



PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación ...,
sancionan con fuerza de Ley:

Entornos Digitales Seguros para las infancias y adolescencias

Capítulo I

Disposiciones Generales

ARTÍCULO 1°. Objeto. La presente ley tiene por objeto establecer medidas con la finalidad de garantizar la protección y el ejercicio de los derechos de las infancias y adolescencias en los entornos digitales a través de:

- a) La promoción del uso reflexivo, seguro y responsable de los entornos digitales y el desarrollo de hábitos digitales saludables.
- b) El establecimiento de medidas en materia de protección de las infancias y adolescencias como consumidores y usuarios, identificando sus singularidades y contemplando su vulnerabilidad.
- a) El establecimiento de medidas que promuevan el acceso a contenidos adecuados a su edad.
- b) Garantizar que los productos y servicios digitales tengan en cuenta, desde su diseño y por defecto, el interés superior del niño.
- c) La capacitación de cuidadores y cuidadoras, equipos docentes y equipos de salud a los fines de concientizar sobre los riesgos y perjuicios asociados con el uso inadecuado de los mismos.

ARTÍCULO 2°. Definiciones. A efectos de la interpretación y aplicación de la presente ley, se establecen las siguientes definiciones:



1. Ciudadanía Digital: conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que las personas puedan ejercer sus derechos y responsabilidades así como fortalecer la convivencia democrática, mediante el uso seguro, responsable, participativo, creativo, crítico y reflexivo de los entornos digitales, comprendiendo la influencia de éstas en su vida personal y pública a nivel local y global.
2. Consumo Problemático de entornos digitales: utilización excesiva o adictiva de tecnologías digitales como Internet, redes sociales, videojuegos, aplicaciones móviles y dispositivos electrónicos en general, que tiene impacto negativo en la salud mental y física, las relaciones interpersonales, el rendimiento académico y laboral, entre otros aspectos de la vida.
3. Datos personales: Aquellos referidos en el artículo 2 de la Ley 25.326 así como a toda información que identifique, se refiera, describa, pueda razonablemente asociarse o relacionarse, directa o indirectamente, con un usuario concreto. Los datos inferidos tendrán la misma protección en la presente ley que los datos personales.
4. Discursos de odio: cualquier tipo de comunicación que ataca o utiliza un lenguaje peyorativo o discriminatorio en referencia a una persona o grupo en función de aquello que constituye su identidad.
5. Entornos digitales: Conjunto de canales, plataformas y herramientas de los que disponen las usuarias y los usuarios en Internet.
6. Extorsión sexual (Sextorsión): Chantaje realizado a partir de la posesión, por parte del chantajista, de una imagen íntima.
7. Fake News en entornos digitales: divulgación de noticias falsas en redes sociales que provocan un peligroso círculo de desinformación, con incidencia en la sociedad en su conjunto, que afecta la integridad democrática.
8. Grooming o ciberacoso: acción en la que una persona por medio de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones o cualquier otra tecnología de transmisión de datos, contacte a una persona menor de edad con el propósito de cometer cualquier delito contra la integridad sexual de la misma.
9. Influencers: usuarios generadores de contenidos en línea que difunden sus mensajes de



modo sistemático y promueven, directa o indirectamente bienes, productos o servicios mediante diferentes formatos (vídeos, comentarios, audios, fotografías) alcanzando una relevancia significativa en el público objetivo al cual se dirigen, mediante el uso de su capacidad de influencia comercial a través de redes de comunicaciones electrónicas o plataformas, a cambio de una contraprestación.

10. Mecanismo aleatorio de recompensa: funcionalidad asociada a los productos de software interactivo de ocio que requiere del previo pago de una cantidad de dinero o de un objeto virtual que haya podido ser adquirido con dinero directa o indirectamente, y que ofrece al usuario, como resultado de dicho proceso aleatorio, la obtención de un objeto virtual que puede ser, alternativa o acumulativamente, por dinero o por otros objetos virtuales.
11. Mecanismo de control parental: aplicaciones que las personas adultas pueden configurar en los dispositivos electrónicos con conexión a Internet para que los buscadores y plataformas solo ofrezcan contenidos adecuados a las edades de los niñas, niños y adolescentes. Los controles parentales pueden evitar el problema de manera temporal, pero en ningún caso sustituyen a una educación sexual integral que enseña a desarrollar una actitud crítica y de cuidado.
12. Plataformas digitales: Sistemas que permiten la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios y las usuarias la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.
13. Proveedor de producto o servicio digital: cualquier organización que diseñe, desarrolle, comercialice u opere productos o servicios digitales.
14. Publicación en línea de información personal de niños, niñas o adolescentes (Sharenting): Publicación en Internet de fotografías, videos e información privada y/o íntima de niños, niñas y adolescentes por parte de sus progenitores o tutores.
15. Retos peligrosos: desafíos o challenges que circulan en las redes sociales donde se incita a que niños, niñas y adolescentes se filmen realizando acciones arriesgadas, y publiquen luego el video para invitar a otros a repetirlo. Los retos peligrosos pueden ocasionar daños físicos y emocionales graves y permanentes.



ARTÍCULO 3°. Marco normativo. Las disposiciones y políticas públicas establecidas en la presente ley son complementarias a las definidas en la Ley N° 27.590 - LEY “MICA ORTEGA” - Programa Nacional de Prevención y Concientización del Grooming o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes y la Ley N° 26.150 - Programa Nacional de Educación Sexual Integral y se enmarcan en los principios y sistemas de protección definidos en los siguientes ordenamientos normativos:

- Ley N° 23.849 - Convención sobre los Derechos del Niño, demás Tratados Internacionales de Derechos Humanos y, en especial las Observaciones Generales que se emitan sobre la materia;
- Ley N° 25.326 - de Protección de los Datos Personales;
- Ley N° 26.061 de Protección Integral de los derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes;
- La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.
- Ley N° 27.044 - Jerarquía constitucional a la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

ARTÍCULO 4°. Principios rectores. A los efectos de garantizar la efectividad de los derechos de las infancias y adolescencias en relación con el entorno digital como espacios de socialización, aprendizaje y construcción de identidad, la presente ley se sustenta en los siguientes principios:

- 1) El interés superior del niño como consideración primordial en todas las actuaciones relativas al suministro, la regulación, el diseño, la gestión y la utilización del entorno digital.
- 2) El principio de no discriminación, que implica asegurar el acceso equitativo, efectivo y beneficioso de las infancias y adolescencias a los entornos digitales, procurando disminuir las brechas digitales existentes y garantizar la alfabetización digital, la privacidad y la seguridad en línea.
- 3) El respeto de las opiniones de las infancias y adolescencias, promoviendo espacios de escucha y participación en la elaboración de políticas y protocolos relacionados al mundo digital.
- 4) El derecho al desarrollo saludable y a la protección frente a aquello que constituya un impedimento a dicho desarrollo.
- 5) La perspectiva de género y diversidad, y el enfoque interseccional.



- 6) La protección del derecho a la salud integral de las personas, entendido como el derecho a disfrutar del más alto nivel posible de salud, en los términos de los tratados internacionales de derechos humanos con jerarquía constitucional y de la Organización Mundial de la Salud;

ARTÍCULO 5°. Derechos de las infancias y adolescencias en los entornos digitales. Las infancias y adolescencias tienen derecho a:

1. Ser protegidas eficazmente ante contenidos digitales que puedan perjudicar su desarrollo.
2. Recibir información suficiente y necesaria en una forma y lenguaje apropiado según la edad sobre el uso de las tecnologías, así como de sus derechos y de los riesgos asociados al entorno digital.
3. Acceder a la información, ejercer la libertad de expresión, y ser escuchadas.
4. El acceso equitativo y efectivo a dispositivos, conexión y formación para el uso de herramientas digitales.
5. El acceso a espacios de encuentro en los que se puedan desarrollar actividades de ocio saludable alternativas al uso de tecnologías de la información y comunicación.

