

Bruselas, 18 de septiembre de 2026
(OR. en)

13422/26

**Expediente interinstitucional:
2026/0286 (COD)**

**AUDIO 107
TELECOM 436
COMPET 1095
JEUN 214
MI 908
DIGIT 237
CONSOM 267
DATAPROTECT 290
JAI 1179
DISINFO 64
CT 110
ENT 231
CES 19
CDR 206
CODEC 1710**

NOTA DE TRANSMISIÓN

De:	Por la secretaria general de la Comisión Europea, D. ^a Martine DEPREZ, directora
Fecha de recepción:	17 de septiembre de 2026
A:	D. ^a Thérèse BLANCHET, secretaria general del Consejo de la Unión Europea
N.º doc. Ción.:	COM(2026) 680 final
Asunto:	COMUNICACIÓN DE LA COMISIÓN AL PARLAMENTO EUROPEO Y AL CONSEJO Un enfoque de la UE para la seguridad de los menores en línea

Adjunto se remite a las delegaciones el documento COM(2026) 680 final.

Adj.: COM(2026) 680 final



COMISIÓN
EUROPEA

Bruselas, 17.9.2026
COM(2026) 680 final

**COMUNICACIÓN DE LA COMISIÓN AL PARLAMENTO EUROPEO Y AL
CONSEJO**

Un enfoque de la UE para la seguridad de los menores en línea

1. Introducción

El mundo digital es una vía de acceso al conocimiento y una oportunidad para conectar y crear. Sin embargo, los modelos de negocio de las plataformas, diseñados para maximizar el tiempo que se pasa en línea, generan una enorme interacción en línea y pueden aprovechar las vulnerabilidades de los menores. Según una encuesta del Eurobarómetro de 2026, los adolescentes pasan una media de 4,5 horas en línea entre semana y 6,1 horas los fines de semana¹.

Las pruebas disponibles muestran que, cuanto antes acceden los menores al mundo digital, mayor es el tiempo que probablemente pasen ante las pantallas. Quienes empezaron a usar medios sociales antes de los 10 años declaran pasar 7,5 horas diarias delante de las pantallas durante el fin de semana, frente a las 5,7 horas de quienes empezaron después de los 14 años. **Esto aumenta la presión sobre la salud mental de la juventud, que nunca ha estado tan amenazada.** Uno de cada tres adolescentes se siente estresado o socialmente excluido y experimenta problemas de concentración. En la actualidad, uno de cada cuatro menores se encuentra con contenido nocivo y perturbador en línea, en el que se muestra violencia, discurso de odio, presión estética o desinformación. Uno de cada cuatro también sufre embaucamiento con fines sexuales en línea en algún momento antes de los 18 años, como interacciones sexuales coaccionadas no deseadas y diversas formas de captación de menores². Si bien cualquier menor puede verse afectado, los menores vulnerables corren un riesgo desproporcionado, y tanto niñas como niños se ven expuestos a diferentes tipos de riesgos.

Además, tal como confirman los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) de la OCDE para 2025, **la distracción digital se considera una causa fundamental de la caída del rendimiento educativo de nuestros menores.** La distracción digital afecta al aprendizaje de la juventud y es un factor clave en el deterioro en materia de competencias básicas en la UE. El uso desmedido de los medios sociales y el tiempo excesivo frente a las pantallas causa, en particular, deficiencias a la hora de evaluar la información, establecer conexiones entre múltiples fuentes y pensar de manera crítica.

La proliferación de contenidos problemáticos generados por la IA, como las ultrafalsificaciones o el peligroso asesoramiento proporcionado por los chatbots o los compañeros de IA, agrava todavía más el problema. Uno de cada diez adolescentes (lo que supone millones de jóvenes en toda Europa) se ve presionado para compartir imágenes íntimas. No se trata de una exposición meramente pasiva y no se limita a la pantalla. Estos contenidos moldean, fomentan y recompensan conductas de riesgo, desde dañar a otros hasta autolesionarse, como trastornos alimentarios o comportamientos temerarios que se llevan a cabo y se graban con el objetivo de recibir atención y validación, con consecuencias mortales en algunos casos.

