

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación, reunidos en Congreso, sancionan con fuerza de ley...

LEY DE PROTECCIÓN DEL NEURODESARROLLO, LA ATENCIÓN HUMANA Y LA INFANCIA EN ENTORNOS DIGITALES

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1°.- Objeto. La presente ley tiene por objeto establecer un régimen integral de protección del neurodesarrollo, la salud mental y la autonomía cognitiva de niñas, niños y adolescentes —en adelante, personas menores de edad— frente al uso temprano, intensivo o inadecuado de pantallas digitales y frente a sistemas algorítmicos y arquitecturas digitales orientadas a la captura de atención.

Artículo 2°.- Interpretación conforme. La presente ley se interpretará conforme a la Convención sobre los Derechos del Niño, el principio del interés superior del niño, el principio pro homine y el principio pro minoris.

En caso de duda, prevalecerá la interpretación más favorable al desarrollo integral de las personas menores de edad.

Artículo 3°.- Ámbito de aplicación. La presente ley es aplicable a toda plataforma digital que opere en el territorio de la República Argentina o tenga usuarios en él, independientemente de su lugar de constitución, así como a los organismos del Estado nacional en el marco de sus competencias.

Artículo 4°.- Definiciones. A los efectos de la presente ley se entiende por:

- a. Pantallas digitales: todo dispositivo electrónico con interfaz visual que permita la interacción con contenidos digitales.
- b. Plataforma digital de alcance masivo: servicio digital de intermediación que supere los umbrales de usuarios o facturación que determine la reglamentación.
- c. Sistema algorítmico de recomendación: sistema automatizado que determina el orden, visibilidad o priorización de contenidos en función del análisis de datos.
- d. Perfilamiento conductual: tratamiento automatizado de datos destinado a evaluar o predecir comportamientos, intereses o preferencias.

- e. Técnicas de diseño adictivo o persuasivo: patrones de diseño orientados a maximizar el tiempo de uso, la interacción compulsiva o la repetición conductual.
- f. Autonomía cognitiva: capacidad de dirigir la atención y tomar decisiones sin interferencias indebidas.
- g. Persona menor de edad: toda persona menor de dieciocho (18) años.
- h. Plataforma de muy gran escala o de riesgo sistémico: aquella que supere los umbrales objetivos de usuarios activos mensuales, volumen de interacción o facturación anual que determine la reglamentación.
- i. Publicidad contextual: aquella que no se base en perfilamiento conductual ni en tratamiento de datos personales del usuario.
- j. Refuerzo intermitente: mecanismo mediante el cual una conducta o acción es recompensada o incentivada de manera no sistemática ni constante, produciéndose el otorgamiento del beneficio o recompensa sólo en algunas de las ocasiones en que dicha conducta se realiza.
- k. Conductas de riesgo mediadas digitalmente: aquellas conductas individuales o colectivas cuya génesis, incentivo, reproducción o amplificación se encuentra vinculada al funcionamiento de sistemas algorítmicos, dinámicas de viralización o arquitecturas digitales, y que pueden generar efectos dañosos a nivel individual, institucional o social.

Artículo 5°.- Principios rectores. La interpretación y aplicación de la presente ley se regirá por los principios de:

- Interés superior del niño
- Prevención y precaución
- Evidencia científica
- Responsabilidad empresarial
- Diseño seguro por defecto
- Proporcionalidad regulatoria
- Neutralidad tecnológica

TÍTULO II

DERECHOS DIGITALES

Artículo 6°.- Derechos de las personas usuarias. Toda persona usuaria tiene derecho a:

- a. Conocer los criterios generales de funcionamiento de los sistemas de recomendación;
- b. Optar por modalidades no personalizadas;
- c. Otorgar y revocar consentimiento para el perfilamiento;
- d. Acceder a herramientas de control de uso;

- e. Recibir información clara sobre su tiempo de exposición digital.