CAPÍTULO II

Medidas en el ámbito de la protección de consumidores/as y usuarios/as

ARTÍCULO 6°. Consumidores Vulnerables. Serán sujetos pasibles de protección especial, en el marco de la Ley N° 24.240 de Defensa del Consumidor, las infancias y adolescencias como personas consumidoras vulnerables, en relación con los bienes o servicios digitales.

ARTÍCULO 7°. Información en los Dispositivos con Acceso a Internet y Plataformas Digitales. Modifícase el Artículo 5 de la Ley N° 27.590 “Programa Nacional de Prevención y Concientización del Grooming o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes”, el que quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 5º- . A los efectos de la presente ley, los dispositivos digitales con acceso a internet y las



plataformas digitales interactivas deberán proporcionar -mediante la inclusión o anexo de mensajes de concientización- información en la que se advierta, en un lenguaje accesible, inclusivo y apropiado para todas las edades, acerca de los riesgos derivados del uso precoz e inapropiado de los entornos digitales.

Específicamente deberán informar acerca de los siguientes puntos:

a) Peligrosidad de sobreexposición en las redes de niñas, niños y adolescentes y el tiempo recomendado de uso de los productos y servicios, adecuado a la edad de la persona usuaria.

b) Riesgos derivados del acceso a contenidos perjudiciales para la salud y el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes.

b) Información acerca de la existencia de delitos cibernéticos haciendo especial énfasis en los de carácter sexual que atentan a la integridad de niñas, niños y adolescentes.

c) Aconsejar el rechazo de los mensajes de tipo pornográfico.

d) Advertir sobre la peligrosidad de publicar fotos propias o de amistades en sitios públicos.

e) Recomendar la utilización de perfiles privados en las redes sociales.

f) Sugerir no aceptar en redes sociales a personas que no hayan sido vistas físicamente y/o no sean conocidas.

g) Respetar los derechos propios y de terceros haciendo hincapié en que todos tienen derecho a la privacidad de datos y de imágenes.

h) Aconsejar el mantenimiento seguro del dispositivo electrónico y la utilización de programas para proteger el ordenador contra el software malintencionado.

i) Brindar información respecto a cómo actuar ante un delito informático.

j) Informar respecto a la importancia de conservar todas las pruebas tales como conversaciones, mensajes, capturas de pantalla, etc., en caso de haberse producido una situación de acoso.

k) Facilitar información acerca de dónde se deben denunciar este tipo de delitos.

Asimismo, deberá facilitarse información sobre las medidas de protección de datos y riesgos relacionados con la privacidad y la seguridad; y los sistemas de control parental.

En todo caso se tendrá en cuenta la adaptación del lenguaje y elementos visuales a las necesidades de las personas con discapacidad.



ARTÍCULO 8°. Información en los Dispositivos con Acceso a Internet y Plataformas Digitales.

Incorpórase como Artículo 5 BIS de la Ley N° 27.590 “Programa Nacional de Prevención y Concientización del Grooming o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes”, el siguiente texto:

ARTÍCULO 5 BIS: La información a la que refiere el artículo 5 de la presente ley, debe ser incluida en la pantalla de inicio de los dispositivos con acceso a internet. Podrá ordenarse, adicionalmente, que sean incorporados en alguno de los siguientes lugares: salvapantallas y/o pantalla de bloqueo o suspensión y/o fondo de pantalla y/o pantalla de actualización del dispositivo. En el caso de las plataformas digitales, la información deberá ser incorporada como ventana emergente y/o pauta publicitaria.

ARTÍCULO 9°. Incumplimiento del deber de informar. Incorpórase como Artículo 5 TER de la Ley N° 27.590 “Programa Nacional de Prevención y Concientización del Grooming o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes”, el siguiente texto:

ARTÍCULO 5 TER°. El incumplimiento de las obligaciones previstas en el Artículo 5 y 5 BIS de la presente ley será considerado violatorio del deber de información contemplado en los artículos 4° y 5° de la Ley N° 24.240, sus modificatorias y complementarias. Serán de aplicación supletoria, en cuanto fueran pertinentes, las prescripciones de procedimiento administrativo y sanciones del Capítulo XII de la citada Ley.

ARTÍCULO 10°. Privacidad. Las empresas proveedoras de producto o servicio digital que desarrollan y ofrecen servicios, productos o prestaciones digitales a los que es probable que accedan infancias y/o adolescencias deben anteponer la privacidad, intimidad, dignidad y la seguridad de los niños/as y adolescentes frente a intereses comerciales en los casos en que se produzca conflicto o contradicción entre ambos objetivos.

Asimismo deben establecer por defecto parámetros que ofrezcan un alto nivel de privacidad a infancias y adolescencias, a menos que la empresa pueda demostrar una razón de peso por la que una configuración diferente redunde en un beneficio para estos/as.



ARTÍCULO 11. Mecanismos de Control Parental. Se debe garantizar la inclusión de una funcionalidad de control parental de servicios, aplicaciones y contenidos en los dispositivos digitales con acceso a internet, cuya activación debe producirse por defecto en el momento de la configuración inicial del dispositivo. La inclusión de la funcionalidad, su activación, configuración y actualización serán gratuitas para las y los usuarios.

Los usuarios y las usuarias menores de edad tienen el derecho de conocer cuando su actividad es supervisada o monitoreada.

ARTÍCULO 12. Identificación biométrica. Las entidades o empresas que exploten o comercialicen bienes o servicios digitales destinados a personas mayores de edad, deberán habilitar un sistema de verificación documental y biométrica de la identidad de los y las participantes. El acceso a dichos bienes o servicios o su activación por el/la usuario/a no podrá realizarse hasta que se haya verificado su identidad en los términos previstos en este artículo. La verificación de la identidad de las y los participantes se realizará con pleno respeto a lo dispuesto en la Ley de Protección de Datos Personales N°25.326.

Las entidades o empresas que incumplan con las obligaciones de verificación y comprobación de edad en la contratación de bienes o servicios destinados a personas mayores de edad serán pasibles de las sanciones establecidas en la Ley N° 24.240, de Defensa del Consumidor, y de acuerdo a los hechos y al procedimiento que determina dicha norma. Estas sanciones serán establecidas por la Autoridad de Aplicación en forma gradual y acumulativa teniendo en cuenta las circunstancias del caso, la naturaleza y gravedad de la infracción y los antecedentes de la persona infractora, sin perjuicio de otras responsabilidades civiles y penales a que hubiere lugar.

ARTÍCULO 13. Prohibición del acceso y activación de los mecanismos aleatorios de recompensa. Queda prohibido el acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa o su activación por personas menores de edad. En su caso, reglamentariamente podrán determinarse los supuestos excepcionales en los que podrá flexibilizarse dicha prohibición, siempre garantizando el principio de protección a la infancia que inspira esta ley. El acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa o su activación por el usuario o la usuaria no podrá realizarse hasta que se haya verificado su identidad en los términos previstos en este artículo.



ARTÍCULO 15. Prohibición de publicidad, promoción y patrocinio de productos o servicios en entornos digitales. Queda prohibida la publicidad, promoción y patrocinio de productos o servicios en entornos digitales dirigida a infancias y adolescencias que, de manera directa o indirecta:

- 1) Promueva los juegos de azar y de apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos.
- 2) Promueva el consumo de alcohol o tabaco.
- 3) Incluya la entrega o promesa de entrega de obsequios, premios, regalos, accesorios, como así también la participación o promesa de participación en concursos, juegos, eventos deportivos, musicales, teatrales o culturales.
- 4) Fomente la alimentación poco saludable.
- 5) Genere expectativas de algo no real o no razonable respecto al producto o servicio ofrecido.
- 6) Transmita la idea de que un niño/niña y/o adolescente es inferior por no tener un determinado producto o lo contrario, convencerlo de que de alguna manera es superior por adquirir algo.
- 7) Promueva estereotipos de belleza o de cuerpo hegemónicos.
- 8) Promueva estereotipos de género.
- 9) Confunda a las infancias y/o adolescencias sobre los beneficios derivados del uso del producto o servicio, por ejemplo, sugiriendo que se adquirirá fortaleza, estatus, aceptación, crecimiento, habilidades o inteligencia.
- 10) Utilice imágenes, lenguaje o actitudes de violencia o presentaciones agresivas o que fomente situaciones de peligro.