La Unión ya cuenta con unas sólidas bases para proteger a los menores en línea. El Reglamento de Servicios Digitales exige a las plataformas en línea que garanticen la seguridad de los menores a la hora de diseñar los elementos fundamentales de sus servicios. El marco regulador de la UE también contiene amplias salvaguardias para proteger a los menores en línea cuando utilicen servicios de emisión en continuo y productos de IA, así como cuando jueguen o compren a minoristas en línea. El Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) establece normas específicas y salvaguardias relativas al uso de datos personales, incluidos los de los menores. La legislación de la Unión en materia de protección de los

¹ Impact of excessive screen time and social media on young people's mental health («Encuesta del Eurobarómetro sobre el impacto del tiempo excesivo frente a las pantallas y de los medios sociales en la salud mental de las personas jóvenes», en inglés), junio de 2026.

² <https://www.childlight.org/reports/itl-interim-update-2026>

consumidores, como la Directiva sobre las Prácticas Comerciales Desleales, protege a los menores al considerarlos consumidores vulnerables.

Garantizar el cumplimiento de esta legislación ha sido una de las principales prioridades de la Comisión. Por ejemplo, en virtud del Reglamento de Servicios Digitales, la Comisión adoptó medidas coercitivas contra ByteDance y Meta por el diseño adictivo de sus plataformas en línea emblemáticas, TikTok, Facebook e Instagram, respectivamente, así como por el inadecuado control de la edad en Facebook e Instagram. La Comisión también ha adoptado medidas coercitivas contra X por la generación y difusión por parte de Grok de material de abuso sexual de menores. A través de la Red de Cooperación para la Protección de los Consumidores, la Comisión y las autoridades nacionales han hecho frente a las prácticas perjudiciales, en particular en los juegos en línea y el comercio electrónico³. Las autoridades de protección de datos también han tomado medidas contra Meta, TikTok, X y otros, en relación con el uso indebido de datos personales de menores.

Sin embargo, **las normas actuales no son suficientes.** El actual marco legislativo de la UE no precisa una edad mínima para acceder a plataformas y servicios que presentan funciones y contenidos de riesgo o inadecuados para determinadas edades. Tampoco existe una prohibición total de algunas funciones problemáticas habituales, como el desplazamiento infinito por la pantalla, las notificaciones excesivas o los sistemas de recomendación perjudiciales. Además, el marco vigente de la Unión no ofrece una armonización suficientemente sólida ni detalles sobre cómo hacer frente a las características de diseño adictivas presentes en los productos y servicios digitales accesibles a menores. También carece de seguridad jurídica en lo relativo a los sistemas de verificación de la edad y a la responsabilidad jurídica de las empresas tecnológicas en lo que respecta al diseño de sus servicios.

Tras anunciarse en el discurso sobre el estado de la Unión de 2025, se encargó a un **grupo de expertos** que asesorara a la presidenta de la Comisión sobre el desarrollo de un enfoque europeo para garantizar la seguridad de los menores en línea. El grupo de expertos contó con la participación de distintos grupos de partes interesadas y escuchó a especialistas procedentes de diferentes contextos, tanto de la Unión como de los países socios. Sus deliberaciones dieron lugar al informe de los copresidentes del grupo de expertos, en el que se exponen sus conclusiones y recomendaciones clave⁴.

Asimismo, se ha reconocido la seguridad de los menores en línea como un reto mundial que exige una estrecha cooperación entre los socios. En los Estados Unidos, el reciente acuerdo de Meta muestra que los proveedores de servicios se están dando cuenta de que cada vez se les considera más responsables, tanto desde el punto de vista jurídico como social, de la seguridad de los menores a quienes prestan servicios⁵. Dentro de la UE, muchos Estados miembros están estudiando diferentes iniciativas legislativas para proteger a los menores en línea, como, por

³ En el juego *Star Stable Online*, por ejemplo, la Red de Cooperación para la Protección de los Consumidores investigó las exhortaciones directas de compra dirigidas a menores, las tácticas de venta forzada y la falta de claridad de la información relativa a las monedas del juego, y le pidió a la empresa que presentara compromisos para mejorar sus prácticas. Además, se están aplicando medidas coordinadas por la Red de Cooperación para la Protección de los Consumidores contra Temu y Shein por infringir la legislación en materia de protección de los consumidores relacionadas con interfaces engañosas, descuentos falsos y otras prácticas comerciales desleales.

