

CONGRESO NACIONAL
CÁMARA DE SENADORES
SESIONES ORDINARIAS DE 2020

ORDEN DEL DIA N° 383

26 de octubre de 2020

SUMARIO

COMISIÓN DE SISTEMAS, MEDIOS DE COMUNICACION Y
LIBERTAD DE EXPRESION

Dictamen en el proyecto de comunicación de la señora senadora Blas, solicitando se realice una campaña de difusión de tiempo y uso de redes sociales de niños, niñas y adolescentes. (S.- 1280/20)

DICTAMEN DE COMISIÓN

Honorable Senado:

Vuestra Comisión de Sistemas, Medios de Comunicación y Libertad de Expresión ha considerado el proyecto de comunicación de la señora senadora Inés Blas, registrado bajo expediente S-1280/20, que solicita se realice una campaña masiva de difusión de tiempo y uso de redes sociales de niños, niñas y adolescentes; y por las razones que dará el miembro informante, aconseja su aprobación.

De acuerdo a lo establecido por el artículo 110 del Reglamento del Honorable Senado, este dictamen pasa directamente al orden del día.

Sala de la comisión, 23 de septiembre de 2020.

Alfredo H. Luenzo – Juan C. Marino – Alberto Weretilneck – Pablo D. Blanco – Ana C. Almirón – María E. Dure – Mariano Recalde – María E. Catalfamo – Beatriz G. Mirkin. –

PROYECTO DE COMUNICACIÓN

El Senado de la Nación

Solicita que el Poder Ejecutivo Nacional, a través del Ministerio y/u Organismo Nacional que corresponda, realice una campaña masiva de difusión de tiempo y uso de redes sociales de niños, niñas y adolescentes en nuestro país, - ya que al encontrarnos en cuarentena por la pandemia COVID-19- el uso indiscriminado de internet los exponen a mayores riesgos frente a terceros y de adicción a las redes sociales.

Inés I. Blas. –

FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

Me motiva la presentación de éste proyecto de comunicación, solicitar al Poder Ejecutivo realice una campaña masiva de difusión del uso de redes sociales y del control de tiempo en ellas en niños, niñas y adolescentes.

En 2012 Australia fue el primer país en añadir la adicción a Internet a su Manual de Psiquiatría, en Argentina, las consultas sobre esta patología comenzaron a inicios del milenio. Como toda adicción Internet puede ser el detonante de otros problemas, como depresión, ansiedad, ludopatía etc. El uso excesivo puede vincularse con la calma de un malestar, alivia el malestar pero después vuelve el malestar y entonces se genera la tolerancia: necesito aumentar para lograr el mismo efecto: explica Laura Jurkowski directora de un centro argentino especializado en ciberdependencia.

El 15 de mayo de 2020 el periódico "La Nación" publica una nota acerca del dilema de la play y el tiempo de uso, al respecto señala: "El aislamiento replanteó muchas de las normas de convivencia y el uso de los videojuegos es una de ellas. El dilema Play se instaló en muchas familias, que después de dudar sobre su conveniencia, habilitaron dispositivos más allá del tiempo fijado o directamente se encontraron accediendo a comprar consolas que en tiempos sin pandemia no hubieran adquirido. En Estados Unidos, Nintendo vendió el doble de unidades de Switch en relación al mismo mes de 2019 (de hecho se agotó). Y las ventas de PS4 y Xbox tuvieron un crecimiento interanual del 25 por ciento, según datos de la consultora NPD Group. También el gasto en videojuegos alcanzó un récord histórico en marzo: se gastaron 10.000 millones de dólares en nuevos juegos. Los más populares son el Fortnite y Call of Duty Warfare, que son multiplataforma, es decir se juegan tanto en PC como en PS4 o Xbox. Sin embargo, varios especialistas manifiestan cierta preocupación detrás de esta flexibilización. "En general, noto que los padres están mucho más flexibles respecto al uso de pantallas y consolas. Quizá, en estas circunstancias, no está mal conceder cierto aumento en el uso. En lo que no estoy de acuerdo es que no haya ningún tipo de límite. Que los chicos se acostumbren al libre acceso es un problema. Entiendo que se hagan concesiones, pero no avalo las maratones", plantea Laura Jurkowski, psicóloga y directora de Reconectarse, centro de adicciones a Internet, videojuegos y uso de la tecnología.

La especialista, que durante la cuarentena dio varias charlas virtuales acerca de cómo lograr el equilibrio digital en tiempos de aislamiento, sostiene que las justificaciones detrás de este aumento pueden ser válidas, pero lo más preocupante, además, es que muchos se desentienden de que lo que hacen los chicos en la Play. ¿A qué juegan? ¿Con quién? No es lo mismo jugar al FIFA que a Fortnite o cualquiera que tenga violencia. Y hay que tener en cuenta que la Play la usan para entrar en contacto con sus amigos, pero también con otros que no lo son. Así como juegan con sus amigos, pueden hacerlo con desconocidos. Los adultos tenemos el falso pensamiento de creer que

porque los chicos están con nosotros en casa están seguros y no es así. Les estás abriendo la calle de la virtualidad y están expuestos a varios peligros", advierte Jurkowski.

Además de los ya conocidos problemas que trae aparejado el uso indiscriminado de internet, en el caso de muchas personas y fundamentalmente de niños niñas y adolescentes, interactúan con extraños en el ciberespacio, lo que también genera riesgos para otro tipo de delitos de mayor envergadura.

Algunas estadísticas de uso de redes sociales en Argentina indican que el promedio de conexión por persona es de 8hs y 47 minutos. Según el informe de We Are Social, especifica que "la población total es de 44,99 millones de personas, donde hay unos 58,21 millones de sim cards o líneas a nivel nacional. En la actualidad Argentina cuenta con 35 millones de usuarios de Internet, aumentando un 2% con respecto al último año, y 34 millones de usuarios activos en medios sociales, teniendo un aumento de casi 7% a diferencia del abril del año 2019. Tiempo invertido por cada usuario: Cada argentino invierte al día unas 8 horas y 47 minutos en promedio diario, superando la cantidad de horas recomendadas por los doctores, en ese tiempo las personas los usan para satisfacer sus necesidades y también entretenerse de la siguiente manera: 3 horas y 38 minutos viendo TV streaming; 3 horas y 11 minutos utilizando los medios sociales; 1 hora y 32 minutos escuchando música en streaming; 54 minutos jugando consola de videojuegos. Cabe destacar que el tiempo presentado es un promedio diario, donde dependiendo del estilo de vida de los usuarios, cada persona puede invertir más o menos en algunas de las actividades previamente mencionadas."

Así como es importante reconocer que Internet es una valiosa herramienta en tiempos de pandemia para lograr una efectiva comunicación y que además suministra información, y transformó la forma de comunicarnos y de trabajar, en niños, niñas y adolescentes también, ya que les acerca los contenidos educativos y les permite una interacción con el aprendizaje. Pero también los expone cuando no hay un límite en la conexión.

Por todo ello, y dada la importancia de proteger a nuestros niños, niñas y adolescentes en el uso excesivo de internet y sus riesgos es que solicito a mis pares me acompañen en esta presentación.

Inés I. Blas. –

***VERSION PRELIMINAR SUSCEPTIBLE DE CORRECCIÓN UNA VEZ CONFRONTADO CON EL EXPEDIENTE ORIGINAL**