

LEY QUE MODIFICA LA LEY 30947 CON LA FINALIDAD DE FORTALECER LA PROMOCIÓN DE LA SALUD MENTAL

Los Congresistas de la República que integran el Grupo Parlamentario Bloque Democrático Popular, a la iniciativa del congresista **Edgard Reymundo Mercado**, al amparo de lo establecido en el Artículo 107° de la Constitución Política del Perú y de los artículos 75° y 76° del Reglamento del Congreso de la República, proponen el Proyecto de Ley:

Proyecto de Ley

**EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA
HA DADO LA SIGUIENTE LEY:**

LEY QUE MODIFICA LA LEY 30947 CON LA FINALIDAD DE FORTALECER LA PROMOCIÓN DE LA SALUD MENTAL

Artículo 1.- Objeto de la ley

La presente ley tiene por objeto modificar la Ley 30947, Ley de Salud Mental con la finalidad de fortalecer la prevención y promoción de la salud mental incluyendo a los entornos y tecnologías digitales por su alta incidencia en la vida diaria de las personas, sobre todo por el uso cotidiano de niños y adolescentes que son mas vulnerables a los peligros y riesgos de los espacios digitales.

Artículo 2.- Modificación de los artículos 15, 17 y 34 de la Ley 30947, Ley de Salud Mental

Modifíquense los artículos 15, 17 y 34 de la Ley 30947, en los siguientes términos:

Artículo 15. Promoción de la salud mental

(...) y la atención de los entornos y tecnologías digitales, sobre todo en niños y adolescentes.

Artículo 17. Prevención de los problemas de salud mental

(...)

6. Identificación y monitoreo de factores de riesgo de los entornos y tecnologías digitales, a fin de prevenir la violencia digital, tales como el ciberacoso, grooming, sextorsión, desinformación, difusión no autorizada, explotación sexual en línea, pornografía digital, entre otros riesgos y peligros digitales.

Artículo 34. Educación en salud mental

(...)

Asimismo, fomentan la inclusión de contenidos curriculares referentes a la prevención de problemas de salud mental, a estilos de vida saludables y entornos y tecnologías digitales saludables. (...)

DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA FINAL

ÚNICA. – El Poder Ejecutivo máximo en el plazo de 30 días de la vigencia de la presente norma, adecuará y deroga toda disposición legal y administrativa que se oponga a la misma.

Lima, diciembre de 2025

I. EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA NORMATIVA

1.1. RIESGOS Y PELIGROS DE LOS ENTORNOS DIGITALES, SOBRE TODO PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES

Nos encontramos claramente en una era digital donde las tecnologías son parte de la vida cotidiana de las personas, incluyendo a niños, adolescentes y jóvenes con gran presencia, pues se han convertido en parte de los materiales de estudio mediante el uso de dispositivos móviles y computadores.

Es cierto, que la tecnología es una herramienta importante para la comunicación, pero también genera riesgos significativos para el desarrollo y el bienestar con énfasis de los más pequeños, pues crecen rodeados de dispositivos digitales, desde smartphones y tabletas hasta videojuegos y televisores.

Por ejemplo, los niños menores de 2 años no deben estar expuestos a las pantallas ni a la tecnología, sin embargo, eso no se cumple, pues diariamente en los restaurantes, lugares de entretenimiento, donde los niños para que estén tranquilos se les da un dispositivo tecnológico, sin considerar el alto riesgo que ello genera en su salud mental y física.

Los riesgos de las tecnologías digitales para niños son eminentes y claros, pues las afectaciones no solo están orientados a la exposición de contenido inapropiado y dañino (como violencia, discurso de odio o explotación sexual), el ciberacoso y el grooming, sino también tiene efectos perjudiciales para la salud física y mental por el uso excesivo.

Entre las diversas afectaciones, podemos señalar lo siguiente:

Impacto en la salud mental

- 3 de cada 10 adolescentes sienten ansiedad o desesperación cuando no pueden acceder a redes sociales o videojuegos. Además, el 54% ha sentido tristeza o molestia al ver casos de ciberacoso en su entorno escolar.
- Desarrolla una adicción a la tecnología: El uso excesivo de dispositivos electrónicos genera una progresiva dependencia y ansiedad por la desconexión.

- Facilita el ciberbullying: El acoso online tiene un impacto negativo en la autoestima, la confianza y el bienestar emocional. Incluso, puede derivar en enfermedades, como la depresión.
- Ocasiona problemas de atención: La sobreestimulación digital afecta la función cognitiva de los niños, influyendo en su concentración y capacidad de atención.

Salud física

- Fomenta el sedentarismo: El uso excesivo de dispositivos electrónicos puede derivar en un estilo de vida sedentario, aumentando el riesgo de la obesidad y otros problemas de salud.
- Genera problemas en la visión: La exposición prolongada a las pantallas causa fatiga ocular, problemas de enfoque y otros trastornos de la visión.
- Causa trastornos del sueño: La luz azul emitida por las pantallas podría interferir en el sueño, provocando problemas para conciliarlo y mantenerlo.

Desarrollo social

- Estimula el aislamiento: El uso excesivo de la tecnología puede conducir al aislamiento social y a la falta de interacción física de los niños con otras personas, ya que prefiere estar atento a lo que ocurre en la pantalla.
- Limita las habilidades sociales: La interacción online podría limitar el desarrollo de habilidades sociales, como la empatía, la comunicación no verbal y la resolución de conflictos en los menores de edad.
- Además, la falta de habilidades sociales puede potenciar la vulnerabilidad en los niños y llevarlos, incluso, a ser víctimas de redes de pedofilia.
- Distorsiona la realidad: La exposición a contenido inadecuado o irreal para los niños en internet, puede afectar su percepción del mundo y su autoestima.

A estas afectaciones se suman el peligro en la vida e integridad de los niños y adolescentes, grupos más vulnerables que se encuentran expuestos al mal uso de las