recomienda que los niños menores de esa edad no utilicen ningún dispositivo electrónico¹⁶.

Del mismo modo, señala la prensa, a pesar de múltiples avisos sobre familias o establecimientos que violan la ley, no se han emitido multas debido a la dificultad de fundamentar las acusaciones y la falta de estandarización de las multas, dijo el mismo Chang. Según el, la mayoría de los avisos provienen de abuelos que no pudieron evitar que sus nietos jugaran juegos en teléfonos celulares, tabletas o computadoras. Luego, a pesar de que los trabajadores sociales hablaron con los padres, la mayoría dijo que había tratado de detener a sus hijos, y para los trabajadores sociales era difícil determinar si los padres habían cumplido con su deber y que no tenían pruebas para presentar cargos, dijo la autoridad¹⁷.

¹² Artículo 2.

¹³ NT\$10.000 equivalen a US\$323. NT\$15.000 equivalen a US\$484. NT\$50000 equivalen a US\$1615.

¹⁴ Wu et al (2020).

¹⁵ Lee (2015).

¹⁶ Chen (2015).

¹⁷ Wu et al (2020).

No fue posible identificar algún reglamento que determine lo anterior, ni tampoco los medios de fiscalización aludidos.

2. China

En 2019, las autoridades chinas habrían limitado a los menores de edad a jugar 90 minutos al día durante la semana y se les prohibió jugar entre las 10 de la noche y las 8 de la mañana¹⁸. Luego, en agosto de 2021, la Administración Nacional de Prensa y Publicaciones del gobierno chino publicó la Circular N°14 que tiene por objeto una administración más estricta y prevención efectiva de que los menores se dediquen intensamente a los juegos en línea.

La ley obliga a los proveedores de juegos en línea a implementar sistemas de autenticación de usuarios, y a limitar el uso de estas plataformas a los menores de 18 años a unas pocas horas a la semana.

La notificación, traducida del chino de forma automatizada, establece lo siguiente:

1. Limitar estrictamente el tiempo de prestación de servicios de juegos en línea a menores. A partir de la fecha de implementación de este aviso, todas las compañías de juegos en línea sólo pueden brindar servicios de juegos en línea a menores durante 1 hora todos los días de 20:00 a 21:00 los viernes, sábados, domingos y feriados legales, y en ningún otro horario, servicios de juegos a menores.
2. Implementar estrictamente los requisitos de inicio de sesión y registro de nombre real para las cuentas de usuario de juegos en línea. Todos los juegos en línea deben estar conectados al sistema de verificación de nombre real antiadicción de juegos en línea de la Administración Nacional de Prensa y Publicaciones. Todos los usuarios de juegos en línea deben usar información de identidad real y válida para registrar cuentas de juegos e iniciar sesión en juegos en línea. Proporcionar juego servicios a usuarios que no se han registrado e iniciado sesión con sus nombres reales.
3. Los departamentos de gestión de publicaciones en todos los niveles fortalecen la supervisión e inspección de la implementación de las horas de los servicios de juegos en línea, el registro y el inicio de sesión con el nombre real y el pago estandarizado, etc., por parte de las empresas de juegos en línea, aumentan la frecuencia y la intensidad de las inspecciones, y para empresas de juegos en línea que no los han implementado estrictamente, de acuerdo con la ley Manéjelo en serio.
4. Guiar activamente a las familias, las escuelas y otros aspectos de la sociedad para crear un buen entorno propicio para el crecimiento saludable de los menores, cumplir con los deberes de tutela de los menores de acuerdo con la ley, fortalecer la alfabetización en línea para los menores e instar a los menores a usar juegos en línea. Del mismo modo, la verificación de identidad real, hacer cumplir estrictamente las reglas sobre el tiempo que los menores pueden usar los juegos en

¹⁸ Soo, P. Z. (2023).

línea, guiar a los menores para que desarrollen buenos hábitos de uso de la red y evitar que los menores se entreguen a los juegos en línea.

5. Los menores mencionados en este aviso se refieren a ciudadanos menores de 18 años, y las empresas de juegos en línea mencionadas incluyen plataformas que brindan servicios de juegos en línea.

Por tanto, la ley hace responsable al proveedor de videojuegos en línea de limitar a una hora diaria de uso durante los días festivos (viernes, sábado, domingo y festivos, de 20 a 21 horas) y a ninguna hora los días de semana. Según el sitio especializado *Engagenet*, la medida además incluye límites para la compra de servicios dentro de juegos, y que su objeto es disminuir los niveles de adicción a los videojuegos en ese país¹⁹.

En marzo de 2022, la Administración del Ciberespacio de China publicó las Regulaciones sobre la Protección de Menores en Línea (Borrador para Comentarios), que propone más obligaciones de prevención e intervención para los operadores de juegos, tales como: instalar un “modo joven” y mecanismos de supervisión parental; limitar el gasto en el juego de los jugadores menores; adoptar las medidas necesarias para autenticar la verdadera identidad de los jugadores; y mostrar etiquetas de clasificación de idoneidad para la edad²⁰.

Sin embargo, se señala en un artículo de prensa que, de acuerdo a un reporte del Grupo de la Industria del Juego, aunque el problema de adicción a los juegos entre menores estaba “básicamente resuelto”, la “principal laguna” en las restricciones del juego estaría en que los padres ayudan a sus hijos a evadir los controles. Las restricciones severas también habrían desatado un mercado clandestino en el que los menores pueden comprar juegos “alterados” sin supervisión o rentar cuentas de juegos para adultos²¹.

3. Corea del sur

En 2021, Corea del Sur modificó su regulación, la Ley de Protección de la Juventud (*Youth Protection Act*), que prohibía a los menores de 16 años jugar videojuegos entre la medianoche y las 6 horas (conocida comúnmente como la “Ley Cenicienta”), por otra norma que crea un sistema de selección voluntaria de horas de juego, administrado por la Fundación Cultura del Juego (*Game Culture Foundation*), dependiente del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo²².

