

Estrategias para proteger a los niños de la violencia en la inteligencia artificial

Strategies to protect children from violence in artificial intelligence

Rosalía Urbano
rosalia.urbanocayuela@unito.it
Università degli Studi di Torino
Turín, Italia
ORCID iD [0000-0003-0954-9596](https://orcid.org/0000-0003-0954-9596)

DOI [10.34623/8jry-ws91](https://doi.org/10.34623/8jry-ws91)

Recibido 2023-12-11
Aceptado 2024-02-29
Publicado 2024-02-29

Cómo citar y licencia

Urbano, R. (2024). Estrategias para proteger a los niños de la violencia en la inteligencia artificial. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Recuperado a partir de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/222>

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0.

Resumen

En la cultura convergente actual el infante crece en un entorno digital y transmedia en el que la inteligencia artificial juega un papel cada vez más importante. La amenaza del mal uso de dicha inteligencia artificial destaca la necesidad de abordar de forma ética y consciente el proceso de desarrollo e implementación de tecnologías emergentes. Este estudio tiene como objetivo identificar estrategias para mitigar la violencia de los contenidos de inteligencia artificial dirigidos a menores. La revisión de la literatura sobre violencia infantil se realiza mediante una investigación cualitativa explicativa centrada en el análisis de documentos de fuentes primarias y secundarias. Documentación extraída de investigaciones recientes, informes y leyes europeas, noticias nacionales e internacionales, materiales y manuales relacionados con el entorno digital, transmedia e inteligencia artificial. Los resultados presentan iniciativas de sensibilización, control parental, fomento del diálogo, cooperación sectorial y de expertos, así como claridad en las políticas de privacidad y seguridad de las plataformas digitales, el impulso de contenidos positivos y educativos, el refuerzo de capacidades socioemocionales y el apoyo psicológico a víctimas de la violencia. Las conclusiones sugieren la necesidad de una mayor investigación en el sector y en la enseñanza digital consciente, así como el equilibrio entre uso y medidas para mitigar los efectos de la violencia infantil garantizando un entorno digital seguro.

Palabras clave

Violencia · Estrategias · Niños · Inteligencia Artificial · Entorno Digital

Abstract

In today's convergent culture, children are growing up in a digital and transmedia environment in which artificial intelligence plays an increasingly important role. The risk of misuse of this artificial intelligence emphasises the importance of approaching the process of developing and implementing new technologies ethically and consciously. This study aims to identify strategies to mitigate the violence of artificial intelligence content aimed at minors. The literature on violence against children is examined through qualitative, explanatory research that focuses on analysing documents from primary and secondary sources. The documents come from recent research, European reports and laws, national and international news, materials and manuals related to the digital environment, transmedia and artificial intelligence. The results show the initiatives to raise awareness, parental control, promote dialogue, collaboration between the sector and experts, clarity of privacy and security policies of digital platforms, promotion of positive and educational content, strengthening of socio-emotional skills and psychological support for victims of violence. The research findings highlight the need for further research in the sector and conscious digital education, as well as a balance between use and action to mitigate the impact of violence against children by ensuring a safe digital environment.

Keywords

Violence · Strategies · Children · Artificial Intelligence · Digital Environment

1. Introducción

La inteligencia artificial se aplica en los productos infantiles. En la actualidad, se utiliza en la etapa inicial de creaciones transmedia, especialmente en la fase de preproducción. Se trata de una tecnología avanzada que simula el pensamiento humano. A través de ella se genera contenido textual, imagen y audiovisual por usuarios o profesionales de la materia. Cuando se emplea de manera correcta, dicha innovación genera ventajas importantes, sin embargo, su uso inadecuado repercute en los derechos individuales de manera significativa. De esta forma, otorga ventajas e inconvenientes que impactan en el sistema cognitivo, emocional y social del infante.

Resulta imprescindible, por tanto, tomar medidas efectivas que se ocupen de mitigar la manipulación y violencia de imágenes o vídeos realizados con inteligencia artificial para proteger al menor.