Artículo 7°.- Consentimiento. El consentimiento para la personalización deberá ser previo, libre, informado, específico e inequívoco, mediante mecanismos de adhesión expresa (opt-in), sin utilización de patrones oscuros y con posibilidad de revocación simple e inmediata.

TÍTULO III

PROTECCIÓN REFORZADA DE PERSONAS MENORES DE EDAD

Artículo 8°.- Diseño seguro obligatorio. Las plataformas deberán implementar configuraciones protectoras obligatorias y auditables para usuarios menores de edad que incluyan:

- a. Límites automáticos de uso continuo;
- b. Interrupciones activas no eludibles;
- c. Eliminación de reproducción automática; eliminación de desplazamiento infinito (scroll infinito) o carga automática de contenidos sin intervención activa del usuario;
- d. Restricción de notificaciones nocturnas;
- e. Limitación de métricas de validación social;
- f. Interfaces libres de patrones oscuros.

Las configuraciones establecidas en el presente artículo deberán ser verificables mediante estándares técnicos objetivos y susceptibles de auditoría independiente, conforme lo determine la reglamentación.

El incumplimiento constituirá infracción grave autónoma.

Artículo 9°.- Prohibiciones para menores de trece (13) años. Queda prohibido respecto de este grupo:

- a. El perfilamiento conductual;
- b. Sistemas algorítmicos basados en optimización por comportamiento;
- c. Técnicas de diseño adictivo;
- d. Publicidad en cualquiera de sus formas;
- e. Monetización basada en interacción o permanencia.
- f. Mecanismos de recompensa variable o refuerzo intermitente diseñados para inducir comportamientos compulsivos u obsesivos.

Estas disposiciones son de orden público e inderogables.

Artículo 10.- Prohibición de optimización por permanencia. Respecto de personas menores de edad mayores de trece (13) años, las plataformas no podrán utilizar objetivos de optimización

algorítmica orientados a maximizar el tiempo de permanencia, la interacción compulsiva o la rentabilidad basada en atención.

Se prohíbe específicamente la explotación del denominado "sesgo negativo" humano, mediante el cual los sistemas algorítmicos priorizan contenidos que provocan ira, miedo o indignación con el objeto de incrementar artificialmente la permanencia en pantalla.

Se considerará especialmente agravante la utilización de estos sistemas cuando generen, incentiven o amplifiquen conductas compulsivas, disruptivas o de riesgo en personas menores de edad, en particular aquellas susceptibles de reproducción o imitación en entornos educativos o sociales.

Artículo 11.- Régimen para adolescentes. Para usuarios entre trece (13) y dieciséis (16) años:

- a. Se prohíbe la publicidad basada en perfilamiento;
- b. Solo se permitirá publicidad contextual;
- c. Deberán implementarse advertencias reforzadas de uso.

Artículo 12.- Verificación de edad. Las plataformas deberán implementar mecanismos eficaces y auditables de verificación de edad, no pudiendo basarse exclusivamente en autodeclaración.

Los mecanismos deberán ser proporcionales al riesgo, técnicamente idóneos, respetuosos del principio de minimización de datos y fundados en estándares verificables, conforme lo determine la reglamentación.

La implementación deberá evitar mecanismos intrusivos o desproporcionados, garantizando el respeto por la privacidad y la protección de datos personales de los usuarios.

Artículo 13.- Derecho a la desconexión digital. Reconócese el derecho de las personas menores de edad a desarrollarse en entornos que respeten tiempos de desconexión, descanso nocturno y actividad presencial.

Este derecho incluye:

- a. Restricciones algorítmicas: Las plataformas deberán implementar restricciones automáticas y no eludibles de notificaciones y estímulos en horario nocturno para usuarios menores de edad.
- b. Desconexión escolar: Las instituciones educativas no podrán exigir la interacción con plataformas digitales, entrega de tareas o comunicaciones virtuales fuera del horario de jornada escolar, garantizando el silencio digital durante los fines de semana y períodos de receso.
- c. Protección del entorno familiar: El Estado promoverá el derecho de los progenitores a la desconexión de sus propios entornos laborales como garantía necesaria para asegurar el tiempo de calidad, la presencia efectiva y la salud mental de los menores bajo su cuidado

Artículo 14.- Entorno educativo protegido. Las instituciones educativas deberán establecer protocolos internos que regulen el uso de dispositivos móviles y garanticen espacios 100% libres de pantallas durante la jornada escolar en nivel inicial y primario.