La norma anterior, vigente desde 2011 hasta 2021, establecía penas de multa y cárcel para quienes facilitaran el acceso a videojuegos en esos horarios, así como a las empresas de juegos en línea. La actual norma (de la cual solo se pudo acceder a referencias), requiere la cooperación familiar de los menores de edad. En este país, la mayor parte de los videojuegos fueron catalogados como “de mayores de 18 años” por la ley anterior²³.

¹⁹ Torbet (2019).

²⁰ Li, C. et al (2022).

²¹ Soo, P. Z. (2023).

²² Park (2021).

²³ Eun-Byel (2021).

IV. Regulación extranjera sobre protección de menores de edad en su acceso a Internet

La protección de los menores de edad que acceden a Internet se ve protegida en las legislaciones de Estados Unidos de América (EE. UU), Australia, Singapur e Irlanda. En EE. UU, la legislación solo tiene por objeto cautelar la privacidad y los datos personales de los menores de edad que acceden, entre otros servicios en línea, a plataformas de videojuegos, aunque hay un proyecto de ley destinado a protegerlos de los daños producidos en línea. La normativa australiana regula principalmente el acoso en línea, aunque también ha desarrollado un sistema de “expectativas mínimas razonables” para el uso seguro, asignado a responsabilidades voluntarias por parte los proveedores de servicio. En el caso de Irlanda, la nueva ley de regulación de medios sumó en una entidad tanto la regulación de medios como la seguridad en línea, al igual que Australia.

1. Unión Europea

El Reglamento de Servicios Digitales (*Digital Services Act, DSA*), adoptada en octubre de 2022 y será aplicable a partir del 17 de febrero de 2024. Constituye la normativa más importante y ambiciosa del mundo en el ámbito de la protección del espacio digital frente a la difusión de contenidos ilegales, y la protección de los derechos fundamentales de los usuarios²⁴.

En sus considerandos 80 a 83, el reglamento señala que los prestadores de las plataformas en línea y de los motores de búsqueda en línea de muy gran tamaño deben evaluar en profundidad cuatro categorías de riesgos sistémicos. La segunda²⁵ categoría de riesgos “se refiere a los efectos reales o previsibles del servicio para el ejercicio de los derechos fundamentales, tal como los protege la Carta, entre ellos, la dignidad humana, la libertad de expresión y de información, incluidos la libertad de los medios de comunicación y su pluralismo, el derecho a la vida privada, el derecho a la protección de datos, el derecho a la no discriminación, los derechos del niño y la protección de los consumidores”.

Estos riesgos pueden derivarse del diseño de los sistemas algorítmicos utilizados, por ejemplo. Señala la norma:

Al evaluar los riesgos para los derechos del niño, los prestadores de plataformas en línea de muy gran tamaño y de motores de búsqueda en línea de muy gran tamaño deben tener en cuenta, por

²⁴ Cyber Risk GmbH (s/f).

²⁵ Las demás categorías dicen relación con la difusión de contenidos ilícitos (ej. la difusión de materiales de abuso sexual de menores o delitos de incitación al odio), u otros tipos de usos indebidos de sus servicios para cometer delitos, y la realización de actividades ilícitas como la venta de productos o servicios prohibidos (ej. productos peligrosos o falsificados o el comercio ilegal de animales); con los efectos negativos reales o previsibles sobre los procesos democráticos, el discurso cívico y los procesos electorales, así como sobre la seguridad pública; y con el diseño, el funcionamiento o la utilización, también mediante la manipulación, de plataformas en línea de muy gran tamaño y de motores de búsqueda en línea de muy gran tamaño, con un efecto negativo real o previsible en la protección de la salud pública, los menores y graves consecuencias negativas para el bienestar físico y mental de una persona, o en la violencia de género.

ejemplo, cuan fácil les resulta a los menores comprender el diseño y el funcionamiento del servicio, así como la manera en que los menores pueden verse expuestos, a través de su servicio, a contenidos que puedan perjudicar su salud y su desarrollo físico, mental y moral. Tales riesgos pueden surgir, por ejemplo, con interfaces en línea que estén diseñadas de manera que exploten intencionada o involuntariamente las debilidades y la inexperiencia de los menores o que puedan generar un comportamiento adictivo (considerando 80).

En particular, el artículo 28 de la DSA requiere que los proveedores de plataformas en línea garanticen un alto nivel de privacidad, seguridad y protección de los menores en su servicio, como se observa a continuación:

Artículo 28

Protección de los menores en línea

1. Los prestadores de plataformas en línea accesibles a los menores establecerán medidas adecuadas y proporcionadas para garantizar un elevado nivel de privacidad, seguridad y protección de los menores en su servicio.
2. Los prestadores de plataformas en línea no presentarán anuncios en su interfaz basados en la elaboración de perfiles, tal como se define en el artículo 4, punto 4, del Reglamento (UE) 2016/679, mediante la utilización de datos personales del destinatario del servicio cuando sean conscientes con una seguridad razonable de que el destinatario del servicio es un menor.
3. El cumplimiento de las obligaciones establecidas en el presente artículo no obligará a los prestadores de plataformas en línea a tratar datos personales adicionales a fin de evaluar si el destinatario del servicio es un menor.
4. La Comisión, previa consulta a la Junta, podrá proporcionar directrices para guiar a los prestadores de plataformas en línea en la aplicación del apartado 1.

A partir de 2024, la UE tendrá la competencia exclusiva sobre estos temas respecto a las plataformas en línea, tal como se definen en la DSA.

Como señala el Foro Económico Mundial, si bien la legislación se aplica a quienes residen en la Unión Europea, al igual que el Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) cambió el panorama mundial para el gobierno de datos, se espera que la Ley de Servicios Digitales establezca nuevos estándares globales para un entorno en línea más transparente y seguro²⁶.

²⁶ Vosloo (2022).

La DSA no reemplaza sino complementa otras legislaciones relacionadas como la Directiva de Servicios Audiovisuales (AVMSD)²⁷ la cual señala, en su Artículo 6 bis:

1. Los Estados miembros adoptarán las medidas adecuadas para velar por que los servicios de comunicación audiovisual ofrecidos por prestadores de servicios de comunicación sujetos a su jurisdicción que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores solo sean accesibles de un modo que garantice que, normalmente, dichos menores no los verán ni oirán. Dichas medidas podrán incluir la elección de la hora de emisión, instrumentos de verificación de la edad u otras medidas técnicas. Deberán ser proporcionadas al perjuicio potencial del programa.