ARTÍCULO 16. Publicidad de influencers. La naturaleza publicitaria de las menciones realizadas por parte de influencers o los contenidos digitales divulgados por estos/as, que tengan tal consideración publicitaria, debe ser identificable como tal para sus seguidores/as debiendo indicar en sus publicaciones una leyenda que indique la naturaleza publicitaria del contenido de manera rápida e inmediatamente reconocible. Se recomienda usar indicaciones genéricas claras tales como



“publicidad”, “en colaboración con” o “patrocinado por”, o “Gracias a [marca]”, “Regalo de [marca]”, “Viaje patrocinado por [marca]”.

CAPÍTULO III

Medidas en el ámbito educativo

ARTÍCULO 17. La Autoridad de Aplicación del presente capítulo, en el marco del Consejo Federal de Educación, debe promover medidas que tengan como objeto garantizar el aprendizaje de un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de los entornos digitales de las infancias y adolescencias desde una perspectiva preventiva bajo los principios de igualdad, accesibilidad, protección y garantía de sus derechos y respetuoso con los valores y derechos constitucionales, a través de:

- la formación en ciudadanía digital de las infancias y adolescencias con el objetivo de garantizar el aprendizaje de un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje y detectar la desinformación y el material abusivo.
- el fortalecimiento de espacios de diálogo y acompañamiento de las y los estudiantes a través de dispositivos como ruedas de convivencia, rondas de palabra u otros espacios curriculares o herramientas pedagógicas.
- La difusión de información a los cuidadores y cuidadoras y equipos docentes a los fines de concientizar sobre el uso reflexivo, seguro y responsable de los entornos digitales y los riesgos y perjuicios asociados con el uso inadecuado de los mismos, prestando especial atención a la sensibilización sobre el ciberacoso y ciberagresiones, así como a las medidas de control parental.
- la capacitación a equipos docentes con la finalidad de:
 - que faciliten a los y las docentes estrategias para incidir, entre otros aspectos, en la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con ciberseguridad) y en asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad y la propiedad intelectual.



- promover el desarrollo de intervenciones tempranas, reflexivas y positivas, en caso de que alguna niña, niño y/o adolescente de la comunidad educativa resulte afectado/a por alguna de las violencias que se pueden ejercer a través de los entornos digitales.
- La incorporación de contenidos específicos en la formación de superior técnico, grado, postgrado y la formación continua de las y los profesionales.
- La utilización de dispositivos digitales seguros y medidas de prevención adecuadas en espacios educativos y de formación, especialmente cuando se dirijan a infancias y adolescencias.

ARTÍCULO 18. Regulación del uso de dispositivos en instituciones educativas de educación obligatoria. La Autoridad de Aplicación, en el marco del Consejo Federal de Educación, deberá promover medidas que tengan como objeto regular el uso de dispositivos móviles y digitales en las aulas, en las actividades extraescolares y en lugares y tiempos de descanso que tengan lugar bajo su supervisión. Se deberán contemplar excepciones que incluyan, entre otras, motivos de salud, seguridad o necesidades especiales y actividades educativas en las que sea necesario el uso de dichos dispositivos.

CAPÍTULO IV

Medidas de carácter sanitario

ARTÍCULO 19. Medidas de carácter sanitario. La Autoridad de Aplicación del presente capítulo debe:

- a) generar protocolos de identificación y atención de usos problemáticos de las tecnologías de información y comunicación en infancias y adolescencias
- b) Promover, en el marco del Consejo Federal de Salud, estrategias de prevención de trastornos adictivos sin sustancia relacionadas con el uso de medios digitales
- c) Promover, en el marco del Consejo Federal de Salud, la capacitación, formación y sensibilización acerca de las consecuencias en la salud del uso excesivo de las tecnologías



de la información y comunicación, de los equipos de salud que atienden a infancias y adolescencias.

- d) Definir procedimientos de atención sanitaria específicos para infancias y adolescencias con conductas adictivas sin sustancia en la red de atención a la salud mental.

CAPÍTULO V

Autoridad de Aplicación y Observatorio

ARTÍCULO 20. Autoridad de Aplicación. El Poder Ejecutivo Nacional definirá la Autoridad de Aplicación de la presente ley.

Artículo 21. Unidad de coordinación administrativa. Créase, en el ámbito de la Autoridad de Aplicación, una Unidad de Coordinación Administrativa que será la responsable de la coordinación y articulación entre los organismos con competencia en la materia regulada por la presente ley a los efectos de cumplir con la implementación de la misma, así como el seguimiento del estado de avance.

La Unidad de Coordinación estará integrada por representantes del Ministerio de Capital Humano, el Ministerio de Salud de la Nación; la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia; la Secretaría de Educación; el Ministerio de Justicia; el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM); la Dirección Nacional de Defensa del Consumidor y Arbitraje del Consumo, la Defensoría de Niñas, Niños y Adolescentes y todo otro organismo que la Autoridad de Aplicación considere relevante para el logro de los objetivos establecidos.

ARTÍCULO 22. Observatorio. Créase el OBSERVATORIO para los Entornos Digitales Saludables para Infancias y Adolescencias en la órbita de la Autoridad de Aplicación, que será el organismo técnico encargado de:

- 1) relevar los usos en los entornos digitales por parte de infancias y adolescencias,
- 2) monitorear el cumplimiento de la presente ley y la Ley N° 27.590 y
- 3) generar estadísticas nacionales vinculadas a los usos en los entornos digitales por parte de



las infancias y adolescencias que incluyan:

- a) la identificación de las modalidades de vulneración de sus derechos a los efectos de generar estadísticas nacionales.
- b) Generar estadísticas en torno al acceso y disponibilidad de dispositivos con acceso a internet y plataformas interactivas.
- c) Cuantificar las horas de consumo de pantallas e interactividad digital en niños, niñas y adolescentes, de modo segmentado.

La Defensoría de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, será la máxima autoridad del Observatorio. El resto de las y los representantes ejercerán sus funciones por el término de DOS (2) años y serán designadas/os por la Autoridad de Aplicación, debiendo incluir organizaciones no gubernamentales especializadas en la materia; Universidades Nacionales y Expertas y Expertos independientes.

ARTÍCULO 23. Informe Anual. El OBSERVATORIO para los Entornos Digitales Saludables para Infancias y Adolescencias deberá elaborar un Informe Anual que contenga el detalle de las acciones desplegadas en el ejercicio de sus funciones, incluyendo los informes producidos como resultado de las acciones de relevamiento y monitoreo así como las recomendaciones u observaciones que considere pertinente establecer en materia de política pública; que enviará a la Comisión Bicameral Permanente del Defensor de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (Ley 26.061).

CAPÍTULO VI

Disposiciones varias

ARTÍCULO 23. Campañas de difusión. La Autoridad de Aplicación debe desarrollar campañas y actividades de sensibilización, concientización, prevención e información en relación a los entornos digitales seguros. Las campañas y actividades deben contener información acerca de la protección de la privacidad y huella digital y los hábitos perjudiciales y riesgos asociados al uso inadecuado de



los entornos y dispositivos digitales, prestando especial atención a la reproducción de noticias falsas y discursos de odio, la divulgación de imágenes sin consentimiento y la problematización de los estereotipos de género.

ARTÍCULO 24. Participación de infancias y adolescencias. La Autoridad de Aplicación debe promover espacios de escucha y participación con infancias y adolescencias a los efectos de conocer su experiencia con las tecnologías de la información y comunicación para diseñar de forma participativa iniciativas relativas a la promoción cultural en el entorno digital.

ARTÍCULO 25. Ocio saludable. La Autoridad de Aplicación debe promover espacios de encuentro en los que se puedan desarrollar actividades de ocio saludable alternativas al uso de tecnologías de la información y comunicación.

CAPÍTULO VI

Disposiciones finales

ARTÍCULO 26. Presupuesto. El Presupuesto General de la Nación preverá las partidas necesarias para la implementación de la presente ley.

Artículo 27. Alcance. Las disposiciones de esta ley son de orden público y de aplicación en todo el territorio nacional.