Deberán asimismo garantizar tiempos obligatorios de juego libre, activo y no supervisado por adultos, como requisito biológico para el neurodesarrollo y la atención sostenida. A tales efectos, y conforme a estándares internacionales de buenas prácticas, se promoverá un esquema de quince (15) minutos de recreo por cada cuarenta y cinco (45) minutos de instrucción académica.

El Ministerio de Educación dictará lineamientos obligatorios en coordinación con el Consejo Federal de Educación.

Las instituciones educativas deberán contar con protocolos de actuación frente a situaciones de riesgo, disrupción o alarma vinculadas a entornos digitales, en coordinación con las autoridades educativas competentes y los organismos de protección integral de derechos de niñas, niños y adolescentes, priorizando un enfoque preventivo, pedagógico y de protección integral.

Artículo 15.- Evaluación de impacto. Las plataformas deberán realizar evaluaciones periódicas de impacto en derechos de personas menores de edad antes de introducir modificaciones sustanciales en sus sistemas, incluyendo específicamente la evaluación de impactos conductuales, educativos y sociales en personas menores de edad.

TÍTULO IV

RIESGO SISTÉMICO DIGITAL

Artículo 16.- Determinación objetiva. Serán consideradas plataformas de riesgo sistémico aquellas que superen los umbrales objetivos que establezca la reglamentación, fundados en criterios tales como cantidad de usuarios activos mensuales, volumen de interacción o facturación anual en el territorio nacional.

Artículo 17.- Obligaciones reforzadas. Las plataformas de riesgo sistémico deberán:

- a. Realizar auditorías semestrales independientes;
- b. Implementar planes obligatorios de mitigación de riesgos en infancia;
- c. Presentar informes de impacto sanitario y cognitivo y conductual;
- d. Someterse a controles reforzados de transparencia.
- e. Evaluar los efectos de sus sistemas sobre la reproducción de conductas de riesgo mediadas digitalmente y su impacto en ámbitos educativos o institucionales.

TÍTULO V

PLAN NACIONAL Y SISTEMA FEDERAL

Artículo 18.- Creación del Plan Nacional. Créase el Plan Nacional de Prevención del Uso Temprano de Pantallas.

Artículo 19.- Acciones. El Plan Nacional incluirá el diseño, implementación y evaluación de políticas públicas integrales orientadas a prevenir el uso temprano, intensivo o inadecuado de pantallas en niñas, niños y adolescentes, promoviendo entornos digitales compatibles con su desarrollo cognitivo, emocional y social.

A tales efectos, el Plan comprenderá campañas públicas de concientización, la elaboración de protocolos clínicos y sanitarios, programas de formación docente continua, la creación de un observatorio interdisciplinario especializado y la elaboración de un informe epidemiológico digital bienal que permita monitorear el impacto de los entornos digitales en la salud y el desarrollo infantil.

Asimismo, el Plan Nacional deberá contemplar de manera expresa la identificación, análisis y abordaje de conductas de riesgo mediadas digitalmente que impacten directa o indirectamente en el ámbito educativo o institucional, incluyendo aquellas que puedan generar situaciones de alarma, interrupción del normal desarrollo de las actividades escolares o afectación del derecho a la educación.

En este marco, la autoridad de aplicación, en coordinación con el Ministerio de Educación de la Nación y los organismos de protección integral de derechos de niñas, niños y adolescentes, desarrollará estrategias específicas orientadas a comprender y prevenir la reproducción de conductas disruptivas mediadas digitalmente, reconociendo que determinadas arquitecturas de diseño, sistemas algorítmicos de recomendación y dinámicas de viralización pueden amplificar comportamientos imitativos, reducir la percepción de riesgo y facilitar la propagación de acciones con impacto colectivo.

