



### **Crece la tendencia mundial a limitar el uso de redes sociales en menores**

Países como [Brasil](#), [Australia](#), [España](#), [Reino Unido](#), han impulsado regulaciones que buscan reducir riesgos asociados al uso temprano y sin límites de ciertas redes sociales. Estas acciones reflejan una preocupación cada vez más creciente por el impacto que éstas tienen en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes (NNA).

Los [argumentos](#) para implementar este tipo de medidas incluyen el tiempo que los NNA pasan conectados sin supervisión, los efectos negativos en la salud mental, el acceso a contenido sensible o la propensión a experimentar algún tipo de conducta dañina como acoso, fraudes o violencia digital. Además, se ha evidenciado que estas plataformas están diseñadas para generar que las personas quieran quedarse más tiempo en ellas, funcionando como un tipo de [adicción](#) al realizar actividades como el desplazamiento infinito, las reacciones o “likes” en publicaciones y los mensajes directos.

Las [medidas implementadas en el mundo](#) para limitar el uso de redes sociales en menores también son diversas. Por un lado, hay regulaciones que se centran en generar conciencia entre padres de familia o el entorno social, promoviendo restricciones al uso de redes sociales en determinados espacios, como las escuelas y lugares de recreación. Otros enfoques buscan [responsabilizar a las empresas tecnológicas](#), exigiendo implementar filtros de seguridad, controles parentales, bloqueos de contenido u otras medidas, con la posibilidad de enfrentar sanciones en caso de incumplimiento. Este tipo de regulación está teniendo un impacto en las empresas tecnológicas, ya que, al limitar el acceso a menores, las compañías podrían ver reducciones en sus usuarios. Además, también se enfrentan a exigencias y retos para adaptarse a las nuevas disposiciones, como verificaciones de edad y adaptar las plataformas con estándares más estrictos de seguridad.



### **Regulación emergente**



Brasil aprobó el [Estatuto Digital de los Niños y Adolescentes](#), una ley diseñada para proteger a los menores de edad en el internet, tanto en redes sociales como en aplicaciones de juegos y apuestas digitales. La ley obliga a las empresas tecnológicas a eliminar aquellos elementos que contribuyen a que los usuarios menores de edad usen las redes sociales de manera compulsiva, por lo que están obligadas a crear mecanismos de verificación de edad, prohibir que los videos se activen automáticamente y limitar la publicidad.



El 6 de marzo, el gobierno de Estados Unidos publicó la nueva [Estrategia Cibernética](#), que describe la visión que se tiene de la [ciberseguridad](#) como un pilar fundamental de la fortaleza nacional y de suma importancia para el crecimiento económico, la innovación, la superioridad militar y la influencia global. En el documento se prioriza la protección de servicios esenciales y el desarrollo de tecnologías emergentes. Además, estipula seis pilares de acción, diseñados para guiar su implementación: moldear el comportamiento del adversario, promover una regulación de sentido común, modernizar y asegurar las redes del gobierno federal, asegurar la infraestructura crítica, mantener la superioridad en tecnologías críticas y emergentes (IA, computación cuántica y criptografía post-cuántica), y desarrollar talento y capacidades.



## Datos y negocios digitales

*EE.UU.  
reporta  
tensiones con  
China  
relacionadas  
a la IA*

La empresa estadounidense Anthropic afirmó haber descubierto [“campañas de destilación”](#) de las firmas chinas Deepseek, Moonshot y MiniMax para extraer ilícitamente capacidades de su chatbot, “Claude”. Anthropic asegura que estas empresas utilizaron su chatbot para mejorar el rendimiento de sus propios productos. El gobierno de Estados Unidos abrió una [investigación para descubrir prácticas ilícitas](#) en el sector de parte de empresas chinas.

*Japón  
apuesta por  
la  
manufactura  
de chips*

El gobierno japonés anunció una inversión superior a los mil 600 millones de dólares en Rapidus Corp, como parte [del compromiso de la primera ministra](#) Sanae Takaichi para potenciar la producción nacional de semiconductores. Este financiamiento, distribuido en un periodo de dos años, otorgará al Estado una participación del 10% en la compañía, incluyendo el derecho de asumir el control total en caso de insolvencia financiera. Asimismo, se reporta que el Ministerio de Economía de Japón busca cuadruplicar el presupuesto destinado al desarrollo de Inteligencia Artificial y manufactura de chips.