2. Transformación del entorno digital infantil: desde el contenido transmedia hasta la inteligencia artificial

El entorno digital realiza cambios constantes, se trata de una ciencia compleja con naturaleza indeterminada. Campo básico para los estudios científicos en media, tecnología y ciencias de la comunicación. En este contexto, tanto el infante como el adulto pueden experimentar la experiencia de vivir completamente integrados en el ambiente digital, la dualidad de las tecnologías construidas en base a efectos positivos y negativos, el conflicto por las disputas sociales que se establecen en él y la indeterminación, la cual muestra los resultados impredecibles que pueden surgir. Es un espacio propicio de exploración de diversas realidades y colaboración (Boczkowski & Mitchelstein, 2022). Según UNICEF (2022), el entorno digital incorpora la selección intrusiva de datos, es decir, algoritmos que insertan contenido perjudicial y de acoso en línea como claros peligros para el menor. En respuesta a esta afirmación, *The Institute of Electrical and Electronics Engineers* "IEEE" (2021) publica "*Standard for an Age Appropriate Digital Services Framework Based on the 5 Rights Principles for Children*", en el que se reconoce al niño como el usuario primario y defiende sus derechos atendiendo a sus necesidades. Se definen garantías relacionadas con la gestión, la moderación y la corrección de los datos, así como la jurisdicción y los criterios óptimos del uso digital para el infante.

En este sentido, la convergencia mediática ha modificado la forma de interacción entre las tecnologías, las industrias, los mercados, los géneros y las audiencias; transforma la manera en la que los medios y las personas acceden y consumen la información y el entretenimiento (Jenkins, 2008). Dicha situación se refleja en la disminución notable del consumo de televisión tradicional en el pequeño o pequeña (Barlovento, 2023). Se trata de la huida a las multipantallas y la adquisición de variedad de formatos (imagen, sonido, audiovisual, animación, etcétera). Asimismo, el contenido transmedia muestra sus creaciones en el entorno digital. Son productos

generados para el niño o niña que deben garantizar contenidos de calidad. Este universo transmedia permite crear historias para menores que se expanden a través de diversos canales de comunicación (Jenkins, 2014). Actualmente, los productores gestan narrativas y utilizan las fortalezas de cada plataforma para enseñarlas; se trata de la era en la que los medios convergen y los contenidos fluyen en múltiples vías (Jenkins, 2003).

En *transmedia storytelling* la historia central ejerce un papel protagonista (Jenkins, 2010). Forma compleja de comunicación que involucra múltiples medios y plataformas, dispositivos que desempeñan un papel único en la historia. La interacción cobra significado a medida que cada elemento contribuye a la construcción del conjunto de la narrativa (Josefowicz, Gallon, & Lorenzo-Galés, 2017). La unión de personajes y escenarios crea un universo narrativo, considerándose una de las fuentes más significativas en la cultura de masas actual (Scolari, 2013). El concepto transmedia, asimismo, se relaciona estrechamente con la idea de *crossplatform* en la que se presenta a una franquicia exitosa cuando la audiencia infantil o adulta se sumerge en la historia a través de sus formatos y productos. Un prototipo de transmedia *crossplatform* es la franquicia *Pokémon*, en el que la narrativa se despliega a través de videojuegos, series de televisión, películas, juguetes y otros medios, permitiendo a los seguidores participar y explorar (Gómez, 2018). En la actualidad, se aprecia una proliferación de contenidos transmedia o de alcance total (360 grados) en sectores como la televisión, el cine, la publicidad y la gastronomía; esto se debe a la multiplicidad de plataformas de consumo disponibles y al continuo progreso tecnológico (León-Barroso, 2015).

Durante las producciones infantiles se realizan esfuerzos para garantizar la financiación, la presencia de los productos en redes sociales y la finalización de las creaciones (Tenorio, 2011). Cada historia de la marca debe incorporar un significado completo en sí misma, puede extenderse o simplificarse, incluso eliminando elementos narrativos como personajes y eventos (Scolari, 2012). Los productos proporcionan, por tanto, entretenimiento e influencia significativa en las emociones y las relaciones sociales, siendo atractivos para el público infantil (Pugh, 2009). Según Scolari (2014), una manera de diseñar una narrativa transmedia (NT) implica integrar la industria de

los medios (IM) con la participación activa de los usuarios (CPU). En este modelo, la narrativa transmedia aprovecha una variedad de plataformas para expandir la franquicia generando relatos adaptados a cada dispositivo manteniendo una coherencia global entre ellos. Asimismo, según Pratten (2011), consiste en contar una historia utilizando diferentes productos con la colaboración, en ocasiones, de la audiencia; la interacción con cada medio aumenta la comprensión, el disfrute y el afecto del público por la narrativa. Para que este sistema sea efectivo, cada material creado debe ofrecer una experiencia narrativa completa y satisfactoria, de modo que la experiencia total sea más enriquecedora que la suma de las partes individuales. La niña o el niño usuario puede crear una nueva narración como fan prosumidor (Piscitelli, Scolari & Maguregui, 2011). Por tanto, una historia transmedia se conforma mediante la combinación de la industria de los medios y el contenido generado por los usuarios, es decir, $NT = IM + CGU$; esto refleja cómo la participación de sus seguidores se manifiesta a través de los contenidos creados por ellos mismos (Scolari, 2017).

