

Proyecto de ley, iniciado en moción de los Honorables Senadores señora Gatica y señores Castro González, Flores y Kusanovic, que modifica la ley N° 18.168, Ley General de Telecomunicaciones, con el objeto de promover la protección de la infancia en el uso de las plataformas en línea.

ANTECEDENTES

La Unión Internacional Telecomunicaciones (ITU) organismo especializado de las Naciones Unidas para las tecnologías de la información y la comunicación - TIC, fundado en 1865, en su informe de octubre del 2021 destaca que el auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha creado oportunidades sin precedentes para que los niños y los jóvenes conozcan sus derechos.

La ITU (Oct-2021) señala que son cada vez más los niños que se conectan por primera vez cada día, ya sea mediante dispositivos personales o compartidos. Ahora bien, la mayor facilidad de acceso a Internet y a la tecnología digital conlleva también importantes retos para una conectividad efectiva y para los derechos del niño, incluida su seguridad. Las consecuencias oscilan entre las amenazas a la protección de los datos personales y la privacidad, el acoso y el ciberacoso, los contenidos en línea perjudiciales, la seducción con fines sexuales y el abuso y la explotación sexual.

Para las Naciones Unidas, a través de la ITU, el problema mundial de la protección de la infancia en línea (PleL) exige una respuesta mundial, la cooperación internacional y la coordinación nacional. Con la creciente dependencia de las tecnologías digitales resultante de la pandemia de la COVID-19 se han exacerbado los riesgos para los niños en línea y ha

hecho patente la necesidad urgente de actuar¹.

Por otro lado, la UNICEF resalta que la persistencia de retos y peligros es inherente a la naturaleza transfronteriza del entorno en línea, entre otros factores, dificultando así la protección de los niños por la falta de marcos legislativos internacionales y nacionales específicos, de planes, estrategias, recursos, incluidos los financieros, y de instituciones que velen por la protección de la infancia en línea².

La ITU recomienda "acciones políticas" que tienen por objeto atajar todos los riesgos y posibles daños para los niños en línea y deben complementarse con una legislación adecuada, para lo cual recomienda, a los sistemas políticos y legislativos:

- Revisar el marco legal existente para determinar que existen todas las facultades legales necesarias para facultar y ayudar a las fuerzas de seguridad y otros actores pertinentes a proteger a los menores de 18 años contra todo tipo de perjuicios en cualquier plataforma en línea.
- Establecer que todo acto ilícito contra un niño en el mundo real es también ilícito en línea, con las modificaciones pertinentes, y velar por que las normas sobre protección y privacidad de datos en línea para menores sean adecuadas.
- Armonizar los marcos jurídicos con las convenciones, la legislación y las normas internacionales relativas a los derechos del niño y la ciberseguridad, facilitando así la cooperación internacional a través de la armonización legislativa.
- Fomentar la utilización de terminología adecuada en la elaboración de legislación y políticas relativas a la prevención y protección contra la explotación y el abuso sexuales de

¹ ITU (oct-2021) Nota política: Seguridad de los niños en el contexto digital: la importancia de la protección y el empoderamiento. Fuente de la información: https://www.itu-cop-guidelines.com/_files/ugd/24bbaa_abf74ed5795741009e8ab8512574044c.pdf

² UNICEF. 2020. Action to End Child Sexual Abuse and Exploitation: A Review of the Evidence 2020. Fuente de información: <https://www.unicef.org/documents/action-end-child-sexual-abuse-and-exploitation-review-evidence-2020>

niños.

Así, de lo anterior, se concluye que Chile necesita un plan de protección a la infancia en línea, que cuente con las medidas y actividades para proteger a los niños y a las futuras generaciones. Este Plan deberá contener, directrices claras para la Industria de las TIC, que deberían incluir, tal y como lo señala la UIT (Oct-2021) los siguientes lineamientos:

- Implicar a la industria en el proceso legislativo sobre la protección de la infancia en línea y de métricas comunes para medir todos los aspectos pertinentes de la seguridad de la infancia en línea.
- Establecer incentivos y eliminar obstáculos legislativos con el fin de facilitar la normalización y el desarrollo tecnológico para luchar contra los contenidos que suponen un riesgo para los niños.
- Instar a la industria a aplicar criterios de seguridad y privacidad al diseño en sus productos, servicios y plataformas, con el objetivo fundamental de velar por los derechos de los niños.
- Garantizar que la industria utilice mecanismos rigurosos para detectar, bloquear, eliminar y denunciar proactivamente los contenidos ilícitos y cualquier abuso (clasificado como actividad delictiva) contra los niños.
- Garantizar que la industria proporcione mecanismos de denuncia adecuados y fáciles de utilizar por los niños para informar sobre sus problemas y preocupaciones y poder recibir ayuda.

