

*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

**PROYECTO DE LEY**

EL SENADO Y LA HONORABLE CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA  
DE BUENOS AIRES SANCIONAN CON FUERZA DE

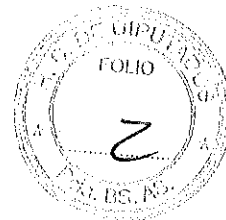
**LEY**

**ARTÍCULO 1º. OBJETO.** La presente Ley tiene por objeto establecer un marco de acción para lograr la concientización del buen uso de ordenadores y/o móviles y/o tablets, en el ámbito de los niveles primario y secundario, de las instituciones educativas públicas y privadas. a los fines de prevenir que niños, niñas y adolescentes resulten vulnerables frente a la ciberadicción y/o adicción a internet (AI).

**ARTÍCULO 2º. DEFINICIÓN.** A los efectos de la presente Ley se entenderá por ciberadicción y/o adicción a internet (AI), a la problemática que supone un uso abusivo de Internet, a través de diversos dispositivos, interfiriendo con el normal desarrollo de la vida cotidiana.

**ARTÍCULO 3º.** Modifíquese el Artículo 1 de la LEY 10.670, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

*"Artículo 1.- Inclúyase dentro del sistema educativo bonaerense, programas destinados a la prevención primaria y abordaje del consumo problemático de sustancias tales como alcohol y tabaco. Asimismo, temáticas como drogadicción; ciberadicción y/o adicción a internet; trastornos alimenticios; seguridad y soberanía alimentaria; violencia de género; grooming; bullying; entre otros.*



*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

*La precedente enumeración resulta de carácter meramente enunciativo. La autoridad de aplicación podrá agregar otras problemáticas”.*

**ARTÍCULO 4°. OBJETIVOS.** La presente Ley tiene como objetivos principales a las iniciativas que a continuación se detallan:

- a) Impulsar el uso responsable de ordenadores y/o móviles y/o tablets, entre otros dispositivos tecnológicos;
- b) Concientizar y prevenir sobre la ciberadicción y/o adicción a Internet (AI);
- c) Incorporar contenido de acciones contra la ciberadicción y/o adicción a Internet (AI), en la currícula de las instituciones educativas.

**ARTÍCULO 5°. AUTORIDAD DE APLICACIÓN.** El Poder Ejecutivo determinará la Autoridad de Aplicación, la cual, a los fines de cumplir de manera eficaz y eficiente con los objetivos descritos, tendrá las siguientes atribuciones:

- a) Elaborar campañas de concientización y difusión sobre el uso responsable de Internet en los establecimientos educativos de toda la provincia;
- b) Acercar herramientas a estudiantes de los niveles primarios y secundarios de las instituciones educativas públicas y privadas, que le permitan conocer los peligros del mal uso de Internet;



*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

- c) Recomendar a las autoridades educativas la implementación de políticas de prevención necesarias a los fines de proteger a los niños, niñas y adolescentes de los peligros que conlleva el uso excesivo de internet;
- d) Consensuar acciones con organizaciones de la sociedad civil, con el objetivo de potenciar las referidas campañas de concientización y difusión;
- e) Ofrecer a las instituciones educativas, la asistencia de profesionales especializados en la problemática a abordar.

**ARTÍCULO 6°.** CAPACITACIÓN DOCENTE. A los efectos de hacer efectivo lo establecido en el artículo 1° de la presente iniciativa de ley, la autoridad de aplicación organizará capacitaciones a los docentes de los establecimientos educativos. Esta capacitación tendrá como objetivos:

- A. Garantizar instancias de capacitaciones presenciales y/o virtuales gratuitas para todos los docentes y directivos;
- B. Desarrollar políticas preventivas y transmitir las a través de la realización de jornadas, talleres, conferencias, mesas redondas, charlas y/o cualquier otra actividad que sea un medio para abordar la problemática de manera conjunta entre directivos, docentes, alumnos y padres de la comunidad educativa;
- C. Aportar, generar y formar conocimientos para el abordaje sobre las problemáticas que ocasiona el uso abusivo de internet para los niños, niñas y adolescentes al convertirse en una adicción.

**ARTÍCULO 7°.** Se invita a los municipios de la provincia de Buenos Aires, a adherir.

EXPTE. D-



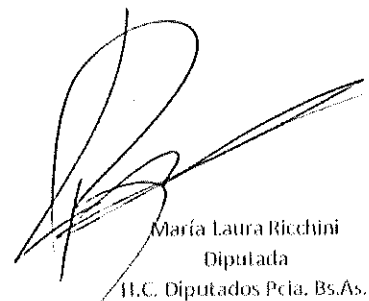
122-23



*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

**ARTÍCULO 8°.** El Poder Ejecutivo de la Provincia de Buenos Aires realizará las modificaciones presupuestarias correspondientes a efectos de garantizar lo dispuesto en la presente Ley.