ARTÍCULO 28. Reglamentación. El Poder Ejecutivo debe reglamentar la presente ley en un plazo no mayor a los noventa (90) días desde su promulgación.

ARTÍCULO 29. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

FIRMA: DIPUTADA MÓNICA FEIN

ACOMPaña: DIPUTADO ESTEBAN PAULÓN



FUNDAMENTOS

Sr. Presidente:

Es la primera vez en la historia que una innovación avanza tan rápidamente como lo han hecho las tecnologías digitales: en apenas veinte años han llegado a cerca del 50 % de la población del mundo en desarrollo, y ha transformado las sociedades. Al mejorar la conectividad, la inclusión financiera, el acceso al comercio y a los servicios públicos, la tecnología puede ser un gran elemento igualador.

En el sector de la salud, por ejemplo, las tecnologías de vanguardia que utilizan inteligencia artificial ayudan a salvar vidas, diagnosticar enfermedades y prolongar la esperanza de vida. En el ámbito de la educación, los entornos virtuales de aprendizaje y la formación a distancia han llevado los programas educativos a estudiantes que, de otro modo, quedarían excluidos. Los servicios públicos también son cada vez más accesibles y responsables gracias a sistemas que utilizan las cadenas de bloques y la burocracia es menos gravosa gracias a la ayuda de la inteligencia artificial. Los macrodatos también pueden contribuir a que las políticas y los programas sean más pertinentes y precisos¹.

Sin duda los entornos digitales cumplen un rol cada vez más importante en la vida de las personas, y su rápida incorporación a la vida diaria ha implicado una revolución en la forma en que nos comportamos, modificando hábitos y creando nuevas formas de relación.

Sin embargo, también es necesario señalar que se generan tensiones y desafíos, así como riesgos y perjuicios que se pueden derivar de un uso inadecuado de los mismos.

Una de las máximas preocupaciones se centra en el impacto que toda esta realidad ha generado en el colectivo infante-juvenil.

Si bien en hasta hace no mucho tiempo el uso de estas tecnologías se asociaba a los

¹ <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>



dispositivos y a la tenencia de perfiles en redes sociales digitales como rito de paso a la adolescencia –que, a la vez, coincidía con la entrada a secundaria–, su uso es cada vez más precoz y forma parte de la cotidianidad de niños y niñas. Esta generación convive con los dispositivos como objetos integrados desde el minuto cero de sus vidas. De este modo, un teléfono inteligente (*smartphone*) o la propia conexión a Internet se convierten en un mecanismo cotidiano, que les aporta una lógica complementaria del mundo físico y presencial².

El Informe “Estado Mundial de la Infancia 2017, Niños y niñas en un Mundo Digital”¹⁰ que elaboró UNICEF reveló que los jóvenes de 15 a 24 años conforman el grupo de edad más conectado y que en todo el mundo, el 71% está en línea en comparación con el 48% de la población total. Asimismo, los niños, niñas y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo.

Los datos de una encuesta realizada en 2020 por Google y UNICEF revelan que Argentina es uno de los países donde se le da a los infantes el celular a una edad muy temprana: 9 años en promedio. Esto quiere decir que, chicos y chicas que están entre tercer y cuarto grado de primaria ya cuentan con un celular. El informe también detalla que en el 46% de los casos los niños empiezan a pedir el dispositivo a los 7 años o menos.

En nuestro país, según los datos del INDEC para el último trimestre de 2023⁷, el 81,5% de niñas y niños de 4 a 12 años y el 96,4% de los y las adolescentes entre 13 y 17 años, utilizan bienes y servicios TIC (celular, computadora y/o Internet). Sobre los dispositivos que utilizan para conectarse, se releva que el 61% de los hogares tiene computadoras, pero sólo el 29,9% de la población de 4 a 12 años las utiliza para conectarse a Internet, mientras que el 60,4% utiliza telefonía móvil y el 95,5% en el rango de 13 a 17 años. El marcado aumento del acceso a los entornos virtuales a través del uso del dispositivo celular implica un mayor desafío para el entorno adulto, debido a que establece una limitación mayor para llevar adelante un acompañamiento adecuado a lo que viven las niñas, niños y adolescentes cuando están en línea³.

² <https://adiccionesconductuales.som360.org/es/articulo/uso-entornos-digitales-preocupaciones-retos>

³ RECOMENDACIÓN N° 12 - Defensoría de los niños, niñas y adolescentes “PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ENTORNOS DIGITALES”, Septiembre 2024.



Según informa la Defensoría de Niños, Niñas y Adolescentes, en el marco del IV Encuentro Nacional de la Red Nacional de Adolescentes Promotoras y Promotores de Derechos - ReNAPDe-, las y los adolescentes expresaron que se conectan en cualquier lugar y momento: “en casa”, “en el colectivo”, “en la escuela”, en el “espacio público”; “en cualquier lugar, usamos tanto en la escuela como en la calle”. También mencionan el interés que tienen en acudir en todo momento a ver su teléfono: “Los chicos casi no salen al recreo por usar el celular. Se va la profe y ahí nomás agarran el celular”. “Nos levantamos con el celu, nos acostamos con el celu... Es como nuestra pareja ".Un celular es más accesible, (...) pero no todos deben tener una Play o una computadora. Pero el celular lo tenemos todos.”⁴

Entre los riesgos y perjuicios asociados con un uso inadecuado de medios y dispositivos digitales cabe destacar la aparición de problemas de salud, tanto físicos, psicológicos como emocionales. No obstante, además de estos riesgos sobre la salud, existen otros relacionados con el uso de datos y la privacidad de las personas menores de edad, el acceso a contenidos inapropiados para la edad, la progresiva insensibilización ante actos de violencia, el ciberacoso y el aumento de casos de explotación y abusos de menores.

En concreto tal y como se desprende de la iniciativa Internet Segura para Niños (is4k.es) del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) de España, entre los daños potenciales para las personas menores destacan los siguientes:

- Daños psicológicos y emocionales. El menor posee una madurez y una autoestima en desarrollo, por lo que es más vulnerable a nivel emocional si tropieza con información que no es capaz de asumir o frente a la que no sabe cómo reaccionar, como por ejemplo contenido pornográfico o violento. Estos les pueden resultar demasiado complejos e incluso perturbadores.
- Desinformación, manipulación y construcción de falsas creencias. Los contenidos falsos y

⁴ La Red Nacional de Adolescentes Promotoras y Promotores de Derechos - ReNAPDe-, que funciona en el ámbito de la Defensoría, realizó las jornadas en la ciudad de Mercedes, provincia de Buenos Aires, con la participación de 210 adolescentes, quienes opinaron, intercambiaron, compartieron sus experiencias y también sus preocupaciones sobre los usos, posibilidades y riesgos del vínculo con los entornos digitales, y en particular sus experiencias y percepciones en relación a los juegos y apuestas en línea. // RECOMENDACIÓN N° 12 - Defensoría de los niños, niñas y adolescentes “PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ENTORNOS DIGITALES”, Septiembre 2024.



sin rigor pueden confundir a los menores y son especialmente peligrosos cuando tratan temáticas relacionadas con la salud y la seguridad.

- Establecimiento de conductas peligrosas o socialmente inapropiadas. Los menores pueden asumir determinados contenidos como ciertos y positivos, y adoptarlos en forma de conductas o valores dañinos: sexismo, machismo, homofobia, racismo, etc.

- Daños para la salud física. Algunos contenidos tienen como objetivo la promoción de desórdenes alimenticios (anorexia y bulimia), conductas de autolesión o consumo de drogas. Otros pueden animar a los menores a realizar actividades potencialmente peligrosas para su salud, como algunos vídeos o cadenas virales.

- Inclusión en grupos y colectivos dañinos. Acceder a determinados contenidos puede acercar al menor a colectivos extremistas, violentos o racistas, así como a sectas de carácter ideológico o religioso, grupos políticos radicales, etc. El factor emocional es importante a la hora de hacer frente a esta información que puede ser perjudicial o malintencionada, dado que una baja autoestima, o aquella que esté aún en desarrollo, aumenta la vulnerabilidad del menor⁵.