IDEA MATRIZ

En base a lo anterior, la idea matriz de este proyecto consiste en establecer una ley de protección a la infancia en el uso de las plataformas en línea, que sea vinculante a la Industria de las TIC's en Chile, a través de un plan de protección a la infancia en línea, que cuente con las medidas y actividades para proteger a los niños y a las futuras generaciones. Este plan deberá ser presentado y aprobado al momento de otorgarles la concesión de uso

a las empresas de la Industria de las TIC's.

CONTENIDO DEL PROYECTO

El proyecto pretende modificar el artículo 24 de la Ley 18168, Ley General de telecomunicaciones del Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones, incorporando un nuevo punto en el artículo 24 de la ley. Este nuevo punto sería: f) Plan de acción de protección de la infancia en línea.

Así, esta iniciativa sigue también la nomenclatura de "Ley Roblox", debido a lo popular de este videojuego y al elevado acceso que tienen los niños y niñas, hoy en día a esta plataforma Online. Roblox es una plataforma de juego Online que fue creada en el año 2003 como prototipo, y hoy, con el beneplácito de Microsoft, se puede usar en forma gratuita, para crear juegos por la propia comunidad a través de internet. Roblox es hoy uno de los videojuegos más populares del mundo y adquiere un lugar predominante en el segmento de kids & teens (niños y adolescentes), alcanzando a más de 13 millones de jugadores en América Latina, de los cuales más de 735.000 viven en Chile. El dato más destacado entre las niñas de Chile se encuentra entre 6 y 12 años, siendo Roblox el videojuego favorito en 2022 para el 32 %* de ellas³.

Detalles del contenido del proyecto:

Este proyecto se enmarca en la Ley 18168, Ley General de Telecomunicaciones, cuya promulgación fue el 15 de septiembre de 1982, y cuya publicación fue en octubre de 1982. Su última modificación fue el 20 de junio de 2022 (Ley 21459)⁴.

³ <https://www.anda.cl/dia-mundial-del-gamer-roblox-es-el-videojuego-favorito-del-51-de-ninas-entre-6-y-12-anos-en-chile-en-2022/>

<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=29591#:~:text=Promulgaci%C3%B3n%20de%20Ley%2021459>

Se propone intervenir el Título III, artículo 24, como se explica a continuación:

"Título III: De la Explotación y Funcionamiento de los Servicios de Telecomunicaciones y de los Aportes de Financiamiento Reembolsables.

Artículo 24.- Los servicios de telecomunicaciones, según corresponda a su naturaleza, deberán someterse al marco normativo técnico, constituido por los siguientes planes:

- a) Planes fundamentales de numeración, encaminamiento, transmisión, señalización, tarificación y sincronismo.
- b) Planes de gestión y mantención de redes.
- c) Planes de operación y funcionamiento de los servicios públicos de telecomunicaciones.
- d) Plan de uso del espectro radioeléctrico.
- e) Plan de radiodifusión sonora y televisiva.

Estos planes deberán ser aprobados y modificados por decreto supremo y no podrán impedir el funcionamiento de los servicios autorizados a la fecha de entrada en vigencia del respectivo decreto, los cuales, en todo caso, deberán adecuarse a sus normas, conforme a las instrucciones que dicte la Subsecretaría de Telecomunicaciones al respecto y en el plazo que fije para tal efecto, el que no podrá ser inferior a 6 meses".

En dicho artículo se propone agregar un nuevo punto f), que obligue, a los servicios de telecomunicaciones, someterse a un marco normativo técnico en torno a la protección de la infancia en línea.

En virtud de lo anterior, quienes firman vienen en presentar el siguiente

PROYECTO DE LEY

" Art. único: agrégase, en el primer inciso del artículo 24 de la Ley 18168, Ley General de Telecomunicaciones, el siguiente literal f), nuevo, a continuación del actual literal e):

"f) Plan de acción de protección de la infancia en línea."."