

(Entirillado Electrónico)  
ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO

19<sup>na.</sup> Asamblea  
Legislativa

5<sup>ta.</sup> Sesión  
Ordinaria

SENADO DE PUERTO RICO

P. del S. 1240

7 de junio de 2023

Presentado por la señora *Rosa Vélez*

*Referido a la Comisión de Bienestar Social y Asuntos de la Vejez*

LEY

Para enmendar el Artículo 3 de la Ley 57 -2023, conocida como “Ley para la Prevención del Maltrato, Preservación de la Unidad Familiar y para la Seguridad, Bienestar y Protección de los Menores”, con el fin ampliar la definición de negligencia para disponer como un tipo de maltrato la modalidad de que ~~el padre, madre o persona responsable~~ una persona padre, madre, tutor o encargada exponga a ~~un~~ una ~~persona~~ menor a dispositivos inteligentes o medios electrónicos y de comunicación sin tomar medidas tecnológicas, automáticas o mecánicas para evitar que ~~un menor este~~ sea controlado, manipulado, monitoreado ~~y/o~~ o acosado cibernéticamente; ordenar a los departamentos de Educación, Familia, Justicia y Seguridad Pública a preparar adiestramientos a los funcionarios sobre los alcances de esta legislación; y para otros fines relacionados.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Actualmente el mundo moderno no se puede concebir sin la tecnología ni el internet y las redes sociales. Al igual que en el mundo real, en el mundo virtual existe la violencia y grandes riesgos que requieren que se reevalúe toda legislación social, económica o política existente, especialmente aquellas que ~~protejen a los~~ protegen a las personas menores.

La violencia cibernética es la que se produce a través del uso cotidiano de las tecnologías de la información y la comunicación. Estos peligros afectan principalmente

a ~~niños, niñas~~ a la niñez y adolescentes que debido a su inmadurez pueden ser víctimas de usuarios mal intencionados intencionados que ~~desarrollen~~ desarrollen estrategias para ~~controlarlos, manipularlos,~~ controlarlos, manipularlos, monitorearlos ~~y/o~~ o acosarlos. Esta situación es un riesgo dado a la gran proliferación de programas y aplicaciones computadorizados de fácil uso, muchos gratuitos, que permiten conseguir los referidos objetivos.

Las principales formas de violencia a las que ~~niños, niñas~~ la niñez y adolescentes pueden estar ~~expuestos~~ expuestos al utilizar la Internet por medio de todo tipo de dispositivos han sido identificadas e investigadas. Los diez principales peligros cibernéticos son: adicción a las redes, problemas de privacidad, suplantación de la identidad, “ciberbullying”, contacto con desconocidos, “grooming”, “sexting”, sextorsión, noticias u ofertas falsas, distorsión de la realidad y los retos en las redes sociales que arriesgan la integridad física o mental de ~~los~~ de las personas menores.

Hay que destacar que los retos virales son vídeos o acciones que se hacen populares en Internet como “juegos entre amigos” y que ~~muchos niños~~ niñez y adolescentes copian para subir su propia versión e impactar ~~a la~~ al mayor número de usuarios posibles, invitándolos a hacer lo mismo. Esto supone un alto riesgo para ellos ya que suelen ser retos peligrosos, violentos o que incitan al suicidio. Veamos, alguno de estos retos que se conocen en la redes y que cualquiera puede acceder:

*Momo Challenge o Reto de Momo* - era un reto viral utilizado por los ciberdelincuentes en el que un tenebroso personaje incita a ~~los niños~~ la niñez y adolescentes a cometer todo tipo de actos peligrosos y violentos contra los demás o contra sí ~~mismos~~. En muchos casos, incluso se ha utilizado para incitar al daño físico o al suicidio de ~~niños~~ personas menores de edad. Además, Momo se hizo especialmente popular o viral debido a que muchos usuarios aseguraban que el reto viral estaba introduciéndose en videos de contenido infantil en Internet y estaba llegando fácilmente a los ~~mas~~ más vulnerables en todas partes del mundo.

*Caza* - Incita a salir a la calle y cazar personas para hacerle daño y publicarlo en las redes sociales. Acumular el mayor número de cazados, el mayor número de víctimas es lo que permite el triunfo. La acción Acción consiste en que una de las personas que hace el reto, comienza a agredir al cazado, que generalmente es una persona vulnerable, mientras le graban y posteriormente, lo suben a Internet como parte de un "acto gracioso en que muchos se riene rién menos la ~~víctima~~ víctima y su familia". Todo esta acción violenta para acumular "likes".

