

**Iniciativa**  
**Medios, Entretenimiento, Tecnología y Bienestar Infantil**  
**Resultados preliminares del Reporte**

**INDICE**

I) Introducción

II) Desafíos en la literatura

III) Metodología

IV) ¿Que es el Bienestar Infantil?

*a) Perspectiva de Derechos de la Niñez (amplia)*

*b) Perspectiva de Desarrollo Integral del Niño*

V) Impacto de Medios, Contenidos y Tecnología sobre el Bienestar Infantil

*a) Impacto per se Neutro*

*b) Impacto positivo*

*c) Impacto negativo*

*d) Necesidad de investigaciones sostenidas en evidencia*

*e) Juego analógico*

V) Principales desafíos identificados en las entrevistas

*a) Alfabetización digital*

*b) Autoregulación*

*c) Ciudadanía digital*

*d) Investigación de calidad*

*e) Fortalecimiento familiar*

*f) Generar contenidos de calidad en MET*

VI) Colaboración necesaria entre los múltiples stakeholders ante los desafíos

VII) ¿Cuál es la mejor manera de potenciar el impacto positivo de tecnología medios y contenido sobre el bienestar infantil?

*a) Creación de contextos publico privados para el diagnóstico y solución de los desafíos*

*b) Políticas públicas a favor de la niñez*

*c) Auto regulación por parte de las empresas del sector*

*d) Regulación estatal*

*e) Libre mercado*

**Anexo A** Cuestionario

**Anexo B** Entrevistas realizadas

*“A plurality of experts say digital life will continue to expand people’s boundaries and opportunities in the coming decade and produce more help than harm in people’s lives. Still, nearly a third think it will be mostly harmful to health, mental fitness and happiness. Most say there are solution.”*  
(The Future of Well-Being in a Tech-Saturated World)

## I) Introducción

Los niños representan un tercio de los usuarios de Internet en el mundo (WorldStats, 2018; Livingstone, Carr, & Byrne, 2015). Los niños menores de 10 años están viviendo lo que la literatura está describiendo como vida digital (Anderson, Rainie, & Caiazza, 2018). La tecnología es de suma importancia en su vida, afectando el modo en que conocen el mundo, cómo aprenden, como se expresan, se entretienen, interactúan y se comunican. Expertos, padres, OSC, educadores, pediatras, neuro científicos, incluso oculistas, están discutiendo los beneficios y riesgos de vida digital y bienestar infantil (Anderson et al., 2018). La literatura confirma que es un desafío que excede a las acciones individuales, requiriendo la acción de cada uno de los agentes involucrados, convocando incluso a una cooperación publico privada que trascienda fronteras e ideologías.

## II) Desafíos en la literatura

Pew Research Center y Elon University’s Imagining the Internet Center preguntaron a expertos en tecnología, académicos y especialistas en salud la siguiente pregunta: Durante la próxima década, ¿cómo afectaran los cambios en la vida digital el bienestar general del hombre, tanto física como mentalmente? Un 47% de las 1.150 respuestas obtenidas predijeron que la vida digital beneficiará más que perjudicará el bienestar general en la próxima década, mientras que un 32% opinó que el bienestar se verá afectado negativamente por la vida digital en la próxima década. Un 21% consideró que no habrá demasiados cambios en el bienestar general.

Los participantes que consideraron que la influencia sobre el bienestar general será más bien negativa, reconocen que los avances tecnológicos van a beneficiar ciertos aspectos de

la vida. En tanto aquellos que son optimistas respecto a la influencia de la tecnología sugirieron que ciertas intervenciones podrían reducir posibles aspectos perjudiciales, y aceptaron que algunos riesgos asociados a la vida digital aumentarían, especialmente para aquellos más vulnerables. Los niños estarían incluidos dentro de esta categoría. Las conclusiones pueden ser divididas en tres temas: aquellos relacionados con los **beneficios** de la vida digital; los relacionados con **riesgos potenciales**, y las posibles **soluciones** a los desafíos previstos.