## Riesgos de seguridad

*Infraestructura  
sanitaria, blanco  
de ataques  
cibernéticos*

CareCloud, una empresa estadounidense de tecnología para el sector salud confirmó que piratas informáticos accedieron a uno de sus repositorios de registros clínicos electrónicos de pacientes durante una filtración de datos que efectuó el grupo de *hackers* a inicios de marzo. La firma detectó actividad [maliciosa](#) en uno de sus seis espacios en la nube en donde almacena historiales médicos y sanitarios. Según la empresa, el grupo malicioso tuvo acceso a este almacén durante más de ocho horas, pero aún se desconoce si hubo extracción sustantiva de información y datos personales. CareCloud no compartió impactos del ataque. La empresa proporciona tecnología al sector salud, incluido el almacenamiento de registros electrónicos para más de 45 mil proveedores, incluidos doctores y fisioterapeutas en miles de hospitales y espacios clínicos, que atienden a una cantidad significativa de pacientes.

*Hackers rusos  
enfocan  
atención en  
países europeos*

Instituciones públicas de Rumania se han enfrentado a [más](#) de 10 mil ciberataques diarios, según el ministro de Defensa del país, Radu Miruta. El funcionario no dio más detalles con respecto a sectores vulnerados, interrupciones o posibles perpetradores, pero se trata de la declaración más pública que las autoridades rumanas han emitido sobre el aumento de amenazas cibernéticas que miembros de la Unión Europea y la Organización del Tratado del Atlántico Norte enfrentan [desde hace tiempo](#). En 2024, la Corte Suprema de Rumania anuló una elección presidencial por virtud de sospecha de interferencia rusa en el proceso electoral en favor de un político de extrema derecha.



## Digitalización e Infraestructura

[Amazon](#) compró a Fauna Robotics, el startup de robótica humanoide. Esta operación llegó poco después de la compra de la firma suiza Rivr, especializada en robótica de reparto, y se suma al camino iniciado con Astro en 2021, el primer intento de Amazon por entrar en el hogar físico más allá del altavoz inteligente. La firma estadounidense celebró la conclusión de la adquisición de Fauna, resaltando entusiasmo en el desarrollo de robots “capaces, seguros y divertidos”. La operación debe leerse defensiva. La competencia robótica humanoide se ha intensificado; Tesla es la empresa que conserva gran parte del foco mediático con su robot Optimus, que podría comenzar a prestar servicios de *delivery* a usuarios. El anuncio parece ambicioso, de concretarse, comenzaría a marcar el ritmo del mercado.

Brasil [eliminó](#) aranceles de importación para casi mil productos de informática, telecomunicaciones y equipos médicos, pero decidió mantener los impuestos a GPUs, componentes esenciales para centros de datos e inteligencia artificial. La decisión se tomó por el Comité Ejecutivo de Gestión de la Cámara de Comercio Exterior (Gecex-Camex), con base en el entendimiento de que los productos contemplados en la reducción arancelaria no son producidos en el mercado interno o que la producción local es poco suficiente para satisfacer la demanda del mercado interno. Brasil no es productor mayoritario de GPUs y el gobierno decidió no incluirlas dentro de la exención arancelaria.



## Food for thought

[Después de la revolución de la IA](#). Jacob Dreyer, en su más reciente ensayo, comenta que, como un prisma, la inteligencia artificial revelará las diferencias civilizatorias entre China y Estados Unidos, visibilizando lo invisible en cada sociedad. En la medida en la que la competencia por desarrollar la IA continúe, la relación de los principales competidores se definirá por ese objetivo. Como socios en esta extraña simbiosis, China y Estados Unidos son las únicas dos civilizaciones con la escala necesaria para comprometerse.

Ambas sociedades continúan presentando dificultades con respecto a malestares profundos en algunos sectores como el racismo en Estados Unidos o la desigualdad rural-urbana en China, pero la élite política está concentrando su atención en cosas como la IA y la computación avanzada, en vez de desenredar viejos nudos. Los problemas de todos los días, muchos de ellos, como lo piensa esta élite, son insolubles y pueden pasar desapercibidos fácilmente; después de la IA, todo estará bien.

En este sentido, ambas sociedades se organizan cultural, económica y políticamente en torno a la carrera por la IA: China está adoptando características más capitalistas, en tanto que Estados Unidos adopta controles autoritarios impulsados por la tecnología. Pero la IA no unirá a China y Estados Unidos en un mismo sistema. Refractará sus lógicas civilizatorias en futuros tecnológicos diferentes: la expansión perpetua de Estados Unidos vs. la estructura social paternalista del Estado chino. Ambos futuros visibilizan cuestiones importantes, pero en maneras muy radicales: la inteligencia estadounidense busca trazar las fronteras del conocimiento, mientras que el genio chino a menudo se encuentra al servicio de un objetivo social mayor.

**Consultores Internacionales Ansley es una empresa de consultoría establecida en la Ciudad de México, enfocada a proveer asesoría estratégica a gobiernos y empresas en materia de políticas públicas, comercio internacional y asuntos regulatorios y de inversión.**

**AVISO LEGAL:** El presente reporte fue elaborado a partir de información pública. Las conclusiones e interpretaciones que presenta están diseñadas para informar y orientar a sus usuarios en la toma de decisiones, no para garantizar resultados específicos.