⁴ *Child safety online. Protecting and empowering minors in a digital world* [«Seguridad de los menores en línea: proteger y empoderar a los menores en un mundo digital», en inglés], disponible en https://commission.europa.eu/document/download/d833504d-5ec3-4fac-945f-38e7d0bd5326_en?filename=Special-panel-report.pdf

⁵ <https://www.oag.state.va.us/media-center/news-releases/3105-attorney-general-jay-jones-announces-a-17-billion-landmark-settlement-with-meta-with-353-million-guaranteed-for-virginia>

ejemplo, fijar una edad mínima para acceder a determinados servicios⁶. **Sin embargo, los últimos acontecimientos han demostrado claramente la complejidad jurídica que gravita en torno a la cuestión** y han puesto de manifiesto la necesidad de un enfoque específico y proporcionado para proteger los derechos fundamentales⁷.

En este contexto, tomar **acciones decisivas, integrales y urgentes a escala de la Unión** constituye la manera más adecuada de tratar con eficacia y rapidez la magnitud y gravedad de los riesgos a los que se enfrentan los menores en línea. Es la respuesta eficaz a las evidentes peticiones del Consejo Europeo, los legisladores y las principales partes interesadas, que abogan por la necesidad de un enfoque europeo común para proteger por igual, en toda la Unión, a todos los menores cuando navegan en línea. Permitirá a Europa restringir, de una vez por todas, el amplio y perjudicial acceso de las empresas tecnológicas a los menores europeos, de modo que puedan vivir sin algoritmos, porque «Europa cree que los menores deben ser criados por sus progenitores, no por algoritmos».

2. Hacia un enfoque europeo integral y ambicioso: la «EU KIDS ACT» («Ley de la UE relativa a unos entornos digitales en internet fiables y responsables»)

El **enfoque de la Unión** debe permitir a los menores beneficiarse del enorme potencial de los servicios digitales, al tiempo que los protege del abuso y la explotación. **Debe limitar el acceso de las empresas tecnológicas a nuestros menores, y no al revés.** Debe hacer hincapié en que la principal responsabilidad de diseñar espacios en línea seguros recae sobre los proveedores de servicios digitales. Debe respetar la evolución de la madurez de los menores a medida que crecen y el papel de sus tutores, sin transferirles indebidamente la responsabilidad. Por consiguiente, el enfoque de la Unión debe ser integral, colectivo, adaptado a la edad de los menores y basado en los riesgos reales a los que se enfrentan en línea. Debe basarse en la consideración de los derechos del niño como derechos fundamentales, en consonancia con la Carta de los Derechos Fundamentales de la UE, teniendo en cuenta el interés superior del niño como la consideración primordial.

La «EU KIDS ACT» adoptada junto con la presente Comunicación **presenta un conjunto único de normas a escala de la Unión que proporciona un mismo nivel de protección a todos los menores** en toda la Unión, así como un **conjunto de herramientas para progenitores y tutores**⁸. La propuesta reducirá el riesgo de fragmentación entre los Estados miembros y proporcionará una seguridad jurídica clara a las empresas de la UE al operar en el mercado único.

La propuesta se aplicará a los «medios sociales+», el grupo de servicios que más riesgo plantea para los menores. Se trata de los servicios de medios sociales, las plataformas de intercambio de vídeos y los juegos en línea que plantean riesgos de diseño específicos para los menores, así como los chatbots y los compañeros de IA, herramientas virtuales que pueden dar consejos en materia de salud mental y desarrollo personal a los menores. No se dirige a los servicios diseñados y gestionados con fines educativos o por entidades públicas, ni se aplicará a la IA industrial ni a los productos de oficina de IA. La propuesta contendrá un **enfoque combinado** para establecer i) una **edad mínima a escala de la Unión** y ii) **unos requisitos de diseño seguro**.

⁶ Se están preparando o negociando proyectos legislativos en 17 Estados miembros.

⁷ <https://www.conseil-constitutionnel.fr/decision/2026/2026911DC.htm>

⁸ La definición de filiación se ajustará a la legislación nacional de cada Estado miembro de la UE.