#### Themes About the Future of Well-Being and Digital Life

MORE HELPED THAN HARMED	<b>Connection</b>	Digital life links people to people, knowledge, education and entertainment anywhere globally at any time in a nearly frictionless manner.
	<b>Commerce, Government and Society</b>	Digital life revolutionizes civic, business, consumer and personal logistics, opening up a world of opportunity and options.
	<b>Crucial Intelligence</b>	Digital life is essential to tapping into an ever-widening array of health, safety, and science resources, tools and services in real time.
	<b>Contentment</b>	Digital life empowers people to improve, advance or reinvent their lives, allowing them to self-actualize, meet soulmates and make a difference.
	<b>Continuation Toward Quality</b>	Emerging tools will continue to expand the quality and focus of digital life; the big-picture results will continue to be a plus overall for humanity.
MORE HARMED THAN HELPED	<b>Digital Deficits</b>	People's cognitive capabilities will be challenged in multiple ways, including their capacity for analytical thinking, memory, focus, creativity and mental resilience.
	<b>Digital Addiction</b>	Internet businesses are organized around dopamine-dosing tools designed to hook the public.
	<b>Digital Distrust/ Divisiveness</b>	Personal agency will be reduced and emotions such as shock, fear, indignation and outrage will be further weaponized online, driving divisions and doubts.
	<b>Digital Duress</b>	Information overload + declines in trust and face-to-face skills + poor interface design = rises in stress, anxiety, depression, inactivity and sleeplessness.
	<b>Digital Dangers</b>	The structure of the internet and pace of digital change invite ever-evolving threats to human interaction, security, democracy, jobs, privacy and more.
POTENTIAL REMEDIES	<b>Reimagine Systems</b>	Societies can revise both tech arrangements and the structure of human institutions, – including their composition, design, goals and processes.
	<b>Reinvent Tech</b>	Things can change by reconfiguring hardware and software to improve their human-centered performance and by exploiting tools like artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), augmented reality (AR) and mixed reality (MR).
	<b>Regulate</b>	Governments and/or industries should create reforms through agreement on standards, guidelines, codes of conduct, and passage of laws and rules.
	<b>Redesign Media Literacy</b>	Formally educate people of all ages about the impacts of digital life on well-being and the way tech systems function, as well as encourage appropriate, healthy uses.
	<b>Recalibrate Expectations</b>	Human-technology coevolution comes at a price; digital life in the 2000s is no different. People must gradually evolve and adjust to these changes.
	<b>Fated to Fail</b>	A share of respondents say all this may help somewhat, but – mostly due to human nature – it is unlikely that these responses will be effective enough.

PEW RESEARCH CENTER and ELON UNIVERSITY'S IMAGINING THE INTERNET CENTER, 2018

## II) Metodología

A fin de evitar incurrir en posibles prejuicios, se utilizó la Técnica Nominal de Grupo para hacer una puesta en común de los principales conceptos, definiciones e identificar los desafíos relacionados a los (Delbecq et al. 1975). Agentes de interés claves participaron de una reunión con el propósito de generar ideas alrededor de la temática medios, el entretenimiento, la tecnología y el bienestar infantil.

En base a los desafíos identificados en ese primer encuentro, se elaboró un cuestionario inicial de seis preguntas, a ser utilizados en entrevistas semi-estructuradas.

El cuestionario inicial se modificó a fin de aclarar preguntas que presentaron dificultades, favorecer la posterior clusterización de desafíos, e incluir nuevos agentes de interés en la temática. La actual versión del cuestionario, de once preguntas, enrola nuestro estudio dentro de la sociología de la infancia, que busca incluir la voz de los propios niños y niñas en materias que los afecten (Exenberger, Banzer, Christy, Höfer, & Juen, 2018; González-Carrasco, Casas, Ben-Arieh, Savahl, & Tiliouine, 2018; Livingstone, Kirwall, Ponte, & Staksrud, 2014; Oyaendel, Alfaro, & Mella, 2015).

Hasta la fecha se han llevado a cabo 18 entrevistas con líderes de los tres sectores de la sociedad: gobierno, OSC, CEOs de empresas, y expertos en la temática. 17 entrevistas fueron orales y grabadas con el consentimiento de los entrevistados. 1 entrevista fue presentada por escrito. El total de horas entrevistas: 9.6 (Ver Anexo A para un listado completo de los participantes). A continuación, presentamos las conclusiones preliminares basadas en las entrevistas realizadas hasta la fecha.