El uso excesivo de pantallas por períodos de más de 2 horas de exposición a medios electrónicos puede afectar el cerebro de los niños/as pequeños debido a su inmadurez y desencadenar repercusiones en el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, del lenguaje, socioemocionales, que repercuten fuertemente en el aprendizaje.

Además impactan en la memoria y la atención lo que genera problemas en el comportamiento, el rendimiento escolar y la salud en general.

En múltiples investigaciones se sugiere que la exposición temprana y prolongada a medios electrónicos está asociada con un mayor riesgo de tener síntomas psicofísicos, en especial con problemas relacionados al aislamiento social, alteraciones de la atención e hiperactividad, del sueño, trastornos de ansiedad y depresión. Además comprueban que una elevada exposición a la

⁵ Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, MINISTERIO DE LA PRESIDENCIA, JUSTICIA Y RELACIONES CON LAS CORTES; MINISTERIO DE JUVENTUD E INFANCIA; MINISTERIO PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y DE LA FUNCIÓN PÚBLICA y MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO Y AGENDA 2030. Poder Ejecutivo del Reino de España.



televisión de fondo en menores de 5 años reduce la cantidad y la calidad de las interacciones entre el niño/a y sus cuidadores y desplaza el tiempo de juego, esto afecta negativamente el uso y la adquisición del lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y de las funciones ejecutivas.

La OMS se ha pronunciado en este sentido en varias oportunidades. Destacamos su publicación titulada “Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más” en la que afirma: *“El patrón de actividad general a lo largo de las 24 horas del día es clave: hay que reemplazar los periodos prolongados en que los niños pequeños permanecen sujetos o dedicados a actividades sedentarias frente a una pantalla por juegos más activos, velando al mismo tiempo por que tengan un sueño suficiente de buena calidad. El tiempo dedicado a actividades sedentarias que conlleven la interacción con un cuidador y no supongan la exposición a pantallas, como leer, contar cuentos, cantar y hacer puzles, es muy importante para el desarrollo del niño”*⁶. Además, ha incorporado a la adicción a los videojuegos como un “trastorno mental debido a comportamientos adictivos” en la nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) del año 2022⁷.

La Sociedad Argentina de Pediatría desde el año 2018 aconseja:

- Antes de los 2 años, se desaconseja la exposición a todo tipo de pantallas, debido al estado de inmadurez del sistema nervioso central y del aparato psíquico.
- Entre 2 y 5 años, recomienda un máximo de entre media y una hora de pantallas de entretenimiento por día. Acompañados por un adulto, que pueda decodificar los estímulos, seleccionar e interpretar los contenidos.
- Entre los 5 y los 12 años, el tiempo máximo de uso de pantallas con fines de entretenimiento recomendado se extiende a una hora y media, preferentemente con compañía adulta.
- Adolescentes, poseen independencia en el consumo de contenidos en línea, generan e intercambian información, buscan grupos de pertenencia de acuerdo a sus emociones,

⁶ <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

⁷ <https://www.perfil.com/noticias/actualidad/oms-declaro-adiccion-videojuegos-es-enfermedad-mental.phtml>



necesidades e intereses. Transitan una etapa de mayor vulnerabilidad.

Asimismo afirma que las/los adultos deben involucrarse y educarlos acerca del derecho a la privacidad y la prevención de riesgos como cyberbullying, grooming, retos peligrosos, alteraciones de la percepción de su imagen, comportamientos problemáticos, exposición a contenidos inapropiados, falsos, patrocinados y/o extremos. También sostiene que es necesario dialogar con los/las niños/as y adolescentes sobre la ciudadanía digital y su seguridad en internet, incluyendo la concientización sobre las huellas que dejan en línea (son indelebles), definen su identidad digital y su reputación.

Además sostiene que es fundamental, que aprendan: a tratar a los demás con respeto en sus interacciones en línea, a evitar y reconocer el acoso cibernético y el sexting, a no interactuar con extraños y a preservar la privacidad propia y la de terceros.

Por último, resalta que es importante que los cuidadores puedan informarse y alfabetizarse para poder acompañar a las infancias a lograr paulatinamente la autonomía y a adquirir las habilidades de uso crítico y saludable⁸.

Queda claro que es especialmente relevante el efecto de la digitalización en el desarrollo personal y social de las infancias y adolescencias, razón por la que deviene crucial contar con herramientas y mecanismos de protección y garantía de sus derechos en los entornos digitales, como sujetos de derechos.

Igualmente, es preciso fomentar la formación digital al fin de enseñar a niños, niñas y adolescentes a ser usuarias/os conscientes y seguras/os de la tecnología, así como, sensibilizar y brindar información veraz a las y los cuidadores, y capacitar a las y los docentes.

Niños, niñas y adolescentes son titulares de todos los derechos fundamentales reconocidos en la Constitución Nacional y en los instrumentos internacionales de derechos humanos a la vez que gozan de derechos específicos por su condición de personas en etapa de crecimiento.

Es decir que tanto la Constitución Nacional como diferentes normas internacionales fijan

⁸ Guía de uso de pantallas para las familias disponible en: <https://www.sap.org.ar/comunidad-novedad.php?codigo=302>



obligaciones concretas de los Estados en favor de niños, niñas y adolescentes.

En este sentido, el artículo 75 inciso 23 de la CN prevé que el Congreso debe legislar y promover medidas de acción afirmativa, en el reconocimiento de poblaciones como destinatarias de protección especial, que garanticen el pleno goce y ejercicio de los derechos establecidos por ella y por los tratados internacionales, en particular respecto de niños y niñas. Asimismo, los instrumentos que gozan de jerarquía constitucional (artículo 75 inciso 22 de la CN) estipulan derechos específicos a niños y niñas. Entre estos, podemos mencionar el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos (PIDCP) que dispone que niños y niñas tienen derecho a medidas de protección (artículo 24); y la Convención Americana sobre Derechos Humanos (CADH) en cuanto establece que todo niño/a, tiene derecho a medidas de protección por parte de su familia, de la sociedad y del Estado (artículo 19).

Cabe la consideración especial de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) que reconoce expresamente a niñas, niños y adolescentes como sujetos de derecho, que reconoce que los niños necesitan salvaguardias y cuidados especiales en todos los aspectos de su vida.

El bloque normativo se completa, además, con la Ley de Protección Integral de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes (n° 26.061), sancionada con el fin de dar cumplimiento a los compromisos internacionales, en especial aquellos consagrados en la CDN.

La CDN afirma que los Estados deben respetar el principio de no discriminación en relación con niños, niñas y adolescentes. Asimismo dispone que los Estados tienen la obligación de atender al interés superior del niño como consideración primordial en la adopción de cualquier política que los afecte (artículo 3 inciso 1). La Corte IDH ha sostenido que *“... este principio regulador de la normativa de los derechos de las niñas y los niños se funda en la dignidad misma del ser humano, en las características propias de los niños y las niñas, y en la necesidad de propiciar el desarrollo de éstos, con pleno aprovechamiento de sus potencialidades. En el mismo sentido, conviene observar que para asegurar, en la mayor medida posible, la prevalencia del interés superior del niño, el preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño establece que éste requiere ‘cuidados especiales’, y el artículo 19 de la Convención Americana señala que debe recibir ‘medidas*



especiales de protección” (Corte IDH, caso “Atala Riffo y Niñas vs. Chile”, sentencia del 24 de febrero de 2012, Serie C N° 239, párr. 108).

Otro de los valores fundamentales de la CDN es el derecho de los niños, niñas y adolescentes a ser oídos/as y expresar su opinión en todos los asuntos que les conciernan, y en especial a ser escuchados en todo procedimiento judicial o administrativo que los afecten (artículo 12). Además, tienen derecho a gozar de los derechos económicos, sociales y culturales; así como los Estados deben brindar, asimismo, una protección especial a niños y niñas con discapacidad (artículos 2 y 23).