"*Throw in the air challenge*" - Es un reto viral de *TikTok* (conocido en China como *Douyin*, es una red social de origen chino para compartir videos cortos y en formato vertical). El ~~desafío~~ desafío consiste en tirar algo al aire y dejar que caiga, con los riesgos obvios que esto conlleva. Si se trata de algo ligero o suave no representa mayor riesgo. El problema del conocido como "#Throwintheair" es que no solo hay cosas ligeras e inofensivas sino que los usuarios tiran zapatos, maletas y otro tipo de objetos de mucho peso con el fin de conseguir más "me gusta", conseguir más aplausos y hacerlo lo "más difícil posible y dañino".

*Knockout Challenge* - Este ~~desafío~~ "desafío" lo que busca es provocar un desmayo a un compañero para grabarlo y subirlo a redes sociales. Se viralizó desde 2020 en varias redes sociales. Consiste en que dos personas se ponen juntas, una se pega a la pared y la otra le oprime el pecho hasta que deja de recibir oxígeno y se desmaya. Un reto viral que se popularizó en las escuelas y es muy peligroso, especialmente porque puede causar daños a la salud permanente.

Estos son algunos de los muchos retos que se viralizan en Internet y que están al alcance de personas menores de edad. Muchos adolescentes ~~los~~ lo hacen para convertirse en (1) "*influencers*", (2) para imitar a lo demás, (3) para conseguir "likes", (4) para hacer amigos y (5) para conseguir seguidores. Y no solo suponen un riesgo a la privacidad por subir contenido a redes sociales sino que el riesgo va más allá: ~~ponen~~ porque se pone en riesgo la salud y la vida. Pueden acabar con asfixia, detenidos por violencia sobre otras personas e incluso algunos de estos casos han acabado con suicidios.

En los pasados años, la población de Puerto Rico se ha consternado con diversos casos que demuestran el peligro y la violencia que existe en el ciberespacio. En abril de 2022, un menor de 11 años sufrió quemaduras en el municipio de Moca mientras pretendía imitar un reto viral que vió en la redes sociales. El menor utilizó un encendedor y alcohol para imitar un vídeo que ~~vió~~ vió. Al prender el encendedor, resultó con quemaduras en el rostro y el pecho.

Un reto viral que se popularizó en Latinoamérica ha sido el de desaparecerse por 48 horas, lo que sucedió este año 2023 con un niño de 6 años en el municipio de Guánica. El menor salió del residencial Luis Muñoz Rivera, en el que vive con sus padres, y caminó hasta la urbanización Santa Clara. Allí, un vecino lo llevó a las autoridades al percatarse de la inocencia del ~~jovenito~~ menor que buscaba divertirse. Otro caso lamentable fue un incidente de una niña de 9 años en Caguas, que alegadamente seguía un juego viral sumamente violento y adictivo que se llama “Squid Games”.

Por otro lado, las plataformas digitales se han convertido en una de las modalidades ~~mas~~ más utilizadas por los pedófilos; entre estas, las redes sociales, los videojuegos y los foros “online”. A través de estos métodos de comunicación y aprovechando el anonimato, usuarios mal intencionados buscan el “Grooming”, conducta de ~~un adulto~~ persona adulta para ganarse la amistad ~~con~~ de personas menores de edad y establecer vínculos emocionales. Por ello los padres y encargados deben mantener comunicación y control constante de las actividades y amistades de sus hijos en el ciberespacio para identificar el constante ciberacoso. El no hacerlo es una caza negligencia porque pueden exponerlos a graves peligros como la trata humana.

La Asamblea Legislativa debe velar por la seguridad de los menores en cualquier entorno, esto incluye el ciberespacio. Por lo tanto, debe evaluar la legislación para seguridad, bienestar y protección de menores para determinar si por medio de la misma se puede establecer una estrategia para ayudar a prevenir posibles incidentes violentos en el uso de redes de comunicación que afecten el bienestar de los más inocentes, especialmente si utilizan el ciberespacio sin protección y vigilancia, lo que puede identificarse como un tipo de ~~negliencia~~ negligencia.