#### **IV) ¿Que es el Bienestar Infantil?**

La forma de definir bienestar infantil condiciona la manera que los adultos buscan asegurarla (Castilla-Peón, 2014). La literatura es consistente en la imperiosa necesidad de consensuar una definición (Alfaro, J. Casas, F., & López, 2015; Exenberger et al., 2018; Gross-Manos, 2017; Moore, 2013).

Hay aún una gran división en la literatura sobre que es el bienestar infantil, entre lo que se llama “perspectiva de desarrollo” y “la perspectiva de derechos”. La importancia sobre una definición común, junto con la importancia de acordar cómo medirlo esta enraizado en la necesidad de identificar sus dimensiones y el modo de optimizarlo (White, n.d.). Hay una fuerte tendencia mundial a superar nociones puramente materialistas para incluir aspectos psicológicos, emocionales, incluso espirituales (Bradshaw & Rees, 2017).

Aún mientras que continúa siendo un tema complejo, incluso desde el punto de vista filosófico, ha habido valorables esfuerzos en lograr su conceptualización. OCDE presento un “marco de referencia sobre bienestar infantil”, comparando los indicadores para los niños habitantes de países pertenecientes a OCDE a través de seis dimensiones: bienestar material; ambiente y vivienda; educación; salud; conductas de riesgo y calidad de vida escolar. Los indicadores de bienestar infantil fueron presentados en un índice de dimensiones; pero no se logró un consenso sobre el concepto de Bienestar Infantil, en parte debido a la insuficiente teoría y evidencia empírica para sustentarlo (OCDE, 2009).

Mayormente se han identificado seis dimensiones de bienestar infantil que cubren la mayor parte de la vida de los niños: bienestar material, vivienda y ambiente, educación, salud, factores de riesgo y calidad de vida escolar. Cada dimensión tiene sus raíces en los estándares internacionales acordados para los niños por la Convención de los Derechos del Niño (United Nations, 1989). La Convención es el texto definitorio en la literatura para acercarse a mediciones de bienestar infantil (UNICEF, 2007; Bradshaw *et al.*, 2007).

Hasta el momento, las encuestas realizadas coinciden con esta división, ya que **no hay consenso sobre qué es bienestar infantil.**

#### **a) Perspectiva de Derechos de la Niñez**

Un **44%** coincide con la **perspectiva de derechos de la niñez**. Su base es la Declaración de las Naciones Unidas de los Derechos del Niño.

*“Nosotros no usamos tanto la expresión bienestar. En general usamos otras expresiones que tienen que ver con la realización de derechos y básicamente lo entendemos desde esa perspectiva... que tiene que ver con el desarrollo de los niños y la posibilidad efectiva de acceder a sus derechos a la educación a la salud, a la protección, a la participación, a la no discriminación.” (MJR)*

*“Cuando hablamos de bienestar infantil, hablamos de la calidad de vida de los/as niños/as en un sentido amplio. Abarca sus condiciones económicas, sus relaciones, sus derechos, y sus oportunidades de desarrollo. En línea con esta conceptualización, en el I Congreso Internacional Educo “El Bienestar de la Infancia y sus Derechos” realizado en 2015, se hizo referencia a 3 tipos de bienestar; el Bienestar material (recursos, entorno, condiciones materiales); Bienestar relacional (relaciones interpersonales, contexto y desarrollo de capacidades, valores, prioridades); y Bienestar subjetivo (el conjunto de percepciones, evaluaciones y aspiraciones de los niños acerca de sus propias vidas). Es importante remarcar que este último bienestar requiere de un cambio de actitud en los adultos para que reconozcan a los/as niños, niñas y adolescentes como expertos en sus propias vidas e informantes claves de ellas.” MM*

## **b) Perspectiva de Desarrollo Integral del Niño**

Un **55, 55%** sostiene la **perspectiva de desarrollo integral del niño**.

