Proyecto de ley, iniciado en Moción de los Honorables Senadores señores García, Coloma, Galilea, Pugh y Walker, que regula el contenido que las plataformas de servicios digitales entregan a niños, niñas y adolescentes, y busca prevenir su adicción a las redes sociales.

I. ANTECEDENTES.

Las redes sociales han alcanzado un amplio nivel de uso a escala global. Según cifras entregadas por Statista¹, basadas en el informe Digital 2025², las personas alrededor del mundo pasan un promedio de 2 horas y 21 minutos diarios en redes sociales. Dicha cifra aumenta si hablamos del caso de Chile, donde el promedio alcanza las 3 horas y 39 minutos diarios.

Entre los niños, niñas y jóvenes el fenómeno parece ser similar. Según los resultados del estudio “Kids Online”, elaborado por el Centro de Investigación en Educación de la Universidad de Chile; el Centro UC de Estudios de Políticas y Prácticas en Educación; el Centro de Innovación del MINEDUC y UNICEF³, el 87% de los NNA reportan tener teléfono propio con acceso a internet, siendo el primer celular obtenido a un promedio de 8,9 años de edad.

En ese contexto, además, el 92% de los NNA manifiesta utilizar internet de manera frecuente, siendo el principal medio para ello el celular. Sobre las plataformas utilizadas, el 85% de los NNA indica usar todos o casi todos los días Whatsapp, el 71% señala lo propio de Youtube, el 68% con Tiktok y el 52% con Instagram⁴.

Desde la perspectiva de las plataformas de contenido, su diseño se ha concebido con la intención de maximizar el tiempo que las personas gastan en las redes. Como bien describe un grupo de académicos de la Universidad de Washington, Michigan y el Instituto de Tecnología de Illinois *“en la economía de la atención, las plataformas en línea compiten por el tiempo de sus usuarios. Están incentivadas a: 1) atraer a las personas con la mayor frecuencia posible, 2) mantenerlas enganchadas el mayor tiempo*

¹ Disponible en: <https://es.statista.com/grafico/18988/tiempo-medio-diario-de-conexion-a-una-red-social/>

² Disponible en: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>

³ Disponible en: <https://wvvn.unicef.org/ctiile/media/9376/file/Informe%20kids%20online.pdf>

⁴ Idem.

posible, y 3) obtener la mayor cantidad posible de información sobre sus hábitos y preferencias mientras están allí”⁵.

Para lograr esos objetivos, las plataformas utilizan lo que se ha conocido como *dark pattern* o patrón oscuro, que se define como una “interfaz de usuario que manipula intencionalmente a los usuarios para que realicen acciones que van en contra de sus propios intereses”⁶.

Algunos de esos patrones, quizá los más reconocibles, son el *autoplay*, el *pull to refresh*, o el *infinite scrolling*. El *autoplay* o reproducción automática proyecta contenido -por ejemplo, videos- sin necesidad de intervención del usuario. El *pull to refresh* es una función que actualiza el contenido de la pantalla cuando se desliza hacia abajo con el dedo, entregando al usuario una “recompensa”, que “*explota las mismas vulnerabilidades psicológicas del usuario que se aprovechan en las adicciones al juego, por ejemplo, en las máquinas tragamonedas*”⁷. Finalmente, el *infinite scrolling* o desplazamiento infinito, una herramienta que genera contenido de manera automática e ilimitada, de manera que el usuario siempre tenga incentivos para mantenerse en la aplicación.

Los análisis de estos mecanismos y diseños indican que los adolescentes son especialmente vulnerables a ellos, ya que, durante la adolescencia, funciones como el control de impulsos y el pensamiento abstracto aún están en desarrollo, lo que los hace más susceptibles a diseños digitales que apelan a la curiosidad, el riesgo, y la presión social. En ese sentido, muchos adolescentes reconocen sentirse frustrados con estos diseños adictivos: más de la mitad está “casi constantemente en línea” y cerca del 40% quisiera pasar menos tiempo en redes sociales. Para intentar controlar su uso, algunos eliminan aplicaciones, entregan sus contraseñas a amigos para evitar el acceso o esconden apps en carpetas. Sin embargo, pese a estos esfuerzos, siguen teniendo dificultades para romper con estos hábitos, afectando su sueño, concentración y relaciones personales⁸.