Las tecnologías mencionadas no solo representan herramientas externas, sino que también generan cambios internos en la conciencia, especialmente cuando afectan a la comunicación oral (Ong, 2016). El desarrollo de los *mass media* y la llegada de nuevas plataformas digitales han ocasionado una transformación importante en el enfoque de la ecología mediática (Scolari, 2015). Dicha hibridación de medios se manifiesta a través de entornos y formas que generan nuevos tipos, como la diversificación de funciones de la web y la incorporación de redes sociales en la experiencia televisiva. Este proceso evolutivo impulsa hacia la instauración de una nueva configuración en la ecología de los medios de comunicación (Scolari, 2018).

Del gran uso del transmedia en creaciones para el infante, se ha derivado a la utilización de la denominada inteligencia artificial para generar imágenes, sonidos, datos o audiovisual. En este caso, se seleccionan cuidadosamente los algoritmos trabajados mediante el procesamiento de la información (Presno-Linera, 2023). Dicha innovación busca imitar los procesos cognitivos de los seres humanos como el aprendizaje, la imaginación, la percepción, el entendimiento y el lenguaje (Russell & Norvig, 2010). Sin embargo,

según el empleo que ejerce el usuario profesional o prosumidor, se presentan ventajas y desventajas en las obras resultantes. En base a Palacios (2022), en ocasiones, esta se aplica para mejorar la vida de las personas con discapacidad y reducir la discriminación que puedan enfrentar; sin embargo, es necesario abordar los desafíos que surgen en su implementación, como la falta de regulación y control adecuados. La inteligencia artificial tiene el potencial de ser una herramienta poderosa para transformar diversos aspectos de la sociedad, es decir, combate, por ejemplo, el discurso de odio en línea monitoreando información. Sin embargo, resulta fundamental garantizar los derechos de los ciudadanos en relación con esta tecnología en constante desarrollo.

La Comisión Europea (2021), al respecto, visibiliza la propuesta del Parlamento y del Consejo Europeo por el que se establecen normas en materia de inteligencia artificial. El fin de este reglamento es asegurar que los sistemas de inteligencia introducidos y utilizados en el mercado de la Unión Europea sean seguros y cumplan con la legislación en cuanto a derechos fundamentales y valores europeos. Se intenta proporcionar seguridad jurídica para fomentar la financiación y la innovación, mejorar la administración y la implementación efectiva de la legislación existente sobre los derechos fundamentales y las condiciones de seguridad aplicables; así como promover la creación de un mercado unificado que permita el uso legítimo, seguro y confiable de las aplicaciones de inteligencia artificial, evitando la fragmentación del mercado y garantizando su integridad.

El Parlamento Europeo (2023) concreta las normas anteriores y busca regular el uso mediante la primera “Ley de Inteligencia Artificial”. Se establece la evaluación y clasificación de sistemas según el peligro asociado. Dentro de dicha ley se prohíben los riesgos llamados inaceptables en el menor, es decir, se impide la manipulación cognitiva en el comportamiento de personas o grupos vulnerables, como ocurre con juguetes activados por voz que promueven conductas imprudentes. Asimismo, especifica los peligros de alto riesgo, en sectores concretos, registro y evaluación antes de su comercialización. Para el caso de la inteligencia artificial generativa, como ChatGPT, se deben cumplir requisitos de transparencia y origen, evitando contenidos ilegales. La estrategia digital de la Unión Europea busca, también, desarrollar el uso

de la inteligencia artificial en la asistencia sanitaria, educacional y el servicio de transporte, entre otros. Además, el consumidor de inteligencia artificial debe tener pleno conocimiento y ética en su interacción con esta tecnología, considerando los riesgos de manipulación en el contenido generado. Europa, por tanto, se centra en la seguridad, la transparencia, la no discriminación y la supervisión humana en sistemas de inteligencia.