2.1. El requisito de edad mínima a escala de la Unión para los medios sociales

El acceso de los menores a las plataformas sigue siendo una cuestión clave, y que tengan o no su propia cuenta personal supone una enorme diferencia en términos de riesgos. Teniendo esto en cuenta, la propuesta **prohíbe que las plataformas de medios sociales permitan el acceso a menores de 13 años y establece una edad mínima a escala de la Unión para que los menores abran una cuenta propia a los 15 años**, garantizando al mismo tiempo un enfoque gradual. En concreto:

Los menores de entre 0 y 3 años no deben tener acceso a ninguna pantalla. A estas edades, los menores se ven principalmente expuestos a riesgos relacionales como usuarios pasivos de los medios digitales. Estos riesgos suelen aparecer cuando los progenitores y tutores sustituyen la interacción directa con el uso de pantallas para calmar o distraer a los niños y niñas de corta edad, lo que puede afectar al desarrollo de su capacidad de atención, lenguaje y visión, así como al crecimiento socioemocional. Por lo tanto, los progenitores y tutores deben priorizar las interacciones cara a cara, limitar su propio tiempo en los medios sociales mientras cuidan a los menores y evitar exponer a sus hijos a pantallas.

Los menores de entre 3 y 13 años no deben estar expuestos a los medios sociales. No obstante, los proveedores de plataformas de intercambio de vídeos pueden ofrecer servicios adaptados a los menores, como material educativo o entretenimiento adaptado a su edad, que los tutores pueden permitir ver a sus hijos en un entorno supervisado. A tal fin, las plataformas deben ofrecer a los progenitores o tutores una herramienta fácil de utilizar para restringir el uso de la cuenta de la persona adulta a dichos servicios adaptados a los menores mientras estos lo estén utilizando, así como para limitar la exposición del menor a una hora diaria. Este enfoque está en consonancia con las recomendaciones de los copresidentes del grupo de expertos y permite a los menores familiarizarse con la tecnología lentamente, a medida que crecen. Sigue protegiéndolos de toda interferencia indebida y de las características de diseño adictivas a las que, de otro modo, podrían verse expuestos.

En caso de los menores de entre 13 y 15 años, los progenitores o tutores podrán crear minicuentas para los medios sociales y las plataformas de intercambio de vídeos, que estarían sujetas al requisito de edad mínima de 13 años. Estas cuentas tendrían funciones estrictamente limitadas y estarían sometidas al control parental. Las funciones de los medios sociales se restringirían a un número máximo de contactos —únicamente entre iguales— al día y a un tiempo de pantalla diario limitado a una hora. Además, los progenitores y tutores podrían ejercer sus responsabilidades parentales mediante la supervisión y control del uso de la cuenta del menor a través de una aplicación específica para tutores.

En caso de los menores de entre 15 y 18 años, los adolescentes podrían crear su propia cuenta autónoma en los medios sociales y las plataformas de intercambio de vídeos, sin necesidad de aprobación parental, garantizando al mismo tiempo que esto solo les dé acceso a un entorno que es seguro desde la etapa del diseño. Durante este período, el papel de los progenitores y tutores sigue siendo fundamental.

2.2. Diseño seguro

Además de las medidas descritas anteriormente, la «EU KIDS ACT» exige que todos los servicios incluidos en el ámbito de aplicación se diseñen de forma segura siguiendo unas normas y principios estrictos, lo que garantizará una experiencia segura adaptada a la edad de los menores. A continuación se enumeran algunas de estas características:

- No habrá **ninguna característica de diseño adictiva**, como el desplazamiento infinito por la pantalla, las notificaciones artificiales o determinadas funciones de recompensa.
- **Habrán sistemas de recomendación regulados**, como opciones para elegir, afinar y controlar el contenido recomendado, evitar las espirales de contenido y no limitarse a las señales basadas en la interacción.
- Habrá una **configuración de cuenta segura** a fin de mantener el contenido privado, desactivar los ajustes de riesgo por defecto e informar de forma clara a los menores.
- No se permitirá **ningún contacto no deseado de otros usuarios**. Los usuarios desconocidos no podrán ponerse directamente en contacto con alguien que no forme parte de las conexiones aprobadas, se necesitará un permiso explícito para ser añadido a los grupos y bloquear a otros usuarios será fácil y anónimo.
- Los menores podrán **denunciar fácilmente los contenidos nocivos** y acceder a **herramientas de apoyo rápidamente**.
- Se ofrecerán **herramientas de control parental** eficaces y adaptadas a la edad de los menores.