El Plan promoverá la construcción de capacidades institucionales para la detección temprana de patrones de comportamiento digital asociados a situaciones de riesgo, la elaboración de protocolos de actuación frente a episodios que involucren amenazas, alertas o situaciones análogas en entornos educativos, y la articulación interjurisdiccional para garantizar respuestas coordinadas, proporcionales y respetuosas de los derechos de las personas menores de edad.

Asimismo, se deberán diseñar e implementar programas de formación continua dirigidos a equipos docentes, directivos y de orientación escolar, orientados a fortalecer la comprensión crítica de las dinámicas digitales contemporáneas, el impacto de los sistemas algorítmicos en la conducta y las herramientas disponibles para intervenir en situaciones de conflicto o interrupción vinculadas al uso de tecnologías.

El Plan Nacional incluirá campañas específicas de concientización destinadas a niñas, niños, adolescentes y sus familias, orientadas a visibilizar las consecuencias reales de determinadas conductas digitales que, aun cuando puedan ser percibidas como acciones de bajo riesgo o de carácter lúdico, pueden generar efectos institucionales, sociales y jurídicos de alta gravedad.

La autoridad de aplicación deberá incorporar en los informes epidemiológicos digitales el relevamiento sistemático de este tipo de incidentes, su evolución en el tiempo y su eventual vinculación con patrones de consumo digital, a fin de contar con evidencia empírica que permita ajustar y fortalecer las políticas públicas implementadas.

Las acciones previstas en el presente artículo deberán desarrollarse conforme al principio del interés superior del niño, priorizando un enfoque preventivo, educativo y de protección integral, evitando toda forma de estigmatización, criminalización o abordaje desproporcionado de niñas, niños y adolescentes.

Artículo 20.- Consejo Federal de Protección Digital. Créase el Consejo Federal de Protección Digital de la Infancia como órgano de coordinación interjurisdiccional.

Artículo 21.- Reporte epidemiológico. La autoridad de aplicación deberá publicar un informe bienal sobre impacto digital en salud infantil.

TÍTULO VI

TRANSPARENCIA Y AUDITORÍA

Artículo 22.- Registro Nacional. Créase el Registro Nacional de Sistemas Algorítmicos de Recomendación.

Artículo 23.- Auditorías obligatorias. Las plataformas deberán someter sus sistemas a auditorías técnicas independientes anuales.

Artículo 24.- Informes de transparencia. Las plataformas deberán publicar informes anuales sobre funcionamiento algorítmico y protección de menores.

TÍTULO VII

RESPONSABILIDAD Y SANCIONES

Artículo 25.- Responsabilidad. El incumplimiento de las obligaciones previstas en la presente ley que genere daño a personas menores de edad hará presumir la responsabilidad de la plataforma, salvo prueba en contrario, especialmente cuando dicho daño se vincule con el incumplimiento de obligaciones de diseño seguro, mitigación de riesgos o protección reforzada de menores.

Artículo 26.- Régimen sancionatorio. Las infracciones serán sancionadas con:

- a. Multas de hasta el seis por ciento (6%) de la facturación anual global;
- b. Multas diarias acumulativas;
- c. Suspensión de funcionalidades;
- d. Inhabilitación parcial;
- e. Publicación obligatoria de la sanción.

Artículo 27.- Debido proceso. Las sanciones se aplicarán previo procedimiento administrativo que garantice el derecho de defensa y el debido proceso.

Artículo 28.- Medidas cautelares. La autoridad de aplicación podrá disponer medidas preventivas inmediatas ante riesgo grave para la salud o el desarrollo de personas menores de edad, incluyendo la suspensión inmediata de funcionalidades, sistemas o prácticas que generen o amplifiquen dichos riesgos.