3. Violencia infantil en los productos transmedia y de inteligencia artificial

La violencia infantil implica conductas nocivas o agresivas que pueden dañar, entre otras posibilidades, en el aspecto emocional, psicológico, cognitivo, social o académico a los niños involucrados. Cuando se trata de representaciones visuales de violencia se arraigan a un contexto social que la persona, en este caso, el infante, puede relacionar con su vida cotidiana (Tammaro, 2022). Por dicha razón, destaca el papel que juegan los cuidadores y las instituciones educativas en el fomento del bienestar del discente (Migliorini, Vittoria y Cardinali, 2022). Una de las preocupaciones de los tutores de estos menores es el impacto de la exposición a la violencia y los estereotipos de género obtenidos a través de la diversidad de pantallas (Shaffer y Kipp, 2010). Hoy en día, se mantiene la idea de que la crueldad en el universo transmedia resulta atractiva para el usuario infantil, sin embargo, el resultado en la investigación del caso de “*Masha y el Oso*” es totalmente contrario a esta percepción. La popularidad de la serie se ha logrado gracias a la identificación de conductas del infante con las vivencias y travesuras de sus personajes, no de la violencia (BBC, 2017).

Entre las últimas investigaciones científicas sobre la violencia en la inteligencia artificial destaca un agente conversacional empático que interactúa con cinco mil conversaciones en inglés sobre asesoramiento de salud mental y asistencia legal para mujeres y niños víctimas de cualquier tipo de delito. Para ello se aplica la prevención de asesinatos y hostigamiento contra este sector de la población de la Organización Mundial de la Salud “OMS” (Priya, Firdaus & Ekbal, 2023). Por un lado, se encuentra la “*Conferencia Internacional sobre Tecnología y Sistemas de la Información, ICITS 2023*” con ponencias en la preproducción de juegos en ingeniería semiótica y la privacidad del propio

jugador, además del “*Espejo inteligente basado en visión computarizada y aprendizaje profundo para apoyar [...] la prevención de la violencia sexual y la salud del autocuidado en jóvenes con discapacidades intelectuales*”, así como la “*Influencia del consumidor en la distribución de cupones digitales*” (Rocha, Ferrás & Ibarra, 2023). Por otro lado, se presenta la ayuda de la inteligencia artificial en “*Emototent*”. Durante este estudio los niños y niñas participan en actividades socioemocionales vivenciales y divertidas para aprender a regular sus sentimientos y desarrollar la amistad con sus compañeros mediante un perro robótico; diseñado para mejorar la cultura escolar al fortalecer la capacidad del pequeño o pequeña en el control de sus emociones. Dicha mascota actúa con compasión tanto con seres humanos como con otras especies. Se ha demostrado que el desarrollo de dicha compasión, a través del perro tecnológico, mejora las habilidades del menor y disminuye la exclusión, la violencia, el acoso, el racismo y la desigualdad de género (Antle *et al.*, 2023).

Sin embargo, no se hallan investigaciones sobre transmedia y violencia infantil, aunque sí existen estudios destacables sobre productos insertados en el universo transmedia y conductas agresivas o incorrectas en el menor. Un ejemplo es la exposición del niño o niña a la violencia mediática, tanto implícita como explícita, presente en películas, videojuegos o televisión (Aneesha, Sharad, Ajay, Kaushal y Nandal, 2023). Así como la repercusión de “*Baghch-e-Simsim en las actitudes de equidad de género entre los niños y los padres en Afganistán*” de Foulds, Labin, Dollard, Bardanashvili and Hashimi (2023) publicada en la revista *Media, Culture and Society*. De igual forma, se evalúa la violencia y el afecto en los medios de comunicación en México desde 2010 hasta 2019 (Podalsky, 2022). Por su parte, además, el “*Estudio ViCTiM*” permite comprobar la idea de violencia de los tutores y el infante acerca del contenido para televisión (Jahangeer, Akmal, Perveen, Mirza, Khilji, 2022). La huella sobre la actitud del infante en el trato hacia los animales en la película de “*El Bebé Jefazo*” de Yorulmaz (2022), y el análisis de noticias violentas, las reacciones de miedo o preocupación de los niños en los Países Bajos (Kleemans, Janssen, Anschütz and Buijzen, 2022).

Por tanto, el impacto emocional generado en el pequeño o pequeña a partir de su entorno digital hace

que la educación en este ámbito sea fundamental en el currículum escolar. Con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades emocionales se debe trabajar bajo un enfoque práctico que incluya dinámicas de grupo, autorreflexión, diálogo racional o juegos, entre otras posibilidades (Bisquerra, 2006). Competencias emocionales que mejoren las relaciones interpersonales, aumentando el bienestar y mejorando la calidad de vida de los individuos. Para ello, todos los agentes socializadores del menor deben unirse y trabajar en la misma dirección. Si se precisa que los docentes brinden una educación integral a los niños y niñas, es importante que reciban la formación específica en inteligencia emocional (Hurtado & Schiller, 2018). Cualquier profesional que trabaje con el infante, o cree contenido educativo dirigido a este, debe tener nivel competencial en dicho ámbito.

