

EU KIDS Act: nueva propuesta normativa en la UE para la protección de los menores en el entorno digital

El pasado 17 de septiembre la Comisión Europea adoptó una propuesta legislativa para la protección de los menores en el entorno digital (EU KIDS Act)¹, que ha sido remitida al Parlamento Europeo y al Consejo para iniciar el procedimiento de su aprobación.

La propuesta incluye:

Retrasar la edad en el uso de las redes sociales

Se contempla una incorporación progresiva o por etapas:

- Menores de 13 años. Prohibición de acceso a cuenta propia en internet y a las redes sociales.
- Entre 13 y 15 años. posibilidad de acceder con control parental a cuentas dependientes (mini cuentas) asociadas a adultos responsables, y con medidas de protección: herramientas de control siempre activadas, número restringido de contactos sociales (con aprobación), tiempo frente a la pantalla limitado hasta una hora al día.
- Entre 15 y 18 años: acceso a cuenta propia, pero garantizándose la seguridad desde el diseño (ver apartado siguiente).

Los menores de entre 3 y 13 años pueden acceder a servicios de intercambio de vídeos, siempre que estén especialmente diseñados, y a través de mini cuentas como las arriba señaladas. Las plataformas deben ofrecer una herramienta fácil de utilizar para que los adultos bloqueen los contenidos inadecuados en caso de ceder sus dispositivos a menores, incluyendo la limitación temporal de uso.

Seguridad desde el diseño

Se prohíbe a plataformas, videojuegos en línea, servicios de vídeo, *chatbots* y sistemas de IA dirigidos a menores el uso de funciones que estimulan la permanencia en la navegación y estimulan los patrones oscuros y adictivos:

¹ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/library/proposal-eu-kids-act-eu-keeping-internet-digital-spaces-accountable-and-trustworthy>

- Reproducción automática y desplazamiento sin límite ni interrupciones (*scroll* infinito).
- Notificaciones diseñadas para enganchar a servicios y contenidos o introducir al usuario en una espiral de búsqueda y reenvíos ("madrigueras de conejo") alejadas del propósito inicial.
- Estrategias de recompensas por publicaciones o seguimientos generados, o penalizaciones por no mantener un volumen o cadencia de entradas y contactos ("racha")
- Notificaciones automáticas en horas nocturnas.
- Contacto no solicitado por parte de desconocidos, agregación a grupos o emisiones en vivo sin autorización.

Deben contemplarse límites de tiempo efectivos y pausas de uso, diseñados para proteger el sueño y el tiempo escolar de los niños.

Los asistentes conversacionales deberán estar desactivados por defecto y no podrán diseñarse ni utilizarse de manera que imiten relaciones personales y generen dependencia emocional en los menores.

Los perfiles de menores tendrán desactivadas también por defecto funciones como la geolocalización, la cámara y el micrófono.

Los servicios en línea también deben ofrecer formas sencillas de bloquear y silenciar a otros usuarios, herramientas eficaces de gestión del tiempo y sistemas de recomendación seguros que los menores puedan controlar, ajustar y restablecer.

Verificación de edad

Los servicios en línea, y también las tiendas de aplicaciones, deben utilizar herramientas de verificación de edad con el fin de impedir que los menores accedan a contenidos y ofertas inadecuadas, sin que sea suficiente, como ocurre en la actualidad en muchas páginas y plataformas, con la autodeclaración de ser mayor de edad.

La Comisión ofrece a los prestadores la aplicación gratuita de verificación de edad que viene desarrollando, y en el futuro la cartera europea de identidad digital. Esta aplicación, una tecnología de «prueba de conocimiento cero, no almacena documentos de identidad ni datos biométricos, ni puede localizar, rastrear o perfilar a las personas, cumpliendo con las garantías de protección de la privacidad.

Cada Estado miembro debe ofrecer al menos una aplicación gratuita de verificación de edad, también para las personas sin identificación digital. España ha sido pionera en trabajar en un diseño que cumple esas características, con la participación de la Fábrica Española de La Moneda y Timbre.

Deberá verificarse la edad cuando un usuario abra una cuenta nueva. En el caso de las cuentas ya existentes, en los seis meses posteriores a la entrada en vigor de la norma debe verificarse si los titulares de cuentas existentes son mayores de 15 años, e inhabilitar las cuentas de aquellos que lo son o cuya edad no se puede establecer. Los proveedores digitales pueden "estimar" la edad del usuario basándose en "indicadores razonables" (fecha de creación de la cuenta, datos de la tarjeta de crédito).

Seguimiento y cumplimiento de la normativa

La aplicación de la normativa se realizará a través de los mecanismos contemplado en los reglamentos de Servicios Digitales (DSA) e Inteligencia Artificial (IAA), con un papel fundamental de los coordinadores de servicios digitales en cada Estado miembro (la CNMC en España) y las instancias comunitarias.

En el caso de las plataformas de muy gran tamaño (VLOP: las que tienen 45 millones o más de usuarios activos mensuales en la UE) la carga de la prueba de cumplimiento recae en las plataformas, no sobre las autoridades o los usuarios.

Antes de que sus servicios entren en contacto con niños y niñas deben presentar un plan de cumplimiento detallado que muestre cómo tienen la intención de cumplir con todas las obligaciones de la ley, y hacer que auditores independientes lo verifiquen. Esta auditoría debe ser pagada por las plataformas, y la Comisión puede oponerse al auditor en caso de que no se garantice su independencia.

Los compañeros de IA y los *chatbots* no pueden introducirse en el mercado hasta que los proveedores puedan demostrar el cumplimiento de las nuevas obligaciones en virtud de la Ley y dispongan de un mecanismo de seguimiento de los riesgos e incidentes emergentes.

Las multas pueden alcanzar el 6% de la facturación anual total en todo el mundo.

Las autoridades nacionales designadas por los Estados miembros supervisarán las nuevas normas aplicables a los videojuegos que no sean plataformas online.