TÍTULO VIII AUTORIDAD DE APLICACIÓN

Artículo 29.- Autoridad. La autoridad de aplicación será ejercida de manera coordinada por el Ministerio de Salud de la Nación y la Agencia de Acceso a la Información Pública.

La reglamentación establecerá la distribución de competencias y mecanismos de coordinación.

TÍTULO IX FINANCIAMIENTO

Artículo 30.- Financiamiento. La implementación de la presente ley será financiada mediante partidas específicas asignadas en la Ley de Presupuesto, reasignaciones presupuestarias y convenios con organismos nacionales e internacionales.

TÍTULO X DISPOSICIONES FINALES

Artículo 31.- Presunción reforzada de legitimidad. En toda controversia judicial deberá considerarse especialmente el interés superior del niño y el carácter preventivo y sanitario de la presente ley.

Artículo 32.- Revisión legislativa. El Congreso revisará la implementación de la ley cada tres (3) años.

Artículo 33.- Reglamentación. El Poder Ejecutivo reglamentará la ley dentro de los ciento ochenta (180) días.

Artículo 34.- Adhesión. Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir.

Artículo 35.- Orden público. La presente ley es de orden público.

Artículo 36.- De forma. Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.

Pablo JULIANO

FUNDAMENTOS

Señor Presidente.

La República Argentina enfrenta un desafío estructural que atraviesa de manera simultánea la salud pública, el sistema educativo, el desarrollo cognitivo, la organización social y el pleno ejercicio de los derechos fundamentales. No se trata de un fenómeno marginal ni de una discusión accesoria sobre hábitos tecnológicos, sino de una transformación profunda en las condiciones en las que se desarrolla la infancia y la adolescencia en el siglo XXI: la exposición temprana, intensiva y desregulada de niñas, niños y adolescentes a entornos digitales diseñados no para acompañar el desarrollo humano, sino para capturar, retener y explotar la atención como recurso económico central.

Este fenómeno no es accidental ni producto de una evolución neutra de la tecnología. Es la consecuencia directa de un modelo de negocio global que se ha consolidado en torno a la denominada economía de la atención. En este modelo, las plataformas digitales de alcance masivo operan mediante sistemas algorítmicos de recomendación que no se limitan a ordenar contenidos, sino que intervienen activamente en la conducta de los usuarios, priorizando aquello que maximiza la permanencia, la interacción y la respuesta emocional. Estos sistemas procesan volúmenes masivos de datos, construyen perfiles conductuales y optimizan en tiempo real las decisiones de exposición de contenido, con un objetivo preciso: sostener la atención el mayor tiempo posible y transformarla en rentabilidad. La lógica que estructura estos sistemas no es la calidad informativa ni el valor educativo del contenido, sino su capacidad de retener la atención y generar respuestas intensas que alimenten circuitos de interacción continuos.

En ese contexto, la atención deja de ser una facultad inherente a la persona para convertirse en un activo económico susceptible de captura y explotación. Las plataformas no comercializan únicamente contenidos o servicios digitales: comercializan tiempo de atención humana, y ese tiempo no es captado de manera pasiva, sino mediante arquitecturas diseñadas deliberadamente para intervenir sobre los mecanismos psicológicos que regulan la conducta. El diseño de interfaces, la lógica del scroll infinito, la reproducción automática de contenidos, las notificaciones intermitentes y los sistemas de recompensas variables no son elementos accesorios, sino componentes centrales de un sistema orientado a maximizar la permanencia y la dependencia.

Cuando este modelo se dirige sobre personas adultas, ya plantea interrogantes relevantes en términos de autonomía, privacidad y libertad. Pero cuando se dirige sobre niñas, niños y adolescentes, adquiere una dimensión cualitativamente distinta que interpela directamente al orden constitucional. No se trata de sujetos plenamente autónomos que toman decisiones informadas, sino de personas en proceso de formación, cuya capacidad de autorregulación, de control de impulsos y de anticipación de consecuencias aún se encuentra en desarrollo. La infancia

y la adolescencia constituyen etapas de alta plasticidad cerebral, en las que el entorno no solo influye, sino que moldea la estructura misma de la conducta.