4. Objetivos y metodología

Se han registrado, en el último año, incidentes vinculados con la alteración y la producción engañosa de imágenes que retratan actos de violencia sexual y de género contra menores, así como vídeos de suplantación de la identidad mediante inteligencia artificial. Se destaca, por ello, la urgencia de tratar de manera ética y reflexiva la creación de contenidos mediante esta tecnología. Para abordar el tema se ha realizado una investigación cualitativa de carácter explicativo con análisis bibliográfico sobre la violencia infantil. Se han estudiado los elementos en sus entornos naturales comprendiendo e interpretando los fenómenos a través de los significados que las personas les atribuyen. Es un conjunto de acciones que permiten ilustrar y razonar la realidad (Denzin y Lincoln, 2011). Dentro del estudio cualitativo con metodología explicativa se plantea la hipótesis que determina las relaciones de causa y efecto de la violencia infantil y la inteligencia artificial. Se basa en el análisis de la construcción de la realidad obtenida; además, se utiliza un enfoque etnográfico para lograr una comprensión profunda del fenómeno (Ramos-Galarza, 2020).

Los documentos analizados son fuentes primarias y secundarias, extraídos de investigaciones recientes, leyes e informes europeos, artículos científicos de alto nivel, noticias nacionales e internacionales, así como materiales audiovisuales, de productos y manuales asociados con el entorno digital, transme-

dia y la inteligencia artificial. Una vez establecidas las premisas, se procede a realizar la recopilación y detallar los datos; posteriormente se emplea la hermenéutica y el análisis de contenido como técnicas para investigar la información. Esta metodología, de manera rigurosa, sistemática y lógica, garantiza un alto nivel de fiabilidad (Borjas-García, 2020). El objetivo principal del estudio es analizar las estrategias efectivas destinadas a reducir y contrarrestar el impacto derivado de la exposición a la violencia infantil en el entorno digital y transmedia del infante; se identifican medidas prácticas que puedan ser implementadas para salvaguardar la salud emocional y psicológica de los niños y niñas en el entorno digital. El objetivo específico es identificar estrategias para disminuir la violencia en las creaciones de inteligencia artificial dirigidas al menor.

5. Resultados

Con la finalidad de combatir la violencia infantil en el ámbito de la inteligencia artificial, se proponen estrategias de sensibilización. Estas tácticas están dirigidas a padres, educadores, niños y productores con el propósito de sensibilizar sobre los riesgos asociados de la violencia en línea y enseñar métodos efectivos para enfrentarse a ellos. Dirigido al control parental, en primer lugar, resulta necesario el compromiso de los tutores para fomentar el diálogo sobre las experiencias en línea y la supervisión de las actividades multipantalla y digitales de los niños y niñas. En segundo lugar, se encuentra la táctica de impulso a las compañías para establecer y seguir pautas éticas en el desarrollo de algoritmos y contenido digital, así como promover la claridad en las políticas de privacidad y seguridad de las plataformas digitales diseñadas para el público infantil. En tercer lugar, los propios creadores de contenidos, sean prosumidores o profesionales del sector, deben activar la producción y difusión de mensajes positivos y educativos como medida para contrarrestar la presencia de material violento infantil. Por lo que, en cuarto lugar, resulta necesaria la cooperación multidisciplinaria entre expertos en psicología, educación, tecnología y política con el propósito de abordar de manera integral los desafíos vinculados a la violencia hacia el niño o niña en la inteligencia artificial. En quinto lugar, se encuentra la potenciación de las competencias socioemocionales con el fin de implementar programas que refuercen

estas habilidades de los menores; es decir, trabajar la empatía, la resiliencia y la capacidad para resolver conflictos con el propósito de enseñarles a afrontar situaciones desafiantes digitales y multipantalla. En sexto lugar, y relacionado con dichas competencias, se encuentra la asistencia psicológica a niños que hayan vivido situaciones de violencia en línea, así como formar a educadores y profesionales para identificar señales de malestar emocional asociadas con experiencias en digitales y medios. En séptimo lugar, dadas dichas situaciones aportadas, resulta fundamental la investigación en esta materia a largo plazo, así como la inversión de recursos y respaldo económico, además de aplicar los resultados de dichos estudios para orientar políticas y prácticas en los sectores educativo y tecnológico. Del mismo modo, en octavo lugar, se aboga por la enseñanza digital consciente para promover iniciativas educativas que enseñen a los niños acerca del uso responsable de la tecnología y la inteligencia artificial, incorporando el aprendizaje sobre ética digital y ciberseguridad dentro del plan de estudios escolar.