*“Cada chico tiene un potencial innato definido, básicamente. Pero tiene un potencial contextual que está por definirse y tiene que ver con una cantidad de estímulos que el chico recibe a medida que va creciendo.” (FS)*

*“El bienestar infantil tiene que ver con la integralidad de la persona en este caso el niño...No necesariamente está vinculado con lo que él quiere sino con un concepto más integral, que tiene que atender a su realidad bio-psico- físico- espiritual. Esa integralidad es la que genera un bienestar en el niño creo que los medios tienen que ir en esa línea de atender a esta visión integral de cada uno LB*

## **V) Impacto de Medios, Contenidos y Tecnología sobre el Bienestar Infantil**

Si bien el 100% de los encuestados afirmo que **el actual impacto de los medios y el entretenimiento y tecnología (MET) es indudable sobre el bienestar infantil, no hubo consenso sobre cómo es ese impacto.**

A la pregunta ¿Qué impacto considera que tienen la tecnología, los medios y el entretenimiento sobre el bienestar infantil?

### **a) Impacto per se Neutro**

Un 55% que los MET no tienen un impacto *per se*. Nombran varias variables que condicionarían su potencial aspecto positivo o negativo. Entre otros mencionaron los factores relacionales; consumo excesivo; contenido de calidad adecuado a la edad del niño, etc.

*“Yo hablo de un sistema media, un espacio y un tiempo en el cual las personas se desarrollan, se desenvuelven...*

*No es que hay un efecto de los medios... En realidad el medio es el instrumento... Sistema de medios es el sistema a través del cual establecemos relaciones. Cuál es el impacto en realidad la pregunta la daría vuelta en realidad el impacto de los medios no es el impacto de los medios, son las mismas relaciones interpersonales solamente que están mediadas... si vos tenés un padre autoritario, una madre autoritaria YouTube no entra a su casa. Con lo cual va a ser nulo el impacto. Ahora si el padre es laxo, la madre es laxa, se va a ver todo lo de YouTube. Con lo cual el impacto es enorme. Entonces depende mucho del sistema de relaciones que haya en la casa. Entonces cuál es el impacto del sistema de entretenimiento. Y bueno depende de la calidad de las empresas que hagan entretenimiento, de la distribución de contenidos en el país, del management de esas empresas. Me parece, los datos más o menos confirman, el impacto de los medios está filtrado por esos gatekeepers.”- RR*

*“Los medios, la tecnología, justamente son medios, no son fines en sí mismos. Entonces los podemos utilizar para bien o los podemos utilizar para mal.”- MPC*

### **b) Impacto positivo**

Un 27, 7% consideró que las MET actualmente tienen un impacto positivo sobre el bienestar infantil.

*“Estas tecnologías conllevan amplias oportunidades para el bienestar infantil, expandiendo por ejemplo las oportunidades de aprendizaje y educación, especialmente en regiones remotas y durante crisis humanitarias, o permitiendo que estos accedan a información sobre asuntos que afectan directamente a sus comunidades.” -*

MM

*“Nuestra compañía en general está muy amigada con la tecnología. Creo que se hablan muchas cosas en contra de MET, porque a partir de la tecnología hay como una invasión quizás de espacios y tiempos e interrupciones en lo que era el cotidiano de los niños. Yo prefiero pensar que la tecnología nos habilita a todo*

*lo contrario, a la información y el acceso a las cosas que componen el bienestar infantil. La tecnología es un medio, un lugar donde encontremos más reach para llevar mensajes positivos, para informar, para concientizar. Preferimos verlo como un aliado y no con el manto o el paraguas negativo que algunas partes de la sociedad o de los críticos le ponen a la tecnología.” – NT*

### **c) Impacto negativo**

En tanto, **un 22,2 % expresó su preocupación sobre cómo minimizar el impacto negativo de MET sobre el bienestar infantil.** Entre los riesgos al bienestar infantil mencionados, se encontraban la adicción a videojuegos; el sedentarismo; el ostracismo; la obesidad; posibles efectos sobre la atención; exposición a contenidos inadecuados; cyberbullying; abuso; suicidio; e incluso la muerte.