Estas normas y principios se complementarán con compromisos adaptados para los juegos en línea y para los chatbots y los compañeros de IA, ofreciendo un enfoque de correulación basado en la autorregulación impulsada por la industria. Las tiendas de aplicaciones informáticas también estarán sujetas a requisitos basados en las mejores prácticas de autorregulación actuales. Aplicarán clasificaciones por edad coherentes y harán que los menores que no tengan la edad exigida no puedan acceder a las aplicaciones, como, por ejemplo, los juegos en línea.

2.3. Verificación de la edad

La propuesta también regula los **sistemas de verificación de la edad accesibles y que respetan la privacidad**, así como su funcionamiento.

La «EU KIDS ACT» obligará a los proveedores de servicios de medios sociales y de plataformas de intercambio de vídeos a **verificar la edad cuando un usuario cree una nueva cuenta**. Esto se haría recurriendo a la herramienta de verificación de la edad de la UE o a otras soluciones facilitadas por las autoridades públicas que ofrezcan un nivel equivalente de precisión, fiabilidad, solidez, privacidad, seguridad, no discriminación y no intrusión. Las cuentas existentes estarían sujetas a unos controles proporcionados, y no a una verificación generalizada y retrospectiva de la edad. Esto sucedería, por ejemplo, en caso de una cuenta que ya se hubiera creado muchos años antes o se hubiera vinculado a una tarjeta de crédito del titular de la cuenta. En el caso concreto de los juegos en línea, será obligatoria una **recomendación de edad para cada juego**, que se aplicará estrictamente mediante la verificación de la edad en una tienda de aplicaciones informáticas antes de descargar el juego.

2.4. Control del cumplimiento

Para garantizar una protección eficaz de los menores, es fundamental un control estricto del cumplimiento de la norma. La «EU KIDS ACT» se basa en la **arquitectura de control del cumplimiento** existente del Reglamento de Servicios Digitales y del Reglamento de Inteligencia Artificial. La carga de la prueba para demostrar el cumplimiento de las nuevas normas recae sobre los operadores. Por este motivo, las plataformas en línea de muy gran

tamaño estarán obligadas a presentar un plan de cumplimiento a un auditor independiente que tendrá que evaluar exhaustivamente el nuevo servicio, característica o funcionalidad. La Comisión puede solicitar al proveedor que proponga medidas correctoras si considera, sobre la base del informe de auditoría, que el plan de cumplimiento contiene alguna deficiencia. El acto legislativo también introduce una tasa de supervisión para financiar y apoyar eficazmente la labor de control del cumplimiento y supervisión de la Comisión a escala de la UE. Dentro de la estructura de control del cumplimiento, **se dará prioridad a las denuncias relacionadas con menores.**

Teniendo en cuenta que la tecnología avanza velozmente, la propuesta prevé una **cláusula de revisión** para atender a la posible necesidad de actualizar el marco regulador.

3. Medidas complementarias

3.1. Medidas reglamentarias complementarias de la UE

La «EU KIDS ACT» establecerá normas específicas para los servicios digitales cuyo uso plantea el mayor riesgo para la seguridad y el desarrollo de los menores. Plantea un acceso gradual y garantiza que determinadas características integrantes sean seguras desde el diseño. Al mismo tiempo, debemos velar por que se garantice la seguridad de los menores en lo que respecta a todos los servicios y productos que pueden encontrarse en línea, así como por que las prácticas comerciales que les alcanzan no planteen riesgos para su salud o seguridad.