Se persigue la colaboración constante entre docentes, progenitores, la empresa tecnológica y gobiernos con el fin de generar leyes y manuales prácticos que apoyen la educación sobre la inteligencia artificial, los contenidos digitales y multimedia, así como la sensibilización acerca de los peligros y medidas de paliación de la violencia en la creación de dichas obras. Otras tácticas para la lucha contra la violencia en el entorno digital son el pensamiento crítico y el control parental para limitar la utilización de dispositivos digitales, evitando la sobreexposición del infante a contenidos de esta índole. Asimismo, resulta imprescindible la participación en línea del menor para asentar valores cooperativos y empáticos. Se trata de equilibrar la vida on-line y la vida off-line. Por último, se impulsa el debate y la narración de experiencias, ejemplos de praxis en base a contenidos de inteligencia artificial, digital y media entre tutores y niños; diálogos que sirven de guía hacia la creación de contenido y prácticas de calidad. Por todo ello, la educación digital temprana resulta beneficiosa para atribuir al infante las habilidades necesarias en el uso de la tecnología de manera fiable, crítica y consciente. En este caso, se implica a los niños en su propia educación a través del reconocimiento y evaluación del contenido en línea, diferenciando los trabajos de tipo

violento o inadecuado. Estos programas persiguen alimentar los valores de la tolerancia, la empatía y la moralidad de las elaboraciones generadas en un enredado entorno digital y mediático.

6. Discusión y conclusiones

En el entorno digital conviven contenidos en forma de audiovisual, sonido, imagen o texto que provienen de los productos transmedia o de la creación de elementos mediante la inteligencia artificial, entre otras posibilidades. De esta forma, según Boczkowski & Mitchelstein (2022), el entorno digital nos proporciona una ventana para entender la realidad tecnológica de la población a través de la que se analizan los fenómenos que ocurren en este contexto. Se insta a la precaución, por tanto, con la información perjudicial y violenta, sobre todo, para el infante (UNICEF, 2022). Los estudios actuales muestran el impacto de dicho material de violencia sutil para el menor en forma de películas, videojuegos o televisión (Aneasha, Sharad, Ajay, Kaushal y Nandal, 2023). Para combatir esta situación se aboga por la legislación y clasificación de la violencia o alteración correcta de contenidos (Parlamento Europeo, 2023).

Dentro de los límites de la investigación se encuentran ciertas restricciones que pueden afectar a la obtención de datos y a la profundidad del estudio. Dos de dichos límites son el acceso al campo y la escasez de investigaciones previas sobre el binomio violencia e inteligencia artificial en el menor. Por otro lado, se puede confirmar que el objetivo general junto al específico se han cumplido y detallado en los resultados. El impacto de la inteligencia artificial ocasiona un efecto beneficioso o perjudicial según el uso que se realice de la propia tecnología. Esta ofrece oportunidades educativas valiosas, así como el fomento de la creatividad y la resolución de problemas al proporcionar herramientas y plataformas para crear contenido digital; sin embargo, existen riesgos asociados, como la dependencia excesiva a la tecnología, la falta de interacción social y la protección de la privacidad de los datos. Es fundamental encontrar un equilibrio entre el uso de la inteligencia artificial, otras formas de aprendizaje y el entretenimiento, además de la supervisión del contenido al que los niños están expuestos en el entorno digital y transmedia. De igual forma, la inteligencia artificial influye en el comportamiento del menor, especialmente cuando

se trata de violencia generada en los contenidos. Es necesario tomar medidas para contrarrestar los efectos negativos y garantizar un entorno digital fiable para los más pequeños. Para ello, es básico regular, valorizar y trabajar la educación digital, mediática e informacional; la educomunicación desde temprana edad cooperando entre progenitores, gobiernos, docentes y el sector tecnológico.