La infancia no es un mercado. Esta afirmación no es meramente retórica, sino una consecuencia jurídica directa del reconocimiento de niñas, niños y adolescentes como sujetos de derecho. La atención infantil no puede ser tratada como un insumo económico disponible para su explotación irrestricta, ni el desarrollo cognitivo puede quedar subordinado a métricas de monetización definidas por actores privados cuyo objetivo es maximizar beneficios. El orden constitucional argentino, a partir de la incorporación de la Convención sobre los Derechos del Niño con jerarquía constitucional conforme el artículo 75 inciso 22, impone al Estado la obligación de garantizar el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes mediante políticas activas, no meramente declarativas.

El desarrollo del córtex prefrontal, estructura clave en la regulación de impulsos, la planificación, la toma de decisiones y la construcción de la autonomía, se extiende hasta bien entrada la juventud. Esto implica que los estímulos a los que una persona se expone en estas etapas no solo influyen en su conducta inmediata, sino que pueden consolidar patrones cognitivos duraderos. La exposición sistemática a entornos diseñados para estimular la gratificación inmediata, reforzar la repetición y reducir la tolerancia a la espera no es neutra: moldea la forma en que se construyen la atención, la voluntad y la capacidad de autodomínio, afectando dimensiones esenciales de la libertad.

La evidencia científica acumulada en los últimos años es consistente y creciente. Diversos estudios han identificado asociaciones entre la exposición intensiva a pantallas y dificultades en la atención sostenida, retrasos en la adquisición del lenguaje en edades tempranas, alteraciones en la regulación emocional, aumento de la impulsividad y dificultades en la construcción de vínculos sociales presenciales. Estas asociaciones no constituyen anomalías aisladas, sino patrones reiterados que se verifican en distintas poblaciones y contextos, lo que refuerza la necesidad de abordarlos desde una perspectiva estructural.

El informe "Enfants et écrans. À la recherche du temps perdu", presentado en abril de 2024 por una comisión de expertos convocada por la Presidencia de la República Francesa, constituye un punto de referencia central en este debate. En él se concluye que la exposición precoz y prolongada a pantallas produce efectos negativos comprobados sobre el desarrollo cognitivo, el lenguaje, el sueño y la regulación emocional. Pero su aporte más relevante radica en reconocer que el problema no puede ser abordado exclusivamente mediante recomendaciones individuales o familiares, sino que requiere intervención pública, regulatoria y estructural.

A esta dimensión cognitiva se suma un impacto sanitario directo. La exposición nocturna a pantallas altera los ritmos circadianos mediante la supresión de la melatonina, deteriora la calidad del descanso y genera efectos acumulativos que incluyen irritabilidad, dificultades de

concentración, descenso del rendimiento académico y mayor vulnerabilidad frente a cuadros de ansiedad y depresión. La privación de sueño en edades tempranas no es un fenómeno accesorio, sino un factor de riesgo estructural que compromete el desarrollo integral.

Del mismo modo, la sustitución del juego libre por consumo digital prolongado tiene consecuencias físicas concretas. El juego libre constituye un componente esencial del desarrollo infantil, tanto en términos motores como cognitivos y sociales. Su desplazamiento por actividades sedentarias mediadas por pantallas se asocia a obesidad infantil, problemas posturales, alteraciones visuales y déficit en habilidades motoras. Este proceso implica una transformación profunda en la forma en que niñas y niños interactúan con su entorno, con efectos que exceden lo inmediato y se proyectan en el largo plazo.

Las investigaciones de la OCDE han documentado además la relación entre el uso problemático de redes sociales y el incremento de la ansiedad, la sintomatología depresiva, la baja autoestima y la exposición a situaciones de ciberacoso. Las métricas visibles, como los "likes", seguidores o visualizaciones, configuran sistemas de validación social permanente que impactan de manera particularmente intensa en adolescentes, en una etapa en la cual la identidad se encuentra en construcción y es especialmente vulnerable a la aprobación externa.