⁵ CHEN, Yixin, et al. (2024): “Extended-Use Designs on Very Large Online Platforms”. Disponible en: <https://arxiv.org/Ddf/2411.12083v1>. Fecha de consulta: 26 de mayo de 2025.

⁶ MONGE, Alberto y DE RUSSIS, Luigi (2022): “Towards Understanding the Dark Patterns That Steal Our Attention”. Disponible en: <https://neb.archive.org/web/20220507234822id/https://dl.acin.ore/doi/pdf/It.1145/3491101.3519829>. Fecha de consulta: 27 de mayo de 2025.

⁷ Idem.

⁸ CHEN, Yixin, et al. (2024): “Extended-Use Designs on Very Large Online Platforms”. Disponible en: <https://arxiv.org/pdf/2411.12083v1>. Fecha de consulta: 26 de mayo de 2025.

II. FUNDAMENTOS.

Dicho todo lo anterior, la falta de regulación sobre cómo operan los algoritmos en redes sociales deja a niños, niñas y adolescentes expuestos a contenidos perjudiciales sin protección efectiva. Un estudio reciente en los Países Bajos⁹, basado en casos de adolescentes que murieron por suicidio, mostró que el uso intensivo de redes sociales puede generar dependencia, distorsionar la percepción de la realidad y reforzar pensamientos autodestructivos. Muchos jóvenes terminan atrapados en ciclos de contenido depresivo o violento, impulsado por sistemas de recomendación que agravan su malestar emocional.

Todas estas lamentables dinámicas y circunstancias se ven agravadas por la incapacidad de la mayoría de los padres para hacer frente a este fenómeno, atendiendo a las brechas digitales que existen entre generaciones.

Sin normas claras que limiten estas dinámicas, resulta muy difícil que las familias, los establecimientos educacionales o el Estado puedan intervenir a tiempo. Regular esta materia no es solo una cuestión tecnológica, sino una medida urgente para proteger la salud mental de la infancia y prevenir daños irreversibles.

En diversas jurisdicciones, como Estados Unidos y la Unión Europea, ya se han comenzado a implementar marcos regulatorios orientados a proteger a los menores frente a prácticas digitales que explotan sus vulnerabilidades. Estas regulaciones no buscan restringir el acceso a la tecnología, sino garantizar su uso seguro, respetuoso y compatible con la protección de la niñez. Chile no puede quedar al margen de este debate global. El reconocimiento de patrones adictivos debe traducirse en medidas concretas que mitiguen su efecto en el desarrollo psicosocial de niños, niñas y adolescentes.

Este proyecto de ley, que toma como base la ley del Estado de Nueva York denominada *Stop Addictive Feeds Exploitation for Kids Act*, y el proyecto de ley que regula las plataformas digitales -boletín 14.561-, busca consagrar un estándar mínimo de protección

⁹ BALT, Elias, et al. (2023): "Social media use of adolescents who died by suicide: lessons from a psychological autopsy study". Disponible en: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10082488/pdf/13034_2023_Article_597.pdf. Fecha de consulta: 26 de mayo de 2025.

en entornos digitales. Regular esta materia no es solo una cuestión tecnológica; es una responsabilidad ética frente a una generación de niños, niñas y adolescentes que merece crecer lejos de la soledad que entrega una pantalla.

Por lo señalado, venimos en proponer el siguiente:

PROYECTO DE LEY

Artículo 1º. Objeto y ámbito de aplicación. La presente ley tiene por objeto regular la forma en que las plataformas de servicios digitales entregan contenido a niños, niñas y adolescentes, con la finalidad de prevenir la adicción a las redes sociales y la afectación emocional, fortaleciendo así la salud mental.

Las disposiciones de esta ley se aplicarán a todos los proveedores de plataformas de servicios digitales que direccionan su contenido al país, sea que esté establecido o constituido, o no, en el territorio nacional.