La futura **Ley de Equidad Digital** y la revisión del Reglamento sobre la Cooperación en materia de Protección de los Consumidores son una oportunidad clave para integrar la protección de la infancia y la adolescencia en el núcleo de la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores. La Ley de Equidad Digital actualizará las normas horizontales de protección de los consumidores frente a las prácticas comerciales perjudiciales en línea que también afectan a los menores como consumidores jóvenes; entre ellas, se encuentran las prácticas digitales manipuladoras de las empresas en sus relaciones con los consumidores, las técnicas desleales de fijación de precios, la comercialización problemática por medio de influencers y otras cuestiones relacionadas con los contratos y las suscripciones digitales. La Comisión también revisará el Reglamento sobre la Cooperación en materia de Protección de los Consumidores para garantizar un cumplimiento más estricto en beneficio de todos, poniendo el foco en los menores, basándose en la aplicación de la «EU KIDS ACT» y complementándola. Al preparar el Reglamento revisado, la Comisión estudiará formas de mejorar la coordinación del control del cumplimiento entre las autoridades nacionales de consumo en situaciones transfronterizas y centralizará las competencias de investigación y control del cumplimiento a escala de la UE en determinados casos.

Además, la Comisión propondrá una revisión de la **Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual**. Especificará las categorías de contenidos nocivos de los que las plataformas de intercambio de vídeos deben proteger a los menores y aclarará la aplicabilidad de las normas audiovisuales de la UE a los influencers en su calidad de proveedores de contenidos.

Más allá del desarrollo de un marco regulador adecuado y de control efectivo del cumplimiento, la respuesta de la Unión debe basarse en una serie de medidas de apoyo, como las que se describen a continuación.

3.2. Empoderar a la infancia y a la juventud a través de la educación

En primer lugar, **la educación es fundamental para fomentar el desarrollo de la infancia**, dotar a los menores de los conocimientos adecuados para comprender mejor el entorno en línea y permitirles discernir entre comportamientos adecuados y conductas de riesgo, también en línea. Teniendo esto en cuenta, es esencial que las personas jóvenes dispongan de las competencias que necesitan para interactuar de forma segura y responsable con los «medios sociales+», también en el contexto del uso acelerado de la IA.

Ante esta situación, la Comisión adoptará un **paquete educativo** para apoyar a las escuelas del futuro en sus esfuerzos por promover las competencias digitales y en IA, concienciar y aumentar la resiliencia entre los menores, **también mediante la preparación del personal docente y directivo** sobre el impacto de los «medios sociales+» en la salud mental y el desarrollo cognitivo. En este contexto, el apoyo psicológico y una educación integral adaptada a la edad del menor resultan fundamentales.

El futuro paquete educativo seguirá **integrando la alfabetización en materia de IA**, en particular **a través del marco de alfabetización en materia de IA de la UE y la OCDE para la educación primaria y secundaria**; también prestará apoyo a las escuelas en el desarrollo de estrategias para fomentar el bienestar digital de los menores, centrándose en su seguridad y empoderamiento. Contemplará asimismo el establecimiento de una infraestructura digital europea de educación, segura e interoperable, así como de contenidos educativos pedagógicamente sólidos, y contribuirá a reducir las dependencias estratégicas de Europa en materia de tecnología educativa.

Los **Centros de Seguridad en Internet** cofinanciados por la UE ya proporcionan una ayuda eficaz y fiable para mantener la seguridad de los menores en línea. Su presencia nacional, su amplio alcance y sus conocimientos especializados hacen que la red sea un valioso socio para los Estados miembros a la hora de desarrollar y aplicar estrategias nacionales eficaces para conseguir un entorno digital de mejor calidad y más seguro para los menores. Sobre la base de este trabajo, la Comisión tiene previsto proporcionar unas **orientaciones adaptadas sobre las nuevas normas** dirigidas a diferentes grupos, como los menores, los tutores, los educadores, las escuelas y los reguladores. En este marco habrá seminarios web, detección temprana de daños, gestión del acceso adaptado a la edad de los menores y uso seguro de chatbots y compañeros de IA. Los Estados miembros deben basarse en este trabajo y reforzarlo en el contexto nacional, regional y local.

En cuanto a la financiación, la Comisión ya financia la investigación sobre la seguridad de los menores en línea en el marco de **Horizonte Europa**. En el programa de trabajo para 2026 se incluye el impacto del uso de herramientas digitales fuera de la escuela y sus consecuencias en la comunicación sobre los resultados educativos y la salud mental, con proyectos pertinentes que se iniciarán a partir de 2027. Además, la Comisión puede identificar **prioridades emergentes de financiación de la investigación**, así como oportunidades para apoyar servicios seguros e innovación centrada en los menores con inversiones directas de los sectores público y privado.