Sin embargo, describir los efectos no alcanza. Es imprescindible comprender la arquitectura que los produce. Las plataformas digitales contemporáneas no son espacios neutros, sino entornos diseñados mediante técnicas avanzadas de ingeniería conductual. El scroll infinito elimina los puntos naturales de detención, la reproducción automática reduce la intervención consciente del usuario, las notificaciones intermitentes operan sobre mecanismos de anticipación y los sistemas de recompensas variables refuerzan la conducta mediante la lógica del refuerzo intermitente. Estos mecanismos constituyen el núcleo del modelo de negocio, cuyo objetivo es maximizar la permanencia y la interacción.

En este contexto, la conducta de niñas, niños y adolescentes no puede ser interpretada como el resultado de decisiones plenamente libres, sino como la interacción entre una subjetividad en formación y un entorno diseñado para capturarla. Este dato adquiere una relevancia decisiva cuando se lo vincula con fenómenos concretos que ya se manifiestan en la realidad social argentina.

La coyuntura reciente vinculada a la proliferación de amenazas en establecimientos educativos en distintas jurisdicciones del país introduce una evidencia empírica particularmente clara de esta relación. En múltiples casos, amenazas de bomba, alertas de violencia o situaciones de alarma institucional han sido difundidas, amplificadas o incluso originadas en entornos digitales. Estos hechos generan consecuencias inmediatas: evacuaciones masivas de establecimientos educativos, movilización de fuerzas de seguridad, suspensión de clases, interrupción del ciclo lectivo y afectación directa del derecho a la educación.

Lo relevante no es únicamente la existencia de estos episodios, sino la lógica en la que se producen. En una proporción significativa de los casos, no se trata de conductas que respondan a una planificación criminal compleja, sino de acciones impulsivas, imitativas o incentivadas por dinámicas propias del ecosistema digital. La viralización de contenidos, la amplificación de mensajes de alto impacto emocional y la lógica de recompensa basada en visibilidad y reacción generan condiciones en las cuales determinadas conductas disruptivas encuentran un entorno propicio para su reproducción.

Se verifica con claridad la existencia de un efecto de contagio o replicación, en el cual un episodio inicial es seguido por múltiples imitaciones en distintos establecimientos, muchas veces con características similares. Este patrón no responde a una criminalidad organizada, sino a la lógica de un entorno que reduce la percepción de riesgo, diluye la responsabilidad individual y transforma la disrupción en visibilidad. En este contexto, la amenaza deja de ser únicamente un acto para convertirse en un contenido que circula, se replica y se amplifica.

Este fenómeno no puede ser comprendido sin atender a una transformación más profunda en la relación entre el ser humano y la tecnología, que ha sido señalada con creciente preocupación en el plano internacional. Se advierte que el paradigma tecnológico actual tiende a consolidar entornos en los cuales la libertad, la autonomía y la capacidad de discernimiento pueden verse progresivamente condicionadas, en un contexto de creciente asimetría entre la capacidad de las plataformas para influir sobre la conducta y la capacidad de los individuos para resistir esa influencia .

La dependencia individual y colectiva de las infraestructuras digitales constituye, además, una vulnerabilidad sistémica que puede ser explotada con distintos fines, afectando el funcionamiento de instituciones esenciales y generando impactos que trascienden el ámbito individual. A mayor autonomía de la tecnología, menor control humano, y la creciente complejidad de los sistemas digitales implica que incluso sus propios desarrolladores encuentran dificultades para comprender plenamente su funcionamiento .

Desde esta perspectiva, el problema no reside exclusivamente en la conducta individual, sino en el ecosistema que la hace posible, la incentiva y la reproduce. Por ello, una respuesta estatal centrada exclusivamente en el endurecimiento de sanciones penales resulta no solo insuficiente, sino conceptualmente inadecuada. El derecho penal actúa cuando el daño ya ha sido producido, pero no incide sobre las condiciones estructurales que favorecen la aparición y reproducción de estas conductas.

