

C Columna

*María José
Gatica B.*
Sencora por
Los Ríos.



“Ley Roblox” de protección a la infancia

El mundo digital se ha convertido en el patio de juegos de millones de niños. Pero, a diferencia del pasado, hoy no hay portón, ni cuidadores, ni normas claras. La infancia navega sola en plataformas donde también habitan abusadores, acosadores y contenidos tóxicos. Y el Estado chileno aún no actúa con la urgencia que esto requiere.

Por eso, junto a otros senadores, presentamos la “Ley Roblox”, una reforma a la Ley General de Telecomunicaciones que exige a todas las empresas del rubro contar con un plan obligatorio de protección de la infancia en línea como condición para operar. No es solo un gesto simbólico. Es una necesidad ética, preventiva y legislativa.

Según estudios internacionales, más del 32 por ciento de las niñas latinas entre 6 y 12 años declaró que su videojuego favorito era Roblox. Esta plataforma, que permite interacción libre entre usuarios de todo el mundo, tiene a cientos de miles de niños Chile y su acceso no cuenta con una política de seguridad nacional vinculante ni medidas efectivas de fiscalización.

Nuestro objetivo es claro: que las plataformas que lucran con la atención de niños y niñas en Chile, implementen mecanismos reales de seguridad, canales de denuncia efectivos y herramientas de control parental que no sean simples recomendaciones. Quien quiera ofrecer conectividad, debe también ofrecer protección.

El abuso digital no se combate solo con campañas ni con discursos: se enfrenta con leyes claras, fiscalización y responsabilidad compartida entre el Estado, la familia y la industria.

Cuidar a los niños no es un tema de izquierda o de derecha. Es un deber moral. Y el momento de actuar es ahora. Porque en este mar de amenazas digitales, lo peor que podemos hacer es seguir mirando para el lado.