Al mismo tiempo, deben emprenderse acciones para **garantizar que los menores pasen tiempo en el mundo fuera de línea**. A través de Erasmus+, la Comisión apoya los espacios y las actividades fuera de línea, ya que son cruciales para el desarrollo de menores: ayudan a promover unas interacciones saludables y ofrecen alternativas al uso de pantallas. Por lo tanto, anima a los Estados miembros a ampliar el acceso a deportes, actividades artísticas, clubes juveniles, bibliotecas y espacios comunitarios asequibles. Los Estados miembros y las regiones

de la UE deben hacer pleno uso de la financiación nacional y de la UE disponible, con vistas a ofrecer infraestructuras adecuadas para docentes, progenitores y menores.

Estos esfuerzos deben formar parte de un compromiso colectivo más amplio y firme, tanto a escala nacional como de la Unión, para **movilizar todos los recursos disponibles para la educación, la concienciación y el intercambio de mejores prácticas** con vistas a reforzar los mecanismos de prevención, apoyo y protección de los menores en el entorno digital en un enfoque integrado de la protección de la infancia. En este contexto, la rápida transposición y aplicación de la Directiva sobre Responsabilidad por los Daños Causados por Productos Defectuosos permitirá a las víctimas de productos defectuosos, incluidos los productos digitales, reclamar una indemnización en toda la UE en condiciones uniformes.

3.3 Medidas de apoyo más amplias de la UE

Además de la educación y la alfabetización mediática, se necesitan más medidas complementarias de la UE para tratar la protección de los menores en línea. Entre ellas figuran un enfoque global de la salud, en particular la salud mental, y una mejor cooperación y coordinación de quienes participan en la respuesta a los riesgos y delitos a los que se ven expuestos los menores en línea.

En 2023, la Comisión ya había adoptado una Comunicación sobre un enfoque global de la salud mental, en la que figuraban 20 iniciativas emblemáticas y casi 1 300 millones EUR en oportunidades de financiación. La iniciativa se centra más en la inclusión y el apoyo a los grupos vulnerables, como la infancia y la juventud. Ahora, la Comisión está desarrollando junto con UNICEF un **conjunto de herramientas de prevención** que ayudará a los responsables de la formulación de las políticas a brindar un mejor apoyo a la salud mental y física de los menores. El conjunto de herramientas, que se publicará en octubre de 2026 con ocasión del Día Mundial de la Salud Mental, tratará también los retos relacionados con el impacto de la digitalización en la salud mental de los menores. Además, la Comisión está cooperando con la Organización Mundial de la Salud en el **desarrollo de capacidades en los sistemas de salud mental**, que también se ocupan de los determinantes digitales de la salud mental de la juventud.

Los menores también pueden ser víctimas de delitos. Cuando los menores se ven afectados por infracciones penales en línea, ya sean víctimas, autores o ambos, es de aplicación el acervo de la UE en materia de Derecho penal procesal, en particular la Directiva sobre los Derechos de las Víctimas y la Directiva sobre las Garantías Procesales de 2016. En lo que respecta a la prevención de la delincuencia, el marco aplicable es el acervo en materia de Derecho penal sustantivo de la UE, en particular la Directiva sobre el Abuso Sexual de Menores.

Los delitos que afectan a los menores en línea van desde delitos de odio, trata de seres humanos, abusos y explotación sexual hasta la captación para la delincuencia organizada y extremismo violento o terrorismo. Las autoridades nacionales y de la UE encargadas de garantizar el cumplimiento de las diferentes legislaciones seguirán cooperando e intercambiando información y datos con prontitud, a fin de garantizar el máximo nivel de protección para los menores. El próximo **plan de acción para proteger a los menores frente a la delincuencia** tratará de ofrecer una respuesta integral y coherente a los diversos riesgos a los que se enfrentan los menores en relación con la delincuencia, tanto en línea como fuera de línea. Su objetivo será minimizar la exposición de los menores a la delincuencia, reforzar la capacidad de las autoridades garantes del cumplimiento del Derecho y otras autoridades competentes para investigar y enjuiciar los delitos que afectan a los menores. Se centrará en apoyar a los menores en su recorrido por los sistemas nacionales de justicia penal. **Con el enfoque centrado en los**

menores, sus derechos e interés superior ocuparán un lugar central en todas las iniciativas.