La incorporación de un abordaje específico sobre conductas de riesgo mediadas por entornos digitales dentro del Plan Nacional de Prevención del Uso Temprano de Pantallas responde a esta necesidad de manera directa. Permite intervenir sobre el entorno, desarrollar capacidades institucionales para la detección temprana de patrones de comportamiento, capacitar

a equipos educativos, diseñar protocolos de actuación y generar campañas de concientización orientadas a prevenir la reproducción de estas conductas.

Este enfoque encuentra fundamento en el orden constitucional argentino. El artículo 75 inciso 22, al incorporar la Convención sobre los Derechos del Niño, impone al Estado la obligación de adoptar medidas activas para garantizar el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes. El artículo 42 reconoce el derecho de los usuarios a condiciones de trato equitativo y digno, plenamente aplicable a los entornos digitales. La protección de la infancia, en este contexto, no es una opción de política pública, sino un mandato constitucional.

La afectación del derecho a la educación introduce una dimensión adicional que refuerza la necesidad de intervención estatal. Cada episodio que interrumpe el ciclo lectivo constituye una vulneración concreta de derechos que el Estado tiene la obligación de prevenir, no solo sancionar. La respuesta estatal no puede limitarse a reaccionar frente a los hechos consumados, sino que debe orientarse a intervenir sobre las condiciones que los hacen posibles.

La experiencia internacional confirma esta dirección. Distintos países y regiones han avanzado en marcos regulatorios que limitan el perfilamiento conductual, imponen obligaciones de diseño seguro y establecen mecanismos de protección reforzada para menores. La tendencia es clara: la infancia requiere protección activa frente a entornos digitales intensivos.

La regulación propuesta no implica censura ni control del contenido ideológico. Regula las condiciones estructurales en las que ese contenido circula. La libertad de expresión protege ideas, pero no garantiza el uso irrestricto de técnicas conductuales orientadas a capturar la atención de menores. El principio de proporcionalidad se respeta mediante obligaciones diferenciadas, y la regulación no inhibe la innovación, sino que corrige incentivos cuando estos afectan derechos fundamentales.

Las plataformas operan con equipos especializados en diseño conductual y algoritmos opacos. Trasladar toda la responsabilidad a las familias en este contexto implica desconocer una asimetría estructural evidente. El Estado no sustituye a la familia. Establece condiciones estructurales que hacen posible su ejercicio efectivo. La intervención estatal no constituye una injerencia indebida, sino una respuesta necesaria frente a un entorno que, por su propia lógica, produce efectos sobre la conducta y el desarrollo.

La historia demuestra que las sociedades regulan cuando los daños se vuelven evidentes. Hubo un tiempo en que el trabajo infantil era aceptado. Hubo un tiempo en que el tabaco no tenía restricciones. Hoy el desafío es la captura sistemática de la atención infantil por arquitecturas digitales diseñadas para maximizar rentabilidad.

No se trata de rechazar la tecnología, sino de gobernarla. No se trata de frenar el progreso, sino de humanizarlo. No se trata de prohibir, sino de proteger.

La infancia no puede ser un laboratorio de experimentación conductual. La autonomía cognitiva no puede quedar subordinada a algoritmos cuyo único parámetro es la permanencia. Cuando la evidencia es concluyente, el derecho comparado avanza y los riesgos son reales, la inacción deja de ser neutral.

El desafío que aquí se plantea no es meramente tecnológico. Es político, jurídico y civilizatorio. Se trata de decidir si la tecnología continuará modelando la conducta humana sin control democrático o si el derecho, la política y las instituciones asumirán el rol que les corresponde en la defensa de la autonomía, la dignidad y el desarrollo integral de las personas.

Proteger a la infancia no es una opción ideológica. Es una obligación constitucional.

Por los fundamentos expuestos, solicito a las señoras y señores legisladores el acompañamiento para la sanción del presente proyecto de ley.

Pablo JULIANO