Igualmente, en su artículo 28 ter, señala:

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 12 a 15 de la Directiva 2000/31/CE, los Estados miembros velarán por que los prestadores de plataformas de intercambio de vídeos sujetos a su jurisdicción adopten las medidas adecuadas para proteger:

a) a los menores de los programas, los vídeos generados por usuarios y las comunicaciones comerciales audiovisuales que puedan perjudicar su desarrollo físico, mental o moral, de conformidad con el artículo 6 bis, apartado 1;

En el mismo artículo, se hace referencia a que se puedan aplicar medidas que limiten el acceso a menores de edad mediante sistemas de verificación etaria, controles parentales, y sistemas de alfabetización de contenidos, así como de gestión de reclamos.

2. Australia

En 2015, Australia aprobó la Ley de Mejora de la Seguridad en Línea (*Enhancing Online Safety Act 2015*), ley pionera a nivel mundial en establecer un marco regulatorio para limitar el *cyberbullying*²⁸ que involucre a menores de edad y también en prohibir el compartir fotografías íntimas sin consentimiento, estableciendo protocolos para la retirada de material de ciberacoso y también de imágenes íntimas compartidas sin consentimiento.

Esta ley considera “material de acoso en línea dirigido a niños e intercambio no consentido de imágenes en línea” todo mensaje que cumpla con condiciones como: ser entregado por medio de un servicio de redes sociales, un servicio electrónico relevante, o un servicio de Internet designado; que se pueda concluir que es probable que el material tuviera la intención de tener un efecto en un niño(a) australiano(a) en particular y que el material tenga como efecto amenazarle gravemente, intimidarle gravemente, acosarle gravemente o humillarle gravemente; que el material sea considerado como de acoso cibernético del menor de edad (según la definición legal); y que esté dirigido al mismo.

²⁷ Directiva de Servicios Audiovisuales (AVMSD).

²⁸ eSafety Commissioner (s/f).

Por su parte, en cuanto al intercambio no consentido de imágenes íntimas, la ley define lo que se puede considerar como imagen íntima, tanto por su contenido como por su formato (imágenes fijas o en movimiento) así como las maneras en que puede compartirse sin consentimiento.

La Ley creó también la figura del Comisionado de Seguridad Electrónica (*eSafety Commissioner*), quien tiene a su cargo la aplicación de la ley.

Sus resultados motivaron al fortalecimiento de esta ley en 2021, con la Ley de Seguridad en Línea (*Online Safety Act 2021*), ampliando las potestades del Comisionado, regulando además el acoso en línea entre adultos y el mantenimiento de material considerado como de acoso o audiovisual no consensuado, y también autorizando al Ministro del ramo a determinar las expectativas básicas de seguridad en línea para servicios de redes sociales, servicios electrónicos relevantes y servicios de Internet designados, entre otras medidas.

La ley establece que las denuncias de acoso en línea infantil o de adultos, de intercambio no consentido de imágenes íntimas o que la población puede acceder a servicios en línea con información que cumpla con alguna las materias prohibidas por esta norma, pueden ser presentadas tanto por menores de edad como por adultos, y la oficina del Comisionado debe procesarlas, teniendo además la potestad de investigarlas. Esto incluye el material que según la ley se considera como “material que representa una conducta violenta abominable” y material cinematográfico de clase 1 y clase 2, las cuales también están reguladas por esta norma.

Además, se faculta al titular del Ministerio de Comunicaciones de ese país a establecer “expectativas básicas de seguridad en línea”, tanto en el uso de redes sociales como de otros sistemas de información en línea que puedan ser accesibles a usuarios finales.

Gran parte del trabajo de la oficina del Comisionado, además de gestionar las denuncias sobre acoso en línea y fotos o videos compartidos de forma no consensuada, es analizar y generar información para educar sobre el uso seguro de los contenidos en línea²⁹. La oficina tiene la obligación de elaborar informes periódicos sobre el cumplimiento de las expectativas básicas de seguridad en línea para los diferentes servicios en línea de intercambio de información, con el objetivo de “garantizar que las redes sociales, mensajería, juegos, intercambio de archivos y otras aplicaciones y sitios web, tomen medidas razonables para mantener a los australianos seguros en línea. El objetivo es aumentar la transparencia y la responsabilidad de los proveedores de servicios en línea y contribuir a incentivar y mejorar las normas de seguridad”.

Las tareas de la oficina de Comisionado están divididas por públicos: educadores, padres, gente joven (de 14 a 18 años), niños (menores de 14 años), mujeres, adultos mayores, naciones originarias, comunidades e industria. Respecto de esta última, la oficina tiene la potestad de exigir información sobre el cumplimiento de las expectativas de seguridad a las empresas, así como de publicar los resultados³⁰.

²⁹ Art. 27 y siguientes, sobre las funciones del comisionado.

³⁰ eSafety Commissioner (s/f-b).

En resumen, las expectativas de seguridad son³¹:

a. Uso seguro:

- El proveedor del servicio tomará medidas razonables para garantizar que los usuarios finales puedan utilizar el servicio de forma segura. El proveedor del servicio adoptará medidas razonables para minimizar proactivamente medida en que el material o actividad en el servicio sea ilegal o perjudicial.
- El proveedor consultará al Comisario para determinar las medidas razonables para garantizar un uso seguro y tendrá en cuenta cualquier material de orientación pertinente facilitado por el comisionado.
- El proveedor desarrollará procedimientos razonables para, en caso de usar servicios encriptados, detectar e identificar material dañino o ilegal.
- Según si el tipo de servicio tiene cuentas anónimas, el proveedor desarrollará procedimientos razonables para prevenir que éstas sean usadas para compartir material dañino o ilegal.
- El proveedor, además, consultará y cooperará con el comisionado para promover entre los usuarios finales las habilidades de un uso seguro.

b. Sobre ciertos contenidos:

- El proveedor tomará las medidas razonables para minimizar el grado en que se proporciona el siguiente material en el servicio:
 - Material de ciberacoso dirigido a los menores de edad.
 - Material de ciberabuso de adultos.
 - Imágenes íntimas no consentidas de una persona.
 - Material de clase 1.
 - Material que promueva, incite, instruya o represente una conducta violenta.
- El proveedor adoptará medidas razonables para garantizar medidas que impidan el acceso de los niños al material de la clase 2 facilitados en el servicio.

c. Reportes y denuncias:

- El proveedor garantizará que el servicio disponga de mecanismos claros y fácilmente identificables que permitan a los usuarios finales y a cualquier residente habitual en Australia informar y presentar quejas sobre determinado material proporcionado en el servicio.
- El proveedor garantizará que el servicio disponga de:
 - condiciones de uso,
 - políticas y procedimientos relativos a la seguridad del usuario final,
 - políticas y procedimientos para la tramitación de quejas e informes,
 - normas de conducta para los usuarios finales, y
 - políticas y procedimientos relativos a la moderación de contenidos y la aplicación de las normas de conducta.

³¹ eSafety Commissioner (s/f-b).

- Los proveedores tomarán medidas razonables para que las sanciones por incumplimiento de las condiciones de uso se apliquen a todas las cuentas que posea o haya creado el usuario final que haya incumplido las condiciones de servicio, y que la información para hacer denuncias esté claramente a disposición de los usuarios finales.
- d. Información accesible:** Los proveedores se asegurarán de que la información de términos y condiciones, políticas y procedimientos de conducta, controles parentales y de material proporcionado por eSafety esté claramente disponible y actualizada.
- e. Registro de datos:** Los proveedores deberán mantener el material de reportes y quejas por un período de 5 años.
- f. Relaciones con el Comisionado:**
 - El proveedor tiene 30 días para responder a solicitudes del Comisionado:
 - Donde se indique el número de reclamaciones presentadas al proveedor durante un periodo determinado (no inferior a seis meses) sobre infracciones de las condiciones de uso del servicio.
 - Donde se indique, por cada notificación de baja enviada al proveedor durante un periodo específico (no inferior a seis meses), cuánto tiempo tardó el proveedor en cumplir la notificación de retirada.
 - Información específica sobre las medidas adoptadas por el proveedor para garantizar que los usuarios finales puedan utilizar el servicio de manera segura.
 - Sobre los resultados de las medidas de seguridad en línea que el prestador haya anunciado públicamente o comunicado al Comisario.
 - El proveedor debe nombrar y mantener actualizada a una persona de contacto, mediante teléfono y correo electrónico.

Sobre el cumplimiento de esta regulación, la Ministra de Comunicaciones, Michelle Rowland, en mayo de 2023 (a 45 días de la elaboración de este informe), señaló que la regulación de uso seguro en línea podría volverse más estricta si es que las plataformas no se ajustaban a la actual normativa, según reporta el periódico inglés *The Guardian*. En la información, se afirma que el presupuesto anual de la oficina del Comisionado de Seguridad Electrónica se cuadruplicó, pasando de 10 a 42 millones de dólares australianos³².

Parte importante del trabajo de la oficina es, además, el análisis de nuevas amenazas a la seguridad en línea de la población. Un ejemplo es su apartado de tendencias y desafíos, la que incluye información y la visión del regulador sobre temas como “sistemas de recomendación y algoritmos”, “extorsión sexual en línea”, “deep fake” o el “doxing” (exposición de detalles personales y privados sin consentimiento)³³. Igual de relevante es el trabajo de consulta periódica a niños y jóvenes de ese país sobre materias como seguridad en línea, nuevos desafíos y su visión sobre las amenazas a que se ven sometidos.

³² Taylor (2023).

³³ eSafety Commissioner (s/f-c).

Parte de estas actividades han sido realizadas en colaboración con centros de investigación especializados de esa nación, mediante estrategias como el “Programa de Subvenciones para Oficiales de Proyectos Dedicados de eSafety” que se llevó a cabo entre 2020 y 2022, con una evaluación positiva por parte del Instituto de Políticas Públicas y Gobernanza que recomendó ampliar tanto el financiamiento como el foco del programa.

El trabajo de apoyo mediante información que está en su sitio web va acompañado, además, de accesos a servicios de información, apoyo y asesoramiento de una treintena de instituciones³⁴.

Finalmente, sobre la exposición de niños pequeños a pantallas, eSafety recomienda a padres y tutores establecer medidas de acompañamiento y atención de los menores, sin declarar un tiempo concreto, incluyendo entre otras la elaboración de un plan de disminución progresiva de uso de pantallas, así como la disminución de uso por parte de los propios adultos³⁵.

3. Estados Unidos de Norteamérica (EE. UU)

En 1998, el Congreso norteamericano promulgó la Ley de Protección de la Privacidad Infantil en Línea (*Children’s Online Privacy Protection Act*, COPPA). El objetivo principal de la Ley COPPA es dar control a los padres sobre la información que se recopila de sus hijos, a través de la publicación de las prácticas de recopilación de la información personal de los niños, la obtención del consentimiento de los padres, el acceso de los padres a la información recolectada, proteger la confidencialidad de los datos, entre otras acciones³⁶.

La Regla COPPA Rule se aplica a operadores de³⁷:

- Sitios web comerciales y servicios en línea (incluidas aplicaciones móviles y dispositivos IoT) dirigidos a niños menores de 13 años, que recopilan, usan o divulgan información personal de niños.
- Sitios web o servicios en línea de audiencia general que tienen conocimiento real de que están recopilando, utilizando o divulgando información personal de niños menores de 13 años.
- Sitios web o servicios en línea que tienen conocimiento real de que están recopilando información personal directamente de usuarios de otro sitio web o servicio en línea dirigido a niños.

La Ley COPPA exige a la Comisión Federal de Comercio (FTC, por sus siglas en inglés) emitir y hacer cumplir las normas relativas a la privacidad infantil en línea. La reglamentación respectiva, denominada Regla COPPA (*Children’s Online Privacy Protection Rule*), entró en vigor el 21 de abril de 2000 y se modificó luego en 2013.