**ARTÍCULO 9°.** Comuníquese al Poder Ejecutivo.

A stylized handwritten signature in black ink.

María Laura Ricchini  
Diputada  
H.C. Diputados Pcia. Bs.As.

*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

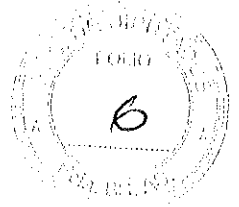
**FUNDAMENTOS**

La presente iniciativa busca prevenir las afecciones futuras que nuestra sociedad moderna podría provocar en nuestros jóvenes, y para ello se propone el abordaje de esta problemática, con el objetivo de generar mayor concientización y nuevas perspectivas de intervención en prevención de adicciones.

En conformidad con la Ley Nacional N° 26.934 (sancionada en el año 2014), define como *"consumos problemáticos"* a aquellos consumos que, mediando o sin mediar sustancia alguna, afectan negativamente, en forma crónica, la salud física o psíquica del sujeto, y/o las relaciones sociales. Pueden manifestarse como adicciones: el abuso de alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas (legales o ilegales), o las producidos por ciertas conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo que sea diagnosticado como compulsivo por un profesional de la salud".

Históricamente, el término "adicción" ha sido asociado al consumo de drogas, sin embargo, las adicciones son un fenómeno más amplio y complejo, que puede extenderse a una diversidad de conductas y objetos adictivos.

El auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TIC), su uso y su influencia en la vida cotidiana, son temas cada vez más relevantes y objeto de estudio en numerosos países. La revolución tecnológica de las últimas dos décadas cambió nuestra manera de relacionarnos con la sociedad, con la cultura. Hoy tenemos más opciones de consumo, muchas formas de acceder a ellas, mucha más gente que, sabemos, comparte nuestros gustos y, por lo tanto, más acceso a la información y a sus generadores. Quienes crecieron y adoptaron, casi exclusivamente, esta cultura multimediática son los niños y jóvenes de nuestra época, una generación criada con juegos de video, computadoras, TV, consolas e Internet. A esto se refiere Morduchowicz cuando plantea el concepto de "generación



*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

multimedia”, en relación con los jóvenes de hoy, no sólo por la variada oferta mediática existente, sino por el uso en simultáneo que hacen de ella. Este consumo lo realizan de manera cada vez más privada, en sus habitaciones; no obstante, lejos de aislarlos, estos nuevos medios de comunicación son, precisamente, los soportes a través de los cuales construyen sociabilidad (Morduchowicz, 2008).

Internet, los juegos de consola, los juegos online y los juegos en red ofrecen una gratificación constante e instantánea. Sus usuarios pueden inventar sus vidas, creando identidades virtuales que les permiten conectarse con otros (seres igualmente virtuales) sin poner en riesgo su integridad física y, lo que es todavía más llamativo, mostrándose tan perfectos como a su ideal le plazca. La comunicación entre pares ha cambiado, así como también las formas en que, entre ellos, se vinculan.

Se ha señalado desde la sociología y la economía cómo, en su evolución, esta sociedad fue transformando el rol predominante de sus miembros: de “productores” a “consumidores”. La producción de bienes fue concentrándose en pocas manos y tecnificándose a tal punto que, en muchos sectores, se dejó de tener como protagonista a la mano de obra humana, para producir bienes y servicios a través de maquinarias. Simultáneamente, fueron creciendo los servicios como forma de actividad predominante entre los pobladores, que se reconocen como ciudadanos, alojados en centros urbanos cada vez de mayor envergadura (Mora Dubuc, V. et al, 2010).

Este escenario condiciona nuevos usos y costumbres. Vida sedentaria, trabajo mecanizado, nuevos hábitos alimentarios, nuevas formas de relación entre los miembros de la familia y nuevas formas de consumo, incluidos los consumos problemáticos de sustancias y/o de objetos (el juego de apuestas y el mediado por TIC también ha adquirido esta cualidad de objeto de consumo masivo). Aún más, aparece la propia persona como potencial objeto de consumo o, al menos, como pasible de ser objeto de exposición, centro de los contenidos mediatizados e, incluso,



*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

globalizados a través de Internet. Se configura, así, un tipo ideal para nuestra sociedad de consumo: el sujeto consumidor, libre y elector. Este tipo ideal (o prototipo de consumidor) resulta una herramienta de análisis de los diferentes fenómenos en curso, incluso la adicción. Si bien no representa una realidad generalizable, ya que los sujetos-individuos que habitan cada región sostienen sus patrones de comportamiento diversos e irrepetibles, no por ello dejan de tener este modelo como referencia (o parámetro). Esta figura nos habilita a reconocer rasgos significativos e interpretar conductas nuevas (o aún las viejas, pero resignificadas) en sus patrones actuales. Entre éstos, reconocemos el "deseo de consumo" como una fuerza impulsiva que determina el comportamiento de muchos sujetos: "quiero seguir jugando..."; "comiendo..."; "comprando...". Incluso el mismo modelo se observa en los procesos de identificación: "Soy lo que consumo", y resulta, con ello, una talla consistente como sello de la lógica de mercado imperante, adoptada de forma general.