*“El acceso digital se puede convertir también en una línea divisoria si existen aquellos que no se pueden beneficiar de ellas, generando nuevas brechas. Por otro lado, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) requieren intensificar los cuidados para disminuir los riesgos tradicionales de la niñez como la intimidación, como también las nuevas formas de abuso y explotación infantil online. A su vez, los smartphones están alimentando cada vez más una “cultura del dormitorio”, para muchos niños el acceso a internet es cada vez más personal, tiene un carácter más privado y está menos supervisado.” - MM*

*“Lo que debería ocurrir en lo que apunta al bienestar de un niño es que le enseñemos como manejarse. Si no, es como darle un cuchillo de doble filo. Es donde tenemos el grave problema... las redes sociales traen aparejados abusos, muertes y todo lo demás.” - AP*

### **d) Necesidad de investigaciones sostenidas en evidencia**

Para **un 22,2 % es imperativo generar investigaciones sostenidas en evidencia sobre el real impacto** del uso de MET sobre el bienestar infantil.

*“No sé si hay investigaciones robustas. Tampoco creo que existan demasiados datos con respecto a esto porque la tecnología es algo que varía muy rápido. Es difícil la pregunta de cuál es el impacto de la tecnología porque la tecnología es muy distinta de un año a otro... En ese sentido no sé si lo puedo categorizar como malo o bueno. Es la manera que los seres humanos están empezando a relacionarse...” - PB*



## e) Juego analógico

Un **16,6 %** destacó la importancia del juego analógico y el ocio creativo

*“Lo característico del ocio y del juego es la creación propia. Ya no desarrollan juegos creativos. Que desarrollan juegos impuestos por otros. Esa donde se ve la dinámica del consumo. Ya no es mi juego el que juego, sino que creo que juego mi juego...*

*pero en realidad es el que otro me vendió a través de una pantalla.*

*El entretenimiento entendido como un medio para el consumo ha quitado el ocio, que es el lugar donde el entretenimiento se transforma en creación. Lo característico del ocio y del juego es la creación propia.” AD*

*“Soy fabricante de juguetes ... Trato que el juguete como los nuestros son para construir así son didácticos y más que nada analógicos, sólo algunos tienen tecnología, tratan de ganarle un poco de tiempo a todas estas tecnologías y entretenimiento que son más bien digitales. tratar de generar experiencias digamos analógicas, y tratar de que sean divertidas y creativas para que los chicos también dejen un rato esas diferentes tecnologías. Especialmente en el momento de ocio que podrían usar para jugar y quizás no lo hacen. En forma física si no lo hacen más bien en forma digital.” DD*

## V) Principales desafíos identificados en las entrevistas

Si bien no se dio una definición de desafío, los líderes entrevistados coincidieron en verlo como una **oportunidad** de acción.

*“Cómo se define el desafío, es enorme. Gran oportunidad. Estamos en un momento de una gran oportunidad. De verdaderamente comprometernos con los contenidos. Con empezar a poner en serio sobre la mesa lo que les hace bien o mal a los chicos. Empezar a trabajar en serio. Si te lo tengo que definir en pocas palabras es una gran oportunidad que implica mucho compromiso. Mucho tiempo. Mucho trabajo. Pero creo que se puede hacer mucho también.” - MPC*

## a) Alfabetización digital

Un **22,2%** manifestó que el mayor desafío que ven esta en propiciar la **alfabetización digital** de niños y niñas.

*“El alfabetismo mediático vinculado con estas tecnologías también tiene que estar presente y no es una materia dentro de colegio secundario en tercer año. Es una competencia, una habilidad que se debería enseñar como se enseña a leer y escribir. Forma parte de ser en el mundo.” - FA*

*“Por otro lado, la alfabetización digital es la adquisición de las habilidades necesarias para que ellos puedan consumir críticamente la tecnología, y posicionarse ellos mismos como prosumidores. No consumidores de tecnología pasivos, sino que entiendan la tecnología que usan y ellos mismos puedan crear contenidos, crear tecnología. Y a futuro tener una participación activa en el mundo tecnológico que estamos viviendo.” - MR*

## **b) Autoregulación**

La **responsabilidad y ética empresarial** puesta al servicio del bienestar infantil para lograr la **auto regulación** del sector representa el mayor desafío para el 22,2% de los entrevistados.