Para efectos de este informe, resulta relevante señalar que el término “servicio en línea” cubre ampliamente cualquier servicio disponible a través de Internet, o que se conecta a Internet o a una red

³⁴ eSafety Commissioner (s/f-d).

³⁵ eSafety Commissioner (s/f-e).

³⁶ FTC (2023).

³⁷ FTC (2023).

de área amplia. Los ejemplos de servicios en línea incluyen servicios que permiten a los usuarios jugar **juegos conectados a la red**, participar en actividades de redes sociales, comprar bienes o servicios en línea, recibir anuncios en línea o interactuar con otros contenidos o servicios en línea³⁸.

Asimismo, las aplicaciones móviles que se conectan a Internet, las **plataformas de juegos** habilitadas para Internet, los juguetes conectados, los parlantes inteligentes, los asistentes de voz, los servicios de protocolo de voz sobre Internet y los servicios basados en la ubicación habilitados para Internet también son servicios en línea cubiertos por COPPA³⁹.

Los operadores que violen la Regla COPPA pueden ser condenados judicialmente a sanciones civiles de hasta \$50,120 dólares por infracción. El monto de las sanciones civiles que solicite la FTC sean aplicadas o que evalúa un tribunal dependen de una serie de factores, incluyendo la gravedad de las infracciones, si el operador ha infringido previamente la Regla, la cantidad de niños involucrados, la cantidad y el tipo de información personal recopilada, cómo se utilizó la información, si se compartió con terceros y el tamaño de la empresa. Por tanto, la determinación de la sanción civil apropiada variará según el caso. En algunos casos, la FTC ha optado por no solicitar una sanción civil, mientras que, en otros casos, las sanciones han sido de millones de dólares⁴⁰.

Por su parte, en febrero de 2022 se presentó en el Senado el proyecto de ley denominado Ley de seguridad en línea para los niños (*Kids Online Safety Act*, KOSA). Este proyecto establece requisitos a las plataformas (aplicaciones o servicios) que se conectan a Internet y que probablemente son utilizados por niños, para protegerlos de los daños en línea. Las plataformas deben actuar en el mejor interés del menor de edad que usa su aplicación o servicio, lo que incluye el deber de prevenir y mitigar mayores riesgos de daños que puedan surgir del uso de la plataforma (por ejemplo, explotación sexual).

Las plataformas cubiertas deben proporcionar al menor de edad o a su padre/madre, ciertas medidas de seguridad, tales como configuraciones que restringen el acceso a los datos personales del menor de edad; y a los padres, herramientas para supervisar el uso de una plataforma por parte del menor, como el control de la privacidad y la configuración de la cuenta.

Además, las plataformas deben divulgar información específica, incluida la forma en que utiliza algoritmos o publicidad dirigida a los menores de edad. También debe permitir que los menores y los padres informen ciertos daños, abstenerse de facilitar la publicidad de productos o servicios cuya venta a menores es ilegal e informar anualmente sobre los riesgos previsibles de daños a los menores que plantea el uso de la plataforma.

El proyecto de ley prevé que la normativa sea aplicada a través de la Comisión Federal de Comercio y los estados. Por último, el proyecto de ley establece un programa para facilitar investigación relevante de interés público y un consejo para asesorar sobre la implementación del proyecto de ley. Asimismo, requiere lineamientos para la investigación de mercado y productos enfocada en menores de edad y

³⁸ FTC (2023).

³⁹ FTC (2023).

⁴⁰ FTC (2023).

una evaluación de las opciones destinadas a la verificación de edad a nivel de dispositivo o sistema operativo.

El proyecto está siendo tramitado actualmente en el Comité de Comercio, Ciencia y Transporte del Senado.

4. Fiji

La Ley de Seguridad en Línea de 2018 (*Online Safety Act 2018*) de Fiji, nación perteneciente a la Commonwealth al igual que Australia, es similar a la regulación de este país.

De acuerdo a su artículo 3, los objetivos de esta Ley son:

- promover un comportamiento en línea responsable y la seguridad en línea;
- promover una cultura y un entorno en línea seguros que aborden el abuso cibernético (*cyberbullying*), el acoso cibernético (*cyber stalking*), el troleo en Internet y la exposición a contenido ofensivo o dañino, en particular con respecto a los niños;
- disuadir los daños causados a las personas por las comunicaciones electrónicas; y
- proporcionar un medio eficaz de reparación para dichas personas.

La ley de Fiji, al igual que la norma australiana, crea una Comisión de Seguridad en Línea (*Online Safety Commission*), la cual está mandatada para hacer cumplir esta norma (art. 6 y sgtes.). La misión de esta comisión es educar a los habitantes de Fiji sobre el uso seguro y responsable de los espacios digitales y ser el principal apoyo de las personas que enfrentan comunicaciones en línea dañinas⁴¹.

Las ofensas consideradas dentro de esta ley son “causar daño mediante la publicación de comunicaciones electrónicas” y “publicar una grabación íntima” (arts. 24 y 25).

La ley requiere que se realice una denuncia ante la Comisión, la cual puede presentarse en representación de menores de edad (profesores, tutores, delegados, padres o la policía), y ésta debe evaluar la queja para traspasarla a los tribunales de justicia. Estos pueden, entre otras medidas, ordenar la eliminación del material, una corrección o una disculpa, así como la prohibición de enviar información al denunciante y una multa establecida por el tribunal. De no cumplir con la orden judicial el demandado se enfrenta a multas en dinero o pena de prisión de hasta siete años.

La Comisión, en cumplimiento del artículo 8 de la ley, realiza actividades de educación y seguimiento (con trabajo en conjunto con la autoridad australiana en algunas materias) sobre la seguridad en línea y el cuidado de niños y jóvenes en la red.

5. Irlanda

⁴¹ Online Safety Commission, Fiji (s/f). Disponible en: <https://osc.com.fj/young-people/> (julio 2023)

En diciembre de 2022, el Parlamento irlandés aprobó la Ley de Regulación de Medios y Seguridad en Línea (*Online Safety and Media Regulation Act 2022*). La ley reemplaza la anterior Ley de Radiodifusión de 2009 y reúne en un cuerpo normativo tanto la regulación de medios como de seguridad en línea, además de implementar directivas europeas sobre la materia.