Por último, en relación a los derechos de la infancia en el ámbito digital, el Comité de los Derechos del Niño⁹ elaboró la Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital (2 de marzo de 2021) luego de un proceso de consultas de 3 años realizadas a niños, niñas y adolescentes. En dicha Observación el Comité señala la responsabilidad de los Estados en coordinar, sensibilizar, formar, legislar, recabar datos para la toma de decisiones, regular, proporcionar supervisión y asignar recursos a fin de promover y proteger los derechos de la infancia en el mundo digital. La Observación General no 25 especifica cómo se aplican en el entorno digital los derechos de los niños recogidos en la Convención.

En ese sentido afirma: *“El entorno digital reviste una creciente importancia para casi todos los aspectos de la vida de los niños, entre otras situaciones en tiempos de crisis, puesto que las funciones sociales, como la educación, los servicios gubernamentales y el comercio, dependen cada vez más de las tecnologías digitales. Ofrece nuevas oportunidades para hacer efectivos los derechos de los niños, aunque también plantea riesgos relacionados con su violación o abuso”* así como sostiene *“Los Estados partes deben respetar la evolución de las facultades del niño como un principio habilitador que determina su proceso de adquisición gradual de competencias, comprensión y autonomía. Ese proceso reviste especial importancia en el entorno digital, en el que los niños pueden participar con mayor independencia respecto de la supervisión de sus padres y cuidadores. Las oportunidades y los riesgos asociados a la participación de los niños en el entorno*

⁹ Órgano de 18 expertos independientes que supervisa la aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño por parte de sus Estados miembros.



digital varían en función de su edad y su fase de desarrollo. Los Estados partes deben atender a estas consideraciones al concebir medidas encaminadas a proteger a los niños en ese entorno o a facilitar su acceso a él. La elaboración de medidas apropiadas en función de la edad debe basarse en las investigaciones mejores y más actualizadas disponibles en las diversas disciplinas”.

La Observación también menciona el rol de la sociedad civil, familias, cuidadores y cuidadores y las/los profesionales que trabajan para y con las/los niñas/os y adolescentes, en la consecución de este objetivo. De la misma forma, las empresas, dada su relevancia como proveedores de bienes y servicios tecnológicos, tienen un papel importante en la Observación, y entre otras cosas el Comité señala que *“deben respetar los derechos de los niños e impedir y reparar toda vulneración de sus derechos en relación con el entorno digital. Los Estados partes tienen la obligación de garantizar que las empresas cumplan esas obligaciones”.*

Entre sus aspectos clave incluye, por un lado, medidas de prevención y educación y, por otro, mecanismos legislativos de protección de infancia. Además, contempla aspectos como la necesidad de escuchar a niños y niñas cuando se encuentran ante un problema en Internet o redes sociales, asegurar que existan mecanismos de regulación y control frente a la vulneración de los derechos de niños y adolescentes y asegurarse de informar a los niños, niñas y adolescentes sobre las medidas que existen para garantizar sus derechos en el entorno digital.

Por último, la citada observación manifiesta que *“Los Estados partes deben garantizar que los proveedores de servicios digitales ofrezcan servicios acordes con la evolución de las facultades de los niños.”* Para ello, las Medidas generales de aplicación por los Estados partes entienden que a fin de crear oportunidades para hacer efectivos los derechos de los niños y asegurar su protección en el entorno digital se requiere una amplia gama de medidas legislativas, administrativas y de otra índole, incluidas medidas preventivas.

En el “Informe Niñez, libertad de expresión y medios de comunicación” de la Relatoría Especial para la Libertad de Expresión de la Comisión Interamericana de Derechos Humanos de 2019 se establece que “el acceso a internet constituye una condición sine qua non para el ejercicio efectivo de los derechos humanos hoy en día”¹². “La digitalización de la sociedad es un proceso



irreversible, y en este contexto, el primer reto, como se ha enfatizado, es la eliminación de las brechas y desigualdades en el acceso universal de niños y niñas a las redes digitales en el marco de los espacios especialmente idóneos e indicados para aquellos (el hogar, escuelas, bibliotecas, etc.). Por otra parte, una vez garantizado el acceso propiamente dicho, es necesario reducir también las desigualdades entre NNA en lo que respecta a la formación y capacitación para su uso¹⁰.

En el mismo sentido, La Defensora de los niños, niñas y adolescentes en su RECOMENDACIÓN N° 5 sostiene como parte de sus recomendaciones, las de: promover la participación de niñas, niños y adolescentes en el armado de proyectos, campañas y acciones destinadas a garantizar derechos en y a través del uso de la tecnología digital; e impulsar una política pública de articulación de las distintas instituciones que velan tanto por la protección de los derechos en el entorno digital como aquellas destinadas a la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes tanto del poder ejecutivo como del poder judicial a fin de identificar los recursos de prevención y los canales de ayuda y denuncia existentes cuando se producen vulneraciones de derechos¹¹.

Además, la Comisión Interamericana de Derechos Humanos, a través de su Informe “Empresas y Derechos Humanos, Sociales, Culturales y Ambientales, de 2019, reconoce la obligación de los Estados de garantizar los derechos humanos, establece también la responsabilidad de las empresas de respetarlos, evitar efectos adversos que sus actividades puedan producir y, en caso que no suceda, remediarlo y reparar eficazmente los daños¹².

El cumplimiento del marco normativo protectorio para evitar o atender la vulneración de derechos se vuelve una de las claves. En Argentina, en la normativa nacional podemos destacar que la Ley de Plan Federal de Capacitación sobre derechos de niñas, niños y adolescentes, dispone de la creación de un programa nacional de concientización en las redes sociales con mensajes claros para chicas y chicos en relación a la protección ante las violencias; la Ley 25.316 de

¹⁰ Disponible en: https://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/LEXMedios_SPA.pdf

¹¹ RECOMENDACIÓN N° 5 - Defensoría de los niños, niñas y adolescentes “Conectividad educativa y promoción de entornos digitales seguros para niñas, niños y adolescentes”, Octubre 2020. Disponible en: <https://www4.hcdn.gob.ar/comisiones/especiales/cbdnna/defensora/Anexo%20XLIX%20-Recomendaci%C3%B3n%20N%C2%B05%20-%20Conectividad.pdf>

¹² Ver en: <https://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/EmpresasDDHH.pdf>



Protección de Datos Personales; la Ley 26.934 de Plan Integral para el abordaje de los Consumos Problemáticos; las Reformas al Código Penal, por la cual se introdujo el artículo 128 del Código Penal (t.o Ley 27.436), sobre Tenencia, financiación, ofrecimiento, comercialización, publicación, facilitación, divulgación y distribución de material de explotación sexual infantil; también del artículo 131 CP (t.o Ley 26.904), que regula el delito asociado a la integridad sexual de NNyA; la Ley 27.590 Mica Ortega que crea el Programa Nacional de Prevención y Concientización sobre Grooming o Ciberacoso contra NNyA.; la Ley 27.736 Olimpia, modificación de la Ley 26.485 sobre violencia digital o telemática como violencia de género; la Ley 26.150 Programa Nacional de Educación sexual Integral; la Ley 24.240 de NNyA como usuarios y consumidores; la reforma de la Ley 26.061, en el año 2020, la cual creó una función para la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, ahora Subsecretaría, de implementar una interface tecnológica para que los chicos puedan denunciar y pedir consultas a través de los entornos digitales.

La propuesta que ponemos a consideración, responde entonces a los diferentes indicadores tanto de las instituciones supranacionales como de diferentes actores relevantes de la sociedad civil, como la Sociedad Argentina de Pediatría, que sitúan algunas de las problemáticas derivadas de la exposición de la infancia y la adolescencia a los entornos digitales, de forma desregulada, como un problema de salud pública. Esta regulación por tanto garantiza el derecho de la infancia a crecer sin que su desarrollo se vea condicionado por la exposición a las pantallas, así como a poder hacer uso de los entornos digitales de una forma positiva, ya sea en el ámbito de la educación o como espacio de interacción social o acceso a la cultura y el ocio.

El principal objetivo es promover la construcción de ambientes digitales seguros y la participación en ellos, promoviendo el bienestar individual y colectivo. Esto implica la promoción de un proceso de construcción de las infancias y adolescencias como sujetos de derechos en entornos digitales. Por eso también deviene necesario crear las condiciones para que las chicas y los chicos se desarrollen como ciudadanos y ciudadanas digitales, participando, opinando, jugando de manera protegida.