*“Está claro que no puede monetizar al máximo todo digamos y buscar las formas de monetizar de una forma mercenaria no ...y claramente la tecnología es un posibilitador de eso. Es que todas las compañías de medios tienen como objetivo el engagement y todo termina en un cpm o en un costo por adquisición o en un tipo de variable económica y si uno lo ve en términos de lo que son chicos específicamente yo creo que ahí hay un conflicto o una contradicción ... El desafío es cómo se mantiene el asunto de la autorregulación.” - FS*

*“Me parece que haciéndonos cargo. Haciéndonos responsables de lo que esto implica no nuevamente usará la tecnología con toda su extensión y su expansión como un medio para llevar a cada vez más hogares un mensaje informativo, educativo, y de ayuda a la familia no yo realmente prefiero no ver mi influencia o mi responsabilidad como como responsable del departamento de marketing, cómo tratar de elaborar mensajes y hasta contenidos de la compañía ... contenidos audiovisuales que promuevan todas formas de bienestar infantil y cómo ayudar a las familias a concientizar y educarse y usar la tecnología como medio para expansión tremenda.” - NT*

## **c) Ciudadanía digital**

Ayudar a los niños y niñas a desarrollar una saludable **Ciudadanía Digital** es el desafío para el 11% de los encuestados

*“Nosotros trabajamos dos grandes ejes por un lado o ciudadanía digital qué son los derechos y los deberes de todos los actores sociales en relación a la tecnología es decir para que los niños y las niñas se desarrollen plenamente usando la tecnología tiene que haber un compromiso de precisamente las empresas, los gobiernos como las familias, y de los mismos niños niñas. No es que nosotros tenemos que garantizar un entorno seguro. Ellos también tienen cosas para hacer en Pos de esa sana convivencia, y esa sana interacción con el mundo conectado. Eso por el lado de la **ciudadanía digital**.” - MR*

*“Saber cómo cuidar mi imagen en las redes sociales. Qué información voy a subir. Qué hago con aquella lo que accedo cómo chateó con el otro a través de las redes sociales que son cosas que tienen que ver con la convivencia democrática. La convivencia en el buen sentido.” - FA*

#### **d) Investigación de calidad**

Por otro lado, se remarcó la necesidad de **realizar investigaciones de calidad basadas en evidencia para sobre el real impacto de MET sobre el bienestar infantil**, para iluminar la toma de decisiones de los distintos stakeholders

*“No sé si hay investigaciones robustas.” .PB*

*“No sabemos qué cosas son las que hacen mal y qué cosas son las que hacen bien hasta no tener datos acerca de cuál es el impacto real de la tecnología o de estas formas de entretenimiento sobre comportamiento, sobre lo que va a pasar con las personas a medida que se desarrollan y crezcan. Es difícil saber. Lo que me parece es que ahí hay una responsabilidad grande de los agentes que junten esos datos, los analicen para entender qué pasa, para poder redactar políticas públicas y entender cómo tienen que estar hechas las cosas respecto de ese entretenimiento. Me parece que ahí está la responsabilidad. Parte de la responsabilidad es entender que es necesario recopilar datos, generar evidencias para establecer cuáles son las reglas. No tiene que ver con me parece o no me parece, sino que es lo que realmente sabemos acerca de este impacto.” DD*

#### **e) Fortalecimiento familiar**

El 100 % de los encuestados considera que la familia es fundamental a la hora de enfrentar el desafío.

*“El desafío para mi mayor es integrar a la realidad familiar. La familia tiene que entender que los medios son parte de la vida del niño con lo cual hay que lograr una interrelación entre los medios para sacar las mejores condiciones que pueden dar esos medios, que son muchos los recursos que podrían dar para el mejor y buen desarrollo de los niños. El problema es encontrar un punto que son contenidos sean sanos, sean aptos, estén preparados y pensados para el desarrollo de los chicos de acuerdo a las edades obviamente el desafío nuestro es trabajar en vista a eso.” - LB*

*“Mi gran desafío como líder del área es mostrar cómo todas estas problemáticas vinculares individuales tienen un impacto directo en lo social. y como grandes males sociales de hoy llamados adicciones violencia criminalidad, deterioro de las relaciones comunitarias, violencia entre pares bullying, muchas de estos males sociales tienen bastante incidencia, mejor dicho tienen sus raíces en las relaciones individuales de la familia. Una relación individual va a dejar de impactar en lo social... Nosotros desde desarrollo familiar creemos que trabajar en vínculos familiares a largo plazo solucionar los problemas de fondo. No emparcha.” - AD*