La citada ley crea en el artículo 6 una comisión, denominada *Coimisiún na Meán* en gaélico, que integra el personal y funciones de la Autoridad de Radiodifusión de Irlanda (*Broadcasting Authority of Ireland*). El trabajo de la Comisión incluye:

- Establecer un nuevo régimen regulatorio para la seguridad en línea.
- Regulación de los servicios de radiodifusión y a la carta.
- Apoyar el desarrollo del sector de los medios en general con planes de financiación, junto con iniciativas para promover el idioma irlandés, la alfabetización mediática, así como la igualdad, la diversidad y la inclusión en el sector de los medios.

En particular, la Comisión, en el desempeño de sus funciones, debe garantizar, entre otros objetivos, que los intereses del público, incluidos los intereses de los niños, estén protegidos, con especial compromiso con la seguridad de estos (art. 7 letra b).

Dado que Irlanda forma parte de la Unión Europea, la nueva ley (y la nueva comisión) tienen además la misión de preparar la aplicación local de la Directiva 2010/13/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 10 de marzo de 2010, modificada por la Directiva (UE) 2018/1808 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de noviembre de 2018, llamada “Directiva de servicios de comunicación audiovisual”.

6. Singapur

El 1 de febrero de 2023 entró en vigor la Ley de seguridad en línea (*Online Safety (Miscellaneous Amendments) Act*), que modifica la Ley de Radiodifusión de 1994 y la Ley de Transacciones Electrónicas de 2010, para regular a los proveedores de servicios de comunicación en línea⁴².

Entre otros aspectos, la nueva ley modifica la potestad regulatoria de la versión anterior de la ley, que regulaba “la negociación, el funcionamiento y la propiedad de los servicios de radiodifusión y los aparatos de radiodifusión”, para agregar la potestad de “regular los servicios de comunicación en línea a los que pueden acceder los usuarios finales de Singapur y los asuntos relacionados con ellos”.

La nueva ley otorga al regulador de la industria, *Infocomm Media Development Authority* (IMDA), la potestad de deshabilitar el acceso local a contenido dañino alojado en los “servicios de comunicación en línea”, materia que se regulará mediante un “Código de prácticas para la seguridad en línea” actualmente en desarrollo.

⁴² Yu (2023).

El “contenido dañino” incluye aquél que defienda o instruya sobre el suicidio o las autolesiones, la violencia física o sexual y el terrorismo; que represente explotación sexual infantil; que presente riesgos para la salud pública en Singapur; y que pueda causar desarmonía racial y religiosa en Singapur⁴³.

7. Otros países con legislaciones en tramitación o estudio

a. Canadá

El gobierno canadiense está trabajando desde septiembre de 2021 en un proceso de levantamiento de información prelegislativo enfocado en generar una aproximación oficial al problema del “contenido dañino en línea. Para ello está generando varias instancias de consulta y participación, tanto de expertos como la ciudadanía. La primera de ellas, entre julio y septiembre de 2021, fue una consulta en línea para comenzar a abordar el problema⁴⁴.

Entre abril y junio de 2022, el gobierno (liderado por el Ministro de Herencia Canadiense) estableció un grupo de 12 asesores expertos en seguridad en línea, quienes se reunieron durante 10 semanas para elaborar las bases de una propuesta legislativa.

En junio de ese año se reunió, en Ottawa, la “Asamblea de ciudadanía sobre expresión democrática” (instancia que reúne por sorteo a personas de ese país para discutir sobre una materia de interés nacional), la cual trató específicamente sobre seguridad en línea, con el fin de debatir sobre los elementos centrales de un marco normativo en la materia.

Igualmente, entre julio y noviembre de 2022, el citado ministro estableció 19 mesas redondas en todo el país para discutir sobre los elementos clave que debiera tener un marco regulatorio sobre seguridad en línea. Según el gobierno, “Las plataformas en línea son cada vez más centrales para la participación en la vida democrática, cultural y pública. Sin embargo, dichas plataformas también pueden usarse para amenazar e intimidar a los canadienses y promover puntos de vista dirigidos a comunidades, poner en riesgo la seguridad de las personas y socavar la cohesión social o la democracia de Canadá”. En esta línea, el gobierno canadiense “se compromete a implementar un marco regulatorio transparente y responsable para la seguridad en línea en Canadá”, y declara que los servicios en línea “deben ser responsables de abordar el contenido dañino en sus plataformas y crear un espacio en línea seguro que proteja a todos los canadienses”.

b. Reino Unido

El Parlamento británico está discutiendo desde 2021 una ley de seguridad en línea. Actualmente, y luego de ser aprobada por la Cámara de los Comunes, está en discusión en la Cámara de los Lores en sus etapas finales.

El proyecto de ley establece disposiciones relativas a la regulación por parte de la OFCOM de determinados servicios de Internet, a los delitos relacionados con las comunicaciones y a otros fines

⁴³ Ministry of Communications and Information, Singapore (2023).

⁴⁴ Heritage (2023).

conexos”. La OFCOM⁴⁵ es la oficina de comunicaciones, la cual tiene tanto la potestad regulatoria sobre concesiones, regulación del espectro radioeléctrico, regulación de proveedores de Internet y temas técnicos como sobre los contenidos de los medios británicos, incluidos los digitales y las redes.

c. Nueva Zelanda

Actualmente el gobierno neozelandés está realizando una consulta pública para elaborar una regulación para los servicios en línea y las plataformas de medios⁴⁶.

• Christchurch Call

Después de los atentados terroristas ocurridos en la ciudad de Christchurch (que fueron transmitidos en vivo y por streaming), en marzo de 2019, los gobiernos de Nueva Zelanda y Francia lideraron una iniciativa internacional para que las principales empresas tecnológicas de redes sociales suscribieran una serie de 25 compromisos tendientes a limitar el contenido riesgoso en línea. Hasta la elaboración de este informe, 14 empresas (incluidas Amazon, Meta y Google) y 56 países participan en esta iniciativa⁴⁷.