Artículo 2º. Definiciones. Para los efectos de esta ley se entenderá por:

- a) Contenido adictivo: contenido recomendado, seleccionado o priorizado para mostrarse a un determinado usuario en función de la información asociada a él o a su dispositivo móvil o fijo.
- b) Métodos de permanencia: mecanismos de diseño implementados en plataformas de servicios digitales con la finalidad de fomentar el uso de las mismas, con el objetivo de maximizar el tiempo de permanencia en la plataforma, la frecuencia de visitas o la cantidad de interacciones. Incluyen, entre otros, la reproducción automática, el desplazamiento infinito, el gesto de deslizar para actualizar, las notificaciones programadas para generar retomo, y cualquier funcionalidad que explote conductas adictivas.
- c) Plataforma de servicio digital: todo sitio web, servicio en línea, aplicación, sistema informático o de tecnología ejecutable en aplicaciones de dispositivos móviles o fijos, cuyo propósito es crear, organizar y controlar un espacio de interacción donde personas

naturales o jurídicas pueden intercambiar contenido gráfico o audiovisual, información, bienes o servicios.

d) Operador de plataforma de servicio digital u operador: toda persona jurídica, pública o privada, que por sí o a través de un mandatario opera o administra una plataforma de servicio digital.

e) Sistema de autenticación: procedimiento que permita al operador de plataforma de servicio digital comprobar la identidad del usuario y la validez de la información por él proporcionada.

f) Usuario: toda persona natural que se registra o utiliza una plataforma de servicio digital.

Artículo 3°. Edad mínima para el acceso a redes sociales. Los operadores de plataformas de servicios digitales no pueden permitir el uso de sus plataformas a niños y niñas.

Para permitir el acceso a sus plataformas a adolescentes, los operadores deben obtener el consentimiento de los padres o representantes legales o de quien tenga a su cargo el cuidado personal del adolescente.

Para los efectos de esta ley, se consideran niños o niñas a los menores de catorce años, y adolescentes, a los mayores de catorce y menores de dieciocho años.

Artículo 4°. Contenido adictivo y métodos de permanencia. Los operadores de plataformas de servicios digitales no podrán entregar a adolescentes contenido adictivo ni utilizar métodos de permanencia.

Asimismo, las plataformas de servicios digitales no pueden enviar notificaciones a adolescentes entre las 21:00 y las 07:00.

Artículo 5°. Sistema de autenticación. El operador deberá disponer de un sistema de autenticación que, de conformidad a la tecnología disponible, el estado de la técnica, y las prácticas comunes en la industria, permitan determinar fehacientemente la edad de sus usuarios. El operador deberá ser capaz de acreditar la suficiencia de su sistema de

autenticación.

Adicionalmente el operador deberá bloquear temporalmente el acceso a la plataforma si sus sistemas de control detectan el empleo de ella por un niño o niña, o un adolescente sin el consentimiento respectivo. Solo quien otorga ese consentimiento puede autorizar el empleo nuevamente de esa plataforma.

Artículo 6 °. Prevención de Adicción a contenidos digitales de Adolescentes. Los operadores de plataformas deberán informar a quienes dan consentimiento a adolescentes del tiempo de conexión y la recomendación de tiempos máximos de conexión diaria. Al menos un 5% del tiempo de conexión diario de los adolescentes debe ser destinados por el operador para entregar contenidos que prevengan la adicción a contenidos digitales. Adicionalmente el operador debe destinar un 2% del tiempo de conexión diario de cada persona que acceda a la plataforma, para entregar contenidos que prevengan la adicción de adolescentes a contenidos digitales.

Artículo 7°. Responsabilidad, sanciones y procedimiento. Las infracciones, sanciones, responsabilidades de los operadores, así como las reclamaciones que se efectúen, se sujetarán a las normas de la Ley No. 19.628 sobre protección de los datos personales.

Artículo 8°. Agréguese una nueva letra o) al artículo 30 bis de la Ley No. 21.719, del siguiente tenor:

“o) Fiscalizar el cumplimiento, así como conocer y determinar las infracciones, sanciones y responsabilidades de los operadores, de conformidad a lo dispuesto en la ley que regula el uso y previene la adicción a redes sociales en niños, niñas y adolescentes.”.