## **f) Generar contenidos de calidad en MET**

*Yo creo que el gran desafío de verdad es la creación de contenidos. El gran ausente de los grandes medios de comunicación. De contenidos ahí tenemos un gap gigante. Hemos dedicado mucho tiempo a la crítica de los contenidos y poca tiempo a la creación de contenidos... competitivos ... competitivos desde los valores. La articulación público privada solamente para La regulación porque ahí nos quedaríamos con la mitad del vaso. El trabajo articulado público-privado está para mí, o es imprescindible que esa articulación sea para la creación de activos de valor en términos de respecto a contenidos. AD*

*“Creo fundamental desde una mirada de los valores trabajar en el desarrollo de contenidos.” - LQ*

## **VI) Colaboración necesaria entre los múltiples stakeholders ante los desafíos**

El **100 %** de los entrevistados coincide en la **necesidad de trabajar colaborativamente** con otros agentes de interés para alcanzar los desafíos planteados.

*“La fuerza de la multiplicación no tiene que ver con miles de personas haciendo lo mismo. la participación colaborativa da los medios para los resultados.” - AD*

*“Las iniciativas llevadas adelante en pos de garantizar una igualdad de derechos y lograr una integración duradera, se desarrollan de manera colaborativa, consultiva y federal, con el fin de que perduren a lo largo de los años.” - MM*

## VII) ¿Cuál es la mejor manera de potenciar el impacto positivo de tecnología medios y contenido sobre el bienestar infantil?

Respecto a cuál sería la mejor forma de solucionar los desafíos, el 91% optó por combinar las opciones posibles.

### a) Creación de contextos públicos privados para el diagnóstico y solución de esos desafíos.

El 72,2% eligió la **creación de contexto públicos privados para el diagnóstico y solución de esos desafíos.**

*“Me da la sensación que la creación de contextos un públicos y privados para ver cómo afrontar esta situación es el inicio. Después apoyados por políticas públicas a favor de la niñez se puede llegar a un determinado tipo de regulación estatal. y me da sensación que no sé cómo, habría que formar enseñar a las empresas para que se autorregulan. Eso no sé cómo hay que hacerlo porque es difícil. y Argentina hay muchas pymes.” - DD*

*“Yo creo que la creación de contextos público privado la generación de diagnóstico y soluciones. La política pública no puede desarrollarse si no hay previo diagnóstico.” - AD*

### b) Políticas públicas a favor de la niñez

Un **61, 11 %** declaró que **las políticas públicas a favor de la niñez** son claves a la hora de solucionar los desafíos.

*Tengo que decir que políticas públicas. Si se quiere una un cambio de impacto general si tengo que decir políticas públicas definitivamente MR*

*“Las políticas pública,s porque no necesariamente las empresas estén obligadas a formar usuarios críticos. No es su principal función. Su función es vender contenido que está bien no me parece mal digamos tiene que ser en buenas condiciones. Buena calidad. Ahí las políticas públicas en la formación del usuario son fundamentales porque con un usuario inteligente que sepa distinguir lo bueno de lo malo, lo verdadero de lo fake.... no digo que va a regular sólo el mercado; pero va a ejercer una influencia importante.” - FA*

### **c) Autoregulación por parte de las empresas de sector**

Un **22%** consideró que la **autorregulación por parte de las empresas de sector** es importante para la solución de los desafíos.

*“La autorregulación me parece fundamental, es muy importante de parte de las empresas del sector. tiene una responsabilidad muy grande.” - Anónimo*

*“Estamos muy por la autorregulación. Nos parece que todas las empresas que tengan esta mirada responsable y que tengan influencia en las decisiones y en lo que representan las Industrias en una economía me parece que las empresas tienen que concientizar y hacer valer que son responsables para llevar un mensaje acorde a lo que se está pidiendo en relación a la protección de los mensajes a los niños.” - NT*

### **d) Regulación estatal**

Otro **22 %** también destacó la importancia de la **regulación estatal** en cuanto a contenido, responsabilidad, etcétera .