Bibliografía

- [1] Aneesha, P., Sharad, K., Ajay, D., Kaushal, D., & Nandal, N. (2023). Impact of Media Violence on Behaviour of Children Exposed to Subtle and Direct Forms as Visualized on Television, Movies and Video Games. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(4), 48-55. <https://jrtd.com/index.php/journal/article/view/417>
- [2] Antle, A. N., Sadka, O., Radu, I., Gong, B., Cheung, V., & Baishya, U. (10 de junio de 2019). Emototent: Reducing school violence through embodied empathy games. In *Proceedings of the 18th ACM international conference on interaction design and children* (pp. 755-760).
- [3] Barlovento (2023). *Análisis de la industria televisiva-audiovisual. Informa anual 2022*. Consultoría Audiovisual y Digital. https://barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2023/01/Informe-anual-2022_BarloventoComunicacion.pdf
- [4] Bisquerra, R. (2006). *Educación emocional y bienestar*. Wolters Kluwer.
- [5] BBC (2017, 16 de marzo). Por qué la animación rusa Masha y el Oso es el dibujo animado más visto en YouTube. *BBC News*. <http://www.bbc.com/mundo/noticias-39293302>
- [6] Boczkowski, P. J., & Mitchelstein, E. (2022). *El entorno digital: Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos el tiempo libre hoy*. Siglo XXI Editores.
- [7] Borjas-García, J. E. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo. *Trascender, contabilidad y gestión*, 5(15), 79-97. <https://doi.org/10.36791/tcg.v0i15.90>
- [8] Comisión Europea (21 de abril de 2021). *Propuesta de reglamento del parlamento europeo y del consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (ley de inteligencia artificial) y se modifican determinados actos legislativos de la unión*. Eur-lex Europa. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/es/txt/html/?uri=celex:52021pc0206>
- [9] Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage.
- [10] Foulds, K., Labin, D., Dollard, L., Bardanashvili, E., & Hashimi, F. (2023). From A to Zari: the impact of Baghch-e-Simsim on gender equity attitudes among children and parents in Afghanistan. *Media, Culture & Society*, 45(2), 421-434. <https://doi.org/10.1177/01634437231161>
- [11] Galarza, C. A. R. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciaAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- [12] Gómez, J. (2018). *Starlight Runner Entertainment*. MBD Studios Inc. <https://www.starlightrunner.com/transmedia>
- [13] Hurtado-Carmona, D. & Schiller-Lizcano, E. (2018). *Inteligencia emocional para la formación integral de niños*. Douglas Hurtado Carmona.
- [14] IEEE (2021). The Institute of Electrical and Electronics Engineers <https://ieeexplore.ieee.org/document/9627644>
- [15] Jenkins, H. (2014). *Cultura convergente*. Maggioli Editore.
- [16] Jenkins, H. (15 de enero de 2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- [17] Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Ibérica.
- [18] Jenkins, H. (31 de mayo de 2010). *What Can Teachers Learn from DIY Cultures: An Interview with Colin Lankshear and Michele Knobel (Part Three)*. <https://henryjenkins.org/?offset=1275474300000>
- [19] Josefowicz, M., Gallon, R., & Lorenzo-Galés, M. N. (2017). Transmedia and Transliteracy in Nemetical Analysis. In D.B.A. Mehdi Khosrow-Pour. (Ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology* (pp. 6488-6497). IGI Global.
- [20] Kleemans, M., Janssen, L. T., Anschütz, D. J., & Buijzen, M. (2022). The influence of sources in violent news on fright and worry responses of children in the Netherlands. *Journal of children and media*, 16(1), 134-143. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1927125>
- [21] León-Barroso, H. (2015). Los videojuegos como elemento en la narrativa transmedia en ficción televisiva. En I. Martínez de Salazar Muñoz, D. Alonso Urbano. (Coord.), *Videojuegos, Diseño y Sociología* (pp. 1-18). ESNE Editorial.
- [22] Migliorini, L., Vittoria, R., & Cardinali, P. (2022). Tra benessere e povertà. La genitorialità nei primi mille giorni. *Psicologia clinica dello sviluppo*, 26(3), 347-372. <https://hdl.handle.net/11567/1101258>
- [23] Ong, W. J. (2016). *Oralidad y escritura: la tecnología de la palabra*. Routledge.
- [24] Palacios, E. G. A. (2022). *Los derechos humanos en la inteligencia artificial: su integración en los ODS de la Agenda 2030*. Aranzadi/Civitas.
- [25] Parlamento Europeo (14 de junio de 2023). *Ley de IA de la UE: primera normativa sobre inteligencia artificial*. Noticias Parlamento Europeo. <https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/20230601STO93804/ley-de-ia-de-la-ue-primera-normativa-sobre-inteligencia-artificial>
- [26] Piscitelli, A., Scolari, C. A., y Maguregui, C. (2011). *Lostología. Instrucciones para entrar y salir de la isla*. Ed. Cinema.