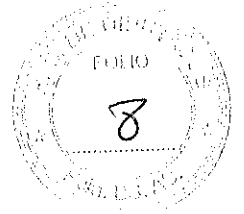
La Organización Mundial de la Salud reconoce que una de cada cuatro personas sufre algún tipo de padecimiento relacionado con adicciones sin sustancias, entre ellas, el uso abusivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

La OMS además señala que la adicción es una enfermedad física y emocional, en este sentido para hablar de adicciones digitales en general, especialistas indican que el paciente debe cubrir ciertas características y criterios psicológicos, como el uso excesivo y problemático de la Internet que llega a afectar su vida personal, familiar, profesional y su salud, a este fenómeno se le conoce como Ciberadicción. Especialistas destacan que algunos de los cambios más significativos que sufren los niños y jóvenes adictos a la Internet son: Pérdida de control sobre el uso de la Internet, que provoca un aumento significativo de la frecuencia de conexiones. Malestar clínicamente significativo ante la imposibilidad de conectarse a la Internet o cuando lleva un tiempo sin hacerlo. Empleo excesivo de tiempo en actividades relacionadas con la Internet. Dejan de hacer otras actividades por conectarse a la Internet, como

EXPTE. D-



122-23



*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

salir con amigos, pasar tiempo con la familia u otras actividades de ocio (leer, escuchar música, hacer deporte, etc.

El psicólogo Larry Rosen, científico de la Universidad de California, mediante un estudio señaló que el uso las redes sociales (en particular Facebook, twitter, Myspace) tiene diferentes impactos psicológicos en los adolescentes. Indicó que la "sobredosis de Facebook" conlleva al desarrollo de desórdenes psicológicos como conductas 6 antisociales, tendencias a la agresividad y manías. En este estudio identificó una asociación entre este uso excesivo y los niveles de alto ausentismo escolar, así como desórdenes del sueño y síntomas de depresión y ansiedad.

En la última edición del DSM, (Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de Asociación Estadounidense de Psiquiatría). La intención es intentar que sea un manual más dinámico a la hora de incorporar los nuevos descubrimientos científicos, entre las modificaciones del conocido manual, después de veinte años para incluir los hallazgos científicos más recientes, también destaca la exclusión de la lista de trastornos mentales de la adicción a las relaciones sexuales (o trastorno hipersexual) y de la adicción a jugar, y utilizar excesivamente, Internet.

Como para dar ejemplo de otro antecedente en el mundo, podemos mencionar la nueva Estrategia Nacional de Adicciones que, aprobada a principios del 2018, en la que el consejo de ministros incluye, por primera vez, las "adicciones sin sustancia", es decir, a las nuevas tecnologías, al juego y a los videojuegos, pretendiendo también incluir el consumo de tranquilizantes y somníferos en mujeres. Para estos y otros objetivos, dicho plan se extenderá hasta el año 2024 y contará con más de mil millones de euros, el 24% procedente del Fondo de Bienes Decomisados por narcotráfico.

En España, el 18% de los jóvenes entre 14 y 17 años realiza un uso compulsivo de Internet, siendo asociado al fuerte incremento del fracaso escolar y el consumo de drogas, que según informes uno de cada 10 reconoce haber jugado dinero online (en el último año supone 131.580 estudiantes). De ahí que las adicciones antes





*Honorable Cámara de Diputados  
de la Provincia de Buenos Aires*

mencionadas dieron fundamento al objetivo en el renovado plan del gobierno, que ya no se denomina Estrategia Nacional sobre Drogas, como en 2000 y 2008, sino que pasara a conocerse como Estrategia Nacional de Adicciones, y con este cambio España se une al top ten de los pocos países que incorporan todas las adicciones en una única estrategia.

Consideramos que haciendo un buen manejo de la información que en estos medios se ofrece, de manera que las personas que interactúen con él tengan la posibilidad de reconocer el riesgo al que se encuentran enfrentados, tanto propio como sus familiares y amigos, a la vez que puedan reconocer la adicción en sus primeras etapas.

Sabemos que hoy en día, las herramientas tecnológicas son indispensables para la comunicación, esto incluye tanto las actividades de socialización y ocio, como de índole estudiantil y laboral, por ello es de gran importancia mantener clara la brecha entre el uso y el abuso de estas herramientas.

Por todo ello, consideramos imprescindible que se aborden tales problemáticas con el fin de prevenir la ciberadicción en nuestros niños, manteniendo un buen control, respecto a la edad desde la cual se le permite acceder y el tiempo que duren conectados, etc.

Por todo lo expuesto anteriormente, le solicito a los señores Legisladores su acompañamiento a la presente iniciativa.



María Laura Riuchini  
Diputada  
H.C. Diputados Pcia. Bs.As.