### **e) Libre mercado**

El **100%** de los entrevistados **descartó al libre mercado** como posible solución al desafío.

*“Decir el mercado se va a regular sólo por la inteligencia de sus consumidores... No creo.” - FA*

***ANEXO A - Entrevistas Iniciativa Medios, contenido, Tecnología y Bienestar Infantil***

**SECTOR PUBLICO**

**GOBIERNO**

**Mercedes Miguel (por escrito)**

*Secretaria de Educación y Calidad Educativa, Ministerio de Educación de la Nación*

**Sonia Stegmann (51')**

*Subsecretaria de Educación, Municipio de Pilar*

**Adrián Dall Asta (48')**

*Director General de Desarrollo Familiar de la Ciudad de Bs. As*

**TERCER SECTOR**

**ORGANIZACIONES SOCIEDAD CIVIL**

**Luis Quinelli (39')**

*Presidente Fundación Vitae*

**Alejandra Perinetti (38')**

*Directora nacional Aldeas Infantiles SOS*

**M. José Ravalli (24')**

*Head of Communications & Social Mobilization at UNICEF*

**Mariela Reiman (43')**

*Directora Chicos. Net*

**Federico Waisbaum (30')**

*Director Puerta 18*

**Ma. Pía del Castillo (55')**

*Directora Ejecutiva Fundación Padres*

## **SECTOR PRIVADO**

### **EMPRESA**

#### ***Felipe de Stefani (28')***

*Senior Vice President, Pan Regional Ad Sales and Innovation & General Manager, Turner Argentina*

#### **Antoine Torres (37')**

*Head of YouTube Kids & Learning Content Partnerships, Latin America at Google*

#### **Nora Tela (25')**

*VP and CMO at The Walt Disney Company Latin America*

#### **Daniel Dimare (26')**

*Director de Marketing y RRII RASTI*

#### **Belén Urbaneja (18')**

*Regional Director, Corporate Citizenship & Brand Management at The Walt Disney Company*

### **EXPERTOS**

#### **Dr. Reynaldo Rivera (38')**

*Director InterMedia Consulting- Profesor Posgrado Cs Comunicación, Universidad Austral*

#### **Dr. Francisco Albarello (37')**

*Profesor Universidad Nacional de San Martín y Cs Comunicación, Universidad Austral*

#### **Lorena Bolzon (17')**

*Decana Instituto Ciencias para la familia, Universidad Austral*

#### **Dr. Pedro Beckenstein (21')**

*Neurocientífico- INECO*



## **ANEXO B**

### **Cuestionario Iniciativa Medios, contenido, Tecnología y Bienestar Infantil**

- 1) ¿Qué es para Usted el bienestar infantil?
- 2) ¿Qué impacto considera que tiene la tecnología, los medios y el entretenimiento sobre el bienestar infantil?
- 3) ¿Cómo definiría el desafío que enfrenta Usted como líder de su organización? (familia, empresa, gobierno, ONG, escuela)
- 4) ¿Qué partes de ese desafío no puede resolver solo, desde su organización? ¿De quien/ quienes (otras familias, empresas, escuelas, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales) necesita la colaboración para solucionarlo?
- 5) ¿Qué rol considera que juegan las familias como parte de la solución del desafío?
- 6) ¿Qué rol considera que juega el Estado como parte de la solución del desafío?
- 7) ¿Qué rol considera que juegan las empresas como parte de la solución del desafío?
- 8) ¿Qué rol considera que juegan las ONG como parte de la solución del desafío?
- 9) ¿Qué rol considera que juegan las escuelas como parte de la solución del desafío?
- 10) ¿Qué rol considera que juegan los propios niños y niñas como parte de la solución del desafío?
- 11) Por último, cual considera que es la mejor manera de potenciar el impacto positivo sobre el bienestar infantil:
  - Libre mercado
  - Auto Regulación por parte de las empresas del sector
  - Regulación estatal (contenidos, responsabilidad, etc.)
  - Políticas Públicas a favor de la niñez
  - Creación de contextos público-privados para el diagnóstico y solución de desafíos
  - Otros