- [27] Podalsky, L. (2022). Violence, Affect, and Time-Based Media in Mexico, 2010–2019. *Journal of Latin American Cultural Studies*, 31(3), 435-456. <https://doi.org/10.1080/13569325.2022.2128729>
- [28] Pratten, R. (2011). *Getting started in Transmedia Storytelling*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- [29] Presno-Linera, M. Á. (2023). *Derechos fundamentales e inteligencia artificial*. Marcial Pons.
- [30] Priya, P., Firdaus, M., & Ekbal, A. (2023). A multi-task learning framework for politeness and emotion detection in dialogues for mental health counselling and legal aid. *Expert Systems with Applications*, 224(1), 120025. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2023.120025>
- [31] Pugh, A. J. (2009). *Longing and belonging: Parents, children, and consumer culture*. University of California Press.
- [32] Galarza, C. A. R. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6.
- [33] Rocha, Á., Ferrás, C & Ibarra, W. (2023). *Information Technology and Systems: ICITS 2023* (2ª ed.). Springer Nature.
- [34] Russell, S. J., & Norvig, P. (2010). *Artificial intelligence a modern approach*. Pearson.
- [35] Scolari, C. A., Jiménez, M., & Guerrero-Pico, M. (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media. *Comunicación y Sociedad*, 25(1), 137-163.
- [36] Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto S. A. Ediciones.
- [37] Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En Celaya, J. (Ed.), *Anuario AC/E de Cultura Digital. Focus 2014: uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas* (pp. 71-81). AC/E.
- [38] Scolari, C. A. (12 de febrero de 2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-losmedios/>
- [39] Scolari, C. A. (2 de marzo de 2017). *El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación*. <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>
- [40] Scolari, C. A. (2018). Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de los medios. En A. Díaz-Garreta. (Ed.), *Telos, Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad* (pp. 13-23). Fundación Telefónica.
- [41] Shaffer, D. R. & Kipp, K. (2010). *Development Psychology. Childhood and adolescence*. Wadsworth Cengage Learning.
- [42] Ashraf Jahangeer, Manahil Akmal, Bushra Perveen, Maaz Bin Nazir, Faryal Mustafa, Bilal Ahmed Khan, Hafsa Jabeen, Nighat Mirza, & Hajra Ejaz Khilji. (2021). A survey of violence and vulgarity in children television programs: a content analysis, and assessment of perceptions of parents and children (ViCTiM study). *Journal of the Pakistan Medical Association*, 72(2), 253–259. <https://doi.org/10.47391/JPMA.2020-774>
- [43] Tamaro, M. (2022). *Violenze patinate. Quando l'estetica occulta la violenza: il caso dei film horror* [Tesi]. <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/195954>
- [44] Tenorio, J. (1 de noviembre de 2011). Transmedia o cross-media, la nueva forma de hacer audiovisual. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/entretenimiento/agenda/cine/transmedia-o-crossmedia-nueva-forma-de-hacer-audiovisua-articulo-308881>
- [45] UNICEF (24 de febrero de 2022). *El entorno digital que la infancia merece*. Ciudades amigas de la infancia. <https://ciudadesamigas.org/entorno-digital-derechos-infancia/>
- [46] Yorulmaz, B. (2022). Movies' Effect on Children's Attitudes towards Animals: The Example of The Boss Baby. *Egitim ve bilim-education and science*, 47(212), 161-176.

Bio

Doctora Internacional en Comunicación, rama de Educomunicación (Media Literacy). Máster en Comunicación y Educación Audiovisual. Licenciada en Periodismo y Diplomada en Magisterio Lengua Extranjera (Inglés). Miembro del Grupo Comunicar. Miembro del grupo Ágora de la Universidad de Huelva. Profesional de la locución y el doblaje. Destacan artículos periodísticos y científicos como "Nuevo modelo de enseñanza europeo a través del prosumidor infantil televisivo". Investigación en proyectos sobre televisión, educación y creatividad empresarial; numeroso material audiovisual publicado. Experiencia como docente en los másteres Formación del Profesorado, TIC, Metodologías Docentes y Comunicación de la Universidad Antonio de Nebrija y la Universidad Nacional de la Rioja (España), así como en medios audiovisuales, contenidos digitales y redes sociales. Coordinadora del bloque Gamificación del Máster en Formación del Profesorado de la Universidad Europea de Valencia. Posdoctoral en la Universidad de Turín, Italia.