• Autorregulación

En julio de 2022, dos entidades (NetSafe⁴⁸, ONG dedicada a la seguridad en línea, y la asociación de empresas NZTech) presentaron un modelo autorregulador en que las empresas Meta (para sus servicios Facebook e Instagram), Google (para su servicio Youtube), TikTok, Twitch y Twitter han adoptado compromisos en pos de “reducir el riesgo del contenido en línea que puede causar daño a los neozelandeses⁴⁹.”

El Código es administrado por NZTech, asociación de empresas tecnológicas, y Netsafe, organización independiente “sin ánimo de lucro, cercana a las administraciones públicas y a las fuerzas de seguridad, centrada en la seguridad en línea”. Las empresas firmantes deben elaborar “informes de transparencia” en los que den cuenta de las actividades a las que se comprometen⁵⁰.

Referencias normativas

Australia:

- Ley de Mejora de la Seguridad en Línea (*Enhancing Online Safety Act 2015*) [derogada]. Disponible en: <https://www.legislation.gov.au/Details/C2018C00356/Html/Text> (julio, 2023).

⁴⁵ Ofcom (s/f).

⁴⁶ Department of Internal Affairs (s/f).

⁴⁷ Christchurch Call (s/f).

⁴⁸ Netsafe (s/f).

⁴⁹ NZTech (s/f).

⁵⁰ NZTech (s/f).

- Ley de Seguridad en Línea (*Online Safety Act 2021*). Disponible en: <https://www.legislation.gov.au/Details/C2022C00052> (julio, 2023).

China:

- Circular N°14 sobre la administración más estricta y la prevención efectiva de que los menores se entreguen a los juegos en línea. Disponible en: https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-09/01/content_5634661.htm (julio, 2023).

Corea:

- Ley de Protección de la Juventud (*Youth Protection Act*). Disponible en: https://elaw.klri.re.kr/kor_service/lawView.do?hseq=49561&lang=ENG (julio, 2023).

Estados Unidos de Norteamérica:

- Ley de Protección de la Privacidad Infantil en Línea (*Children's Online Privacy Protection Act*). Disponible en: <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/statutes/childrens-online-privacy-protection-act> (julio, 2023).
- Regla COPPA (*Children's Online Privacy Protection Rule*). Disponible en: <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa> (julio, 2023).
- Ley de seguridad en línea para los niños (*Kids Online Safety Act, KOSA*). [proyecto de ley]. Disponible en: <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/senate-bill/3663> (julio, 2023).

Fiji:

- Ley de Seguridad en Línea de 2018 (*Online Safety Act 2018*). Disponible en: <https://laws.gov.fj/Acts/DisplayAct/2462> (julio, 2023).

Irlanda:

- Ley de Regulación de Medios y Seguridad en Línea 2022 (*Online Safety and Media Regulation Act 2022*). Disponible en: <https://www.oireachtas.ie/en/bills/bill/2022/6/> (julio, 2023).

Reino Unido:

- Online Safety Bill [Proyecto de ley]. Disponible en: <https://bills.parliament.uk/bills/3137> (julio, 2023).

Singapur:

- Ley de seguridad en línea de 2022 (*Online Safety (Miscellaneous Amendments) Act 2022*). Disponible en: <https://sso.agc.gov.sg/Acts-Supp/38-2022/Published/20221221?DocDate=20221221> (julio, 2023).
- Código de Buenas Prácticas para la Seguridad en Línea (*Code Of Practice For Online Safety [Year]*) [borrador]. Disponible en: <https://www.imda.gov.sg/-/media/Imda/Files/Regulations-and-Licensing/Regulations/Codes-of-Practice/Codes-of-Practice-Media/Code-of-Practice-for-Online-Safety.pdf> (julio, 2023).

Taiwán:

- Protection of Children and Youths Welfare and Rights Act 2015. Disponible en: <https://law.moj.gov.tw/ENG/LawClass/LawAll.aspx?pcode=D0050001> (julio, 2023).

Unión Europea:

- Reglamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del Consejo de 19 de octubre de 2022 relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales). Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=CELEX:32022R2065> (julio, 2023).
- Directiva 2010/13/UE del Parlamento Europeo y del Consejo de 10 de marzo de 2010 (actualizada a 2018) sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de servicios de comunicación audiovisual). Disponible en : <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A02010L0013-20181218> (julio, 2023)

Referencias bibliográficas

Chen, W. (2015, enero 25). Reform caps children's use of electronics. Taipei Times. Disponible en: <https://www.taipeitimes.com/News/taiwan/archives/2015/01/25/2003610044> (julio, 2023).

Christchurch Call (s/f). Supporters of Disponible en: <https://www.christchurchcall.com/our-community/countries-and-states/> (julio, 2023).

Cyber Risk GmbH (s/f). The Digital Services Act (DSA). Disponible en: <https://www.eu-digital-services-act.com/> (julio, 2023).

Cyberbullying | esafety Commissioner. (n.d.). eSafety Commissioner. Disponible en: <https://www.esafety.gov.au/key-issues/cyberbullying> (julio, 2023).

Department of Internal Affairs (s/f). Public Consultation: Safer Online Services and Media Platforms. Disponible en: <https://www.dia.govt.nz/safer-online-services-media-platforms-consultation> (julio, 2023).

-- (s/f-b). Basic Online Safety Expectations: Information session summary for industry. Disponible en: <https://www.esafety.gov.au/sites/default/files/2022-07/Basic%20Online%20Safety%20Expectations%20update%20for%20industry.pdf> (julio, 2023).

-- (s/f-c). Tech trends and challenges. Disponible en: <https://www.esafety.gov.au/industry/tech-trends-and-challenges> (julio, 2023).

-- (s/f-d). Counselling and support services. Disponible en: <https://www.esafety.gov.au/about-us/counselling-support-services> (julio, 2023).

-- (s/f-e). Screen time. Disponible en: <https://www.esafety.gov.au/parents/issues-and-advice/screen-time> (julio, 2023).