3.4. Cooperación internacional

En consonancia con su Estrategia Digital Internacional, la UE ha trabajado hasta ahora con Australia, Brasil, Canadá, Singapur, el Reino Unido y Japón para proteger a los menores en línea y ha configurado el conjunto común de principios del G7 relativos a los menores en línea⁹. También ha participado en debates a nivel multilateral, como las Naciones Unidas¹⁰. Reforzar la cooperación con nuestros socios internacionales sigue siendo una prioridad para proteger eficazmente a los menores en línea. Introducir, mediante la «EU KIDS ACT», un enfoque para mitigar el impacto que la inteligencia artificial ejerce en los menores a través de los chatbots y los compañeros de IA **refuerza el planteamiento de la UE con respecto a la IA, basado en los derechos y en el riesgo**, que es de interés para muchos socios de todo el mundo. En general, un enfoque único para proteger a los menores en línea en toda la UE hará que esta cooperación internacional sea más eficaz, al proporcionar un sólido punto de referencia para colaborar con los socios a fin de alcanzar los objetivos de esta iniciativa.

3.5. Seguimiento

Es importante analizar continuamente el desarrollo de los servicios digitales para menores, su impacto en estos y los efectos de las iniciativas adoptadas en la Unión. **La Comisión hará un balance periódico de los avances** con el apoyo de las partes interesadas, incluidos los menores, las organizaciones de defensa de los derechos de la juventud y la infancia y las asociaciones de padres y madres. Hará un seguimiento del impacto y la eficacia del paquete de medidas vinculadas a la presente Comunicación.

Este seguimiento registrará **los efectos y la posible necesidad de ajustar el marco de edad mínima**, a fin de establecer un sistema estructurado de recogida periódica de datos para comprender la experiencia vivida en línea por los menores en toda la UE. Este marco se basará en la participación infantil, en particular a través de la Plataforma de Participación Infantil y Adolescente de la UE en el marco de la Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño y la Estrategia Europea para una Internet Mejor para los Niños (BIK+). Se sustentará en la investigación, el trabajo en el marco del Reglamento de Servicios Digitales y el Centro Europeo para la Transparencia Algorítmica, que hace un seguimiento de la evolución de la seguridad de los menores en línea, las tecnologías emergentes y los patrones de uso.

Este seguimiento se centrará especialmente en los efectos en la salud mental de la juventud. También reflejará las dimensiones positivas de las experiencias vividas por los menores en línea, en particular si los menores se sienten empoderados y seguros en el entorno digital y en qué medida, así como la manera en que se distribuye su tiempo de pantalla entre las diferentes actividades.

⁹ Refrendados posteriormente por los dirigentes de Brasil, Egipto, Kenia, India y Corea del Sur

¹⁰ Conjunto común de principios del G7 que definen un espacio digital más seguro y protegido para los menores

4. Conclusiones y próximos pasos

La presente Comunicación establece un marco basado en una convicción clara: las empresas tecnológicas son las principales responsables de hacer que sus productos sean seguros. **Son los progenitores, y no los algoritmos, quienes deben educar a la infancia de Europa.**

Debemos construir un mundo digital en el que nuestros **menores puedan crecer en libertad y seguridad**, bajo la protección de los valores que defiende Europa. Europa necesita ser el mejor lugar para crecer y el mejor lugar para envejecer. Ese es el principio con respecto a la cual debe juzgarse esta respuesta.

El grupo de expertos ha aportado las pruebas. Ahora corresponde a las instituciones de la Unión, junto con los Estados miembros, la industria, la sociedad civil, las escuelas y las familias, **lograr el cambio que piden los menores y los progenitores de toda Europa**: un mundo diseñado teniendo en cuenta su bienestar.

La Comisión:

- propondrá una **Ley de Equidad Digital**;
- propondrá la **revisión del Reglamento sobre la Cooperación en materia de Protección de los Consumidores**;
- propondrá la **revisión de la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual**;
- presentará un **plan de acción sobre la protección de los menores frente a la delincuencia**;
- y presentará un **paquete educativo**.