**DECRÉTASE POR LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE PUERTO RICO:**

1           Sección 1.- Para enmendar el Artículo 3 de la Ley 57 -2023, ~~conocida como "Ley~~  
2 ~~para la Prevención del Maltrato, Preservación de la Unidad Familiar y para la~~  
3 ~~Seguridad, Bienestar y Protección de los Menores"~~, para que lea como sigue:

4           "A los efectos de esta Ley, los siguientes términos tendrán el significado que a  
5 continuación se expresa:

6           (a) ...

7           ...

8           (ff) "**Negligencia**" – Tipo de maltrato que consiste en faltar a los deberes o dejar  
9 de ejercer las facultades de proveer adecuadamente los alimentos, ropa, albergue,  
10 educación o atención de salud a ~~un~~ una persona menor; faltar al deber de  
11 supervisión; no visitar al a la persona menor o no haber mantenido contacto o  
12 comunicación frecuente con el ~~menor~~ este. [**Asimismo, se**] Se considerará que ~~un~~  
13 una persona menor es víctima de negligencia si ~~el padre, la madre o persona~~ la  
14 persona padre, madre, tutor o encargada responsable ~~del menor~~ de este ha incurrido  
15 en la conducta descrita en los incisos (c) y (d) del Artículo 615 del Código Civil  
16 de Puerto Rico de 2020. *Asimismo, se dispone como un tipo de maltrato la modalidad*  
17 *de que el* ~~padre, madre o persona~~ la persona padre, madre, tutor o encargada responsable  
18 *exponga a* ~~un~~ una persona menor *a dispositivos inteligentes o medios electrónicos y de*  
19 *comunicación sin tomar medidas tecnológicas, automáticas o mecánicas para evitar que*  
20 ~~un menor~~ este *sea controlado, monitoreado, manipulado y/o* o *acosado por otros usuarios*  
21 *de la Internet y sus herramientas.*

1 (gg) ...

2 ...

3 Sección 2. - Se ordena a los departamentos de Educación, Familia, Justicia y  
4 Seguridad Pública a preparar adiestramientos a los funcionarios a cargo de la  
5 ~~implantación~~ implementación de la Ley 57-2023, ~~según enmendada~~, conocida como "Ley  
6 para la Seguridad, Bienestar y Protección de Menores" para que conozcan los alcances  
7 de esta legislación. Además, se establece que todo esfuerzo relacionado con las adiestramientos  
8 sea coordinado con el Departamento de la Familia a los fines de que sea cónsono con los  
9 propósitos de la Ley 57-2023.

10 Sección 3. - Todo adiestramiento a prepararse sobre los propósitos contenidos en esta Ley  
11 deberá incorporar los siguientes asuntos, sin que se entienda como una limitación: violencia  
12 contra la niñez y la juventud; la educación y concientización sobre la violencia cibernética; la  
13 supervisión, uso seguro, responsable y apropiado del ciberespacio; cualesquiera otro relacionado  
14 que contemple las mejores prácticas establecidas en la literatura sobre el uso seguro, responsable  
15 y apropiado del ciberespacio y la prevención de violencia cibernética.

16 Sección 4. - Las personas en que ocupen los cargos de secretarios de los departamentos de  
17 Educación, Familia, Justicia y Seguridad Pública o sus representantes autorizados, de ser  
18 necesario, tendrán un término de noventa (90) días a partir de la aprobación de esta Ley para  
19 atemperar sus reglamentos o aprobar reglamentación conducente a implementar los propósitos de  
20 esta legislación.

21 Sección 5. - Los departamentos de Educación, Familia, Justicia y Seguridad Pública  
22 quedan facultados a utilizar todas las facultades a su alcance y, conforme a los procedimientos

1 aplicables, reciban, petitionen, acepten, redacten y sometan propuestas para gestionar fondos y  
2 recursos estatales o federales, así como parear cualesquiera fondos disponibles con aportaciones  
3 estatales o federales, y a establecer acuerdos colaborativos con cualquier entidad pública o privada  
4 para cumplir con las disposiciones contenidas en esta Ley.

5       Sección 3 6.- Cláusula de Separabilidad

6       Si cualquier artículo, cláusula, sección de esta Ley o alguna de sus partes fuera  
7 declarada nula o inconstitucional por cualquier tribunal competente, dicha declaración  
8 no afectará, menoscabará o invalidará las otras disposiciones de esta.

9       Sección 4 7.- Vigencia

10       Esta Ley entrará en vigor inmediatamente luego de su aprobación.