La llegada de Internet como espacio público nos transforma en ciudadanas y ciudadanos digitales, en personas que deben conocer y saber ejercer un conjunto de derechos y



responsabilidades para manejarse en esos entornos digitales.

Esta dimensión tiene como horizonte una ciudadanía digital que fortalezca la convivencia inclusiva, democrática y el respeto a los derechos humanos, resguardando la inclusión de la diversidad, la perspectiva de género y la interculturalidad.

En este proceso de construcción de las infancias y adolescencias como sujetos de derechos en entornos digitales necesitamos también desplegar estrategias efectivas de acompañamiento por parte de las personas adultas.

Se requiere el compromiso de múltiples actores tanto para regular como para promover un uso adecuado que garantice la protección de las niñas, niños y adolescentes ante los riesgos que conllevan las vertiginosas transformaciones del mundo digital, a la autonomía progresiva¹³.

Nuestra propuesta

El Capítulo I - “Disposiciones generales”, constituye el marco básico de referencia para garantizar el respeto y disfrute en igualdad de todas las infancias y adolescencias en los entornos digitales, fomentando la participación activa de este colectivo y superando las barreras de la discriminación.

De acuerdo con lo anterior, el artículo 5 define los principios rectores de la norma, contemplando aquellos que se definen en la Observación general núm. 25, que promueven principalmente el acceso equitativo efectivo y beneficioso de las infancias y adolescencias a los entornos digitales, el interés superior del niño como consideración primordial en todas las actuaciones relativas al suministro, la regulación, el diseño, la gestión y la utilización del entorno digital y el respeto de las opiniones de las infancias y adolescencias en el marco de las políticas públicas vinculadas al mundo digital.

El artículo 6 reconoce los derechos de las personas menores de edad en este tipo de entornos, entre ellos los derechos a ser protegidas eficazmente ante contenidos digitales que

¹³ RECOMENDACIÓN N° 12 - Defensoría de los niños, niñas y adolescentes “PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ENTORNOS DIGITALES”, Septiembre 2024.



puedan perjudicar su desarrollo, a recibir información suficiente y necesaria en una forma y lenguaje apropiado según la edad sobre el uso de las tecnologías y de los riesgos asociados al mismo, así como al acceso equitativo y efectivo a dispositivos, conexión y formación para el uso de herramientas digitales.

El Capítulo II incluye varias medidas en materia de protección de las infancias y adolescencias como consumidoras/es y usuarias/os.

Cada vez es más común adquirir productos o contratar servicios a través de diferentes entornos digitales como las plataformas, páginas web, aplicaciones, redes sociales, entre otras. El crecimiento exponencial del comercio electrónico, que se vio acelerado por el escenario de la situación sanitaria mundial, la cantidad y variedad de ofertas que están disponibles en Internet y la diversidad de modalidades de compra en estos entornos, complejiza las relaciones de consumo y, por ende, vuelve necesario brindar una mayor protección a las y los consumidores y usuarios.

En primer lugar, cabe considerar que las empresas, como los Estados y las personas físicas, deben respetar los derechos humanos de las personas, esto implica que deben abstenerse de violentarlos y hacer frente a las consecuencias negativas que el giro de sus negocios provoque en los derechos de niñas, niños y adolescentes¹⁴.

En este marco, el sector privado tiene la responsabilidad específica y capacidad única de respetar los derechos humanos de niñas, niños y adolescentes en el uso de la tecnología digital en línea, la inteligencia artificial, la robótica, los sistemas automatizados, los algoritmos, los análisis de datos, entre otros desarrollos, a fin de proteger sus datos, imagen, ni ser discriminados.

Asimismo, es necesario identificar las singularidades de las relaciones de consumo que suceden en la modalidad a distancia, contemplando la perspectiva de brecha digital y de consumidores y consumidoras con mayor grado de vulnerabilidad.

El entorno digital pone a disposición de la sociedad, en su conjunto, numerosas ventajas y beneficios, pero su uso ha de ser especialmente adecuado cuando los principales destinatarios de

¹⁴ Principios rectores sobre las empresas y los Derechos Humanos, ONU, 2011.



las nuevas tecnologías digitales son los menores, que cada vez se enfrentan a mayores riesgos derivados de un consumo perjudicial.

Por eso, la primera medida del Capítulo en cuestión, propone incorporar, en su carácter de consumidores vulnerables, a las infancias y adolescencias en relación con los bienes o servicios digitales como sujetos pasibles de protección especial, en el marco de la Ley N° 24.240 de Defensa del Consumidor.

En segundo lugar, y contemplando el marco normativo establecido en la Ley N° 27.590 - LEY "MICA ORTEGA" - a partir de la cual se crea el Programa Nacional de Prevención y Concientización del Grooming o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes; se propone la modificación de su artículo 5 y la incorporación del artículo 5 BIS a los efectos de profundizar en el espíritu de la norma, incorporando con mayor precisión la forma y contenido de la información que debe brindarse en relación a los riesgos derivados de un uso inadecuado de dispositivos digitales y plataformas interactivas de parte de las infancias y adolescencias; tomando como base la letra de la reglamentación de la Ley mencionada, vía Decreto 407/2022.

A los efectos de asegurar que las y los menores no accedan a bienes o servicios digitales con contenido destinado a personas mayores de edad, se prevé la inclusión de un sistema de verificación biométrica de la mayoría de edad para acceder a este tipo de contenidos. El objetivo no es disminuir el consumo de ese tipo de contenido, sino asegurar que lleguen a las y los destinatarios para los que efectivamente fueron elaborados.

El objetivo es asegurar que las infancias y adolescencias no accedan a la contratación de bienes o servicios propios o ajenos o, internos o externos, destinados a personas mayores de edad, ya sea por su contenido sexual, violento o por suponer un riesgo para la salud física o su desarrollo de la personalidad; y se tipifica el incumplimiento por parte del empresario de dicha obligación de verificación y comprobación de edad como infracción leve en materia de defensa de los consumidores y usuarios.



Se dispone la obligación de garantizar la inclusión de una funcionalidad de control parental de servicios, aplicaciones y contenidos en los dispositivos digitales con acceso a internet, que debe ser gratuita para el usuario.

Como situación más específica, entre los consumos con un potencial perjudicial cabe mencionar los mecanismos aleatorios de recompensa (cajas botín o “lootboxes”), que forman parte de algunos videojuegos y que, sin el debido control de acceso en su activación, pueden suponer un riesgo para las personas vulnerables, en especial las más jóvenes a quienes van dirigidas y son los principales consumidores de este tipo de productos y servicios.

Los mecanismos aleatorios de recompensa son objetos o procesos virtuales de cualquier tipo cuya activación ofrece la oportunidad al jugador de obtener, con carácter aleatorio, recompensas o premios virtuales que pueden utilizarse en esos entornos digitales.

Como ha puesto de manifiesto la literatura científica, la evidente identidad funcional de algunas de las modalidades bajo las que se presentan estos mecanismos aleatorios de recompensa con los juegos de azar tradicionales trae consigo, también, las consecuencias negativas asociadas con estos últimos, como pueden ser es el surgimiento de conductas de consumo irreflexivas, compulsivas y, en última instancia, patológicas. Todo ello con base en la mecánica de activación psicológica susceptible de desencadenarse al participar en esta actividad, lo que es causa de graves repercusiones económicas, patrimoniales y afectivas, tanto en las personas que las padecen como en su entorno personal, social y familiar.

En el caso de los menores, es probable que el contacto con estos mecanismos aleatorios de recompensa constituya su primer encuentro con un producto o funcionalidad en cuya mecánica de funcionamiento el azar tenga un papel preponderante y que guarda la citada similitud, tanto desde el punto de vista estructural como de las técnicas de marketing utilizadas para su comercialización, con ciertas modalidades propias del juego regulado.

Por lo expuesto, el artículo 5 dispone una prohibición general de acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa o su activación por personas que sean menores de edad, si bien reglamentariamente se podrán establecer supuestos en los que se determinen excepciones en las



que se flexibilice la prohibición, siempre que se garantice la protección a la infancia.

Se aclara que la prohibición señalada y la consiguiente obligación de establecer un sistema de verificación de edad con carácter previo al acceso a este tipo de productos y funcionalidades no opera de manera general, sino que resulta de aplicación solo a los mecanismos aleatorios de recompensa que presentan un conjunto de caracteres que los hacen asimilables en mayor grado a ciertos productos de juegos de azar. En consecuencia, no todos los procesos, funcionalidades o productos asociados a los productos de software interactivo de ocio que integren como elemento esencial de su configuración estructural el azar son objeto de la presente regulación. Además del pago de un precio por la activación y de la presencia del elemento del azar, la ley incluye bajo su ámbito de aplicación únicamente aquellos mecanismos aleatorios que otorguen recompensas que consistan en un objeto virtual que pueda ser canjeado por dinero o por otros objetos virtuales.

Por último se regula la cuestión de la publicidad, patrocinio y promoción en entornos digitales dirigida a infancias y adolescencias.

Debido a su vulnerabilidad, el impacto que puede tener una publicidad en este colectivo es mucho mayor que en un/a adulta/o.

La publicidad infantil ignora la autoridad de los padres e incluso puede anularla, buscando llenar espacios durante el tiempo en que el niño no está bajo la supervisión directa de los padres u otros familiares.

Por eso proponemos la incorporación de criterios de implementación obligatoria para quienes publicite, comunique o divulgue un producto o servicio en entornos digitales dirigida a infancias y adolescencias, que incluyen cuestiones que incluyen la veracidad de los contenidos emitidos, la no promoción de estereotipos o mensajes de violencia, entre otros.

Además, se establece la prohibición de la publicidad, promoción y patrocinio de productos o servicios en entornos digitales dirigida a infancias y adolescencias de manera directa o indirecta, que afecten el desarrollo de las infancias y adolescencias.



En Brasil, hay 22 normas que regulan la publicidad infantil, en Reino Unido hay 16 y en Estados Unidos 15. En países como Suecia, Noruega, Canadá (solo en Quebec) y Alemania, la publicidad infantil está prohibida.

El mercado de la publicidad infantil en entornos digitales es tan sólido que YouTube recibió recientemente una multa de 170 millones de dólares por parte de los reguladores de EE. UU. por recopilar datos y dirigir los anuncios a los niños.

En este contexto surgen los llamados “influencers”, la nueva versión del líder de opinión aplicado al medio online, aprovechando el enorme potencial demostrado por las redes sociales. El influencer es una persona que posee cierta credibilidad sobre un tema concreto y que su presencia e influencia en las redes sociales hace que se convierta en un prescriptor idóneo de una marca determinada. Las marcas los incorporan a sus estrategias de marketing online para promocionar contenido a través de redes sociales sin que el usuario lo note. La práctica recurrente de publicidad encubierta utilizando la figura de influencer y la falta de regulación en la publicidad digital convierten esta cuestión en un cultivo perfecto para la ilegalidad el incumplimiento de la normativa existente, en cuanto a transparencia e información al consumidor se refiere. Por eso proponemos la regulación mencionada, buscando transparentar el contenido que las y los influencers comparten, y que tiene un impacto directo en las y los usuarios de las redes sociales, y con mayor impacto en infancias y adolescencias debido a su vulnerabilidad.

La propuesta que ponemos a consideración obliga a las y los Influencers o creadoras/es de contenido a que expliciten la naturaleza publicitaria del contenido que publican.

Con respecto al ámbito educativo, la escuela como factor de protección, y espacio cotidiano en la vida de niños, niñas y adolescentes se ve intervenida por la irrupción de las nuevas tecnologías aplicadas a la información y comunicación interpersonal, así como al esparcimiento. El uso de la tecnología ofrece oportunidades de aprendizaje y amplía las posibilidades del “aula física”. Internet configura un entorno de acción y representación del aprendizaje que implica acceder a una forma de organización del conocimiento y comunicación pensada en red, por lo tanto se requiere la generación de contenidos y labor docente que atienda esta presencia de los



entornos digitales en la vida cotidiana (dentro y fuera del aula física). De allí la importancia de una planificación pedagógica que contemple la centralidad que tiene hoy en la vida cotidiana de NNyA las redes y plataformas a fin de problematizar los consumos y el acceso a conocimiento en esos espacios, debiendo contemplar el acceso inclusivo a las TIC, infraestructura y fomentar el diseño y ejecución de políticas de enseñanza de las ciencias de la computación destinadas al desarrollo de las habilidades digitales, la creatividad y la lectoescritura¹⁵.

El Capítulo III establece la promoción de medidas que tengan como objeto garantizar el aprendizaje de un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de los entornos digitales de las infancias y adolescencias desde una perspectiva preventiva bajo los principios de igualdad, accesibilidad, protección y garantía de sus derechos y respetuoso con los valores y derechos constitucionales, a través de la formación en ciudadanía digital, el fortalecimiento de espacios de diálogo y acompañamiento de las y los estudiantes, la difusión de información a los cuidados y cuidadoras y equipos docentes y la capacitación a estos últimos para que cuenten con las herramientas necesarias para el abordaje de la problemática.

En ese marco se establece la obligación, de parte de autoridades competentes en la materia, de avanzar en la regulación del uso de dispositivos en instituciones educativas de educación obligatoria.

El capítulo IV aborda las medidas de carácter sanitario.

Como bien se planteó anteriormente, el impacto en la salud de los niños, niñas y adolescentes por el uso inadecuado de las tecnologías y entornos digitales constituye un motivo creciente de preocupación para las familias, educadoras/es y profesionales de la salud. Existen evidencias de que pasar un tiempo excesivo frente a las pantallas y la exposición a contenidos inapropiados pueden afectar la salud mental y aumentar el riesgo de ansiedad, depresión, adicción, problemas de autoestima, trastornos del sueño, problemas en el desarrollo del lenguaje y habilidades sociales, así como en la capacidad de concentración y resolución de problemas.

¹⁵ RECOMENDACIÓN N° 12 - Defensoría de los niños, niñas y adolescentes "PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ENTORNOS DIGITALES", Septiembre 2024.



Por otra parte, el tiempo excesivo frente a las pantallas contribuye a un estilo de vida sedentario y por tanto a sufrir trastornos musculoesqueléticos, obesidad infantil y a los problemas derivados de la misma, como las enfermedades cardiovasculares y endocrinas. Además, la exposición a pantallas puede afectar a la salud visual y originar problemas de visión borrosa, ojos secos y dolores de cabeza.

Se hace necesario, por tanto, establecer medidas sanitarias para la prevención de los problemas de salud derivados del uso inadecuado de las tecnologías y entornos digitales y promocionar hábitos de uso saludables.

Para ellos, el Artículo 18 establece que la Autoridad de Aplicación debe generar protocolos de identificación y atención de usos problemáticos de las tecnologías de información y comunicación en infancias y adolescencias; promover, en el marco del Consejo Federal de Salud, estrategias de prevención de trastornos adictivos sin sustancia relacionadas con el uso de medios digitales y la capacitación, formación y sensibilización acerca de las consecuencias en la salud del uso excesivo de las tecnologías de la información y comunicación, de los equipos de salud que atienden a infancias y adolescencias.

Por último, en los Capítulos V y VI, se define como parte de las funciones de la Autoridad de Aplicación y bajo su órbita:

- 1) La creación de una Unidad de coordinación administrativa para garantizar la implementación integral y coordinada de la ley que se propone aprobar, integrada por organismos con competencia en la materia..
- 2) Se crea el OBSERVATORIO para los Entornos Digitales Saludables para Infancias y Adolescencias, que amplía de forma integral las funciones del Observatorio de la Ley Mica Ortega (definidas en el Decreto 407/2022 - que aprueba la Reglamentación de la Ley N° 27.590) vinculadas principalmente el Grooming. Asimismo se establece que deberá elaborar un Informe Anual que enviará a la Comisión Bicameral Permanente del Defensor de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (Ley 26.061) y que la Defensoría de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, será la máxima autoridad.