- Eun-Byel, I. (2021, agosto 25). Korea to ax games curfew. The Korea Herald. Disponible en: <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210825000854> (julio, 2023).
- Federal Trade Commission (2023, February 3). Complying with COPPA: Frequently Asked Questions. Disponible en: <https://www.ftc.gov/business-guidance/resources/complying-coppa-frequently-asked-questions#A.%20General%20Questions> (julio, 2023).
- Heritage, C. (2023, enero 31). The Government's commitment to address online safety. Canada.ca. Disponible en: <https://www.canada.ca/en/canadian-heritage/campaigns/harmful-online-content.html> (julio, 2023).
- Lee, S. (2015, enero 24). Taiwan revises law to restrict amount of time children spend on electronic devices. The Straits Times. Disponible en: <https://www.straitstimes.com/asia/east-asia/taiwan-revises-law-to-restrict-amount-of-time-children-spend-on-electronic-devices> (julio, 2023).
- Li, C., He, V. y Wu, K. (2022, octubre 18). Gaming Law 2022 – China, Global Practice Guides. *Chambers and Partners*. Disponible en: <https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2022/china/trends-and-developments> (julio, 2023).
- Li, H., Luo, W., & He, H. (2022). Association of Parental Screen Addiction with Young Children's Screen Addiction: A Chain-Mediating Model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(19), 12788. Disponible en: <https://doi.org/10.3390/ijerph191912788> (julio, 2023).
- Ministry of Communications and Information, Singapore (2023). Online Safety (Miscellaneous Amendments) Act Takes Effect on 1 February 2023. Infocomm Media, Press Releases. Disponible en: [https://www.mci.gov.sg/pressroom/news-and-stories/pressroom/2023/1/online-safety-\(miscellaneous-amendments\)-act-takes-effect-on-1-february-2023](https://www.mci.gov.sg/pressroom/news-and-stories/pressroom/2023/1/online-safety-(miscellaneous-amendments)-act-takes-effect-on-1-february-2023) (julio, 2023).
- Müller, S. M., Antons, S., Wegmann, E., Ioannidis, K., King, D. L., Potenza, M. N., Chamberlain, S. R., y Brand, M. (2023). A systematic review and meta-analysis of risky decision-making in specific domains of problematic use of the internet: Evidence across different decision-making tasks. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 152, 105271. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105271> (julio, 2023).
- Netsafe (s/f). Our story. Disponible en: <https://netsafe.org.nz/aboutnetsafe/our-story/> (julio, 2023).
- NZTech (s/f). Aotearoa New Zealand Code of Practice for Online Safety and Harms. Disponible en: <https://nztech.org.nz/the-code/> (julio, 2023).
- Ofcom (s/f). Advice for consumers. Disponible en: <https://www.ofcom.org.uk/online-safety/advice-for-consumers> (julio, 2023).
- OMS-OPS (2019). Directrices de la OMS sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para menores de 5 años. (2021). Washington, D.C.: Organización Panamericana de la Salud. Disponible en: <https://doi.org/10.37774/9789275321836> (julio, 2023).

- Park, G. (2021, agosto 25). El “sistema de cierre del juego” abolió después de 10 años... Con el “sistema de opciones de tiempo de juego”. Disponible en: https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1009016.html#csidx68054cd3a42a9568b55edaf8a87a219 (julio, 2023).
- Soo, P. Z. (2023, enero 20). Niños en China seguirán sólo con 1 hora de juegos en línea. Los Angeles Times En Español. Disponible en: <https://www.latimes.com/espanol/internacional/articulo/2023-01-20/ninos-en-china-seguiran-solo-con-1-hora-de-juegos-en-linea> (julio, 2023).
- Stoilova, M., Livingstone, S. y Khazbak, R. (2021). Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: A rapid review of the evidence on children’s internet use and outcomes. Innocenti Discussion Paper 2020-03. UNICEF Office of Research – Innocenti, Florence. Disponible en: <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Investigating-Risks-and-Opportunities-for-Children-in-a-Digital-World.pdf> (julio, 2023).
- Taylor, J. (2023, mayo 16). Australian government threatens tougher regulation as eSafety commissioner decries Twitter’s ‘sewer rats’. The Guardian. Disponible en: <https://www.theguardian.com/technology/2023/may/16/australian-government-threatens-tougher-regulation-as-esafety-commissioner-decries-twiters-sewer-rats> (julio, 2023).
- Torbet, G. (2019, noviembre 7). China to curb gaming addiction by imposing time limits on younger players. Engadget. Disponible en: <https://www.engadget.com/2019-11-07-china-gaming-addiction-regulations.html> (julio, 2023).
- Tran, B. X., Ha, G. H., Vu, G. T., Hoang, C. L., Nguyen, S. H., Nguyen, C. T., Latkin, C. A., Tam, W. W., Ho, C. S. H., y Ho, R. C. M. (2020). How have excessive electronics devices and Internet uses been concerned? Implications for global research agenda from a bibliometric analysis, *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 469-482. Disponible en: <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00031> (julio, 2023).
- Vosloo, S. (2022, junio 20). How the Digital Services Act will keep children safe online. (2022, July 15). World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2022/06/eu-digital-service-act-how-it-will-safeguard-children-online/> (julio, 2023).
- Wu, L., Lin, H., y Chung, J. (2020, febrero 22). 3C act a symbolic gesture: ministry. Taipei Times. Disponible en: <https://www.taipetimes.com/News/taiwan/archives/2015/08/21/2003625867> (julio, 2023).
- Yu, E. (2023, enero 31). Singapore can now order social media sites to block access, as “online safety” law kicks in. ZDNET. Disponible en: <https://www.zdnet.com/article/singapore-can-now-order-social-media-sites-to-block-access-as-online-safety-law-kicks-in/> (julio, 2023).

Nota aclaratoria

Asesoría Técnica Parlamentaria está enfocada en apoyar preferentemente el trabajo de las Comisiones Legislativas de ambas Cámaras, con especial atención al seguimiento de los proyectos de ley. Con lo cual se pretende contribuir a la certeza legislativa y a disminuir la brecha de disponibilidad de información y análisis entre Legislativo y Ejecutivo.



Creative Commons Attribution 3.0
(CC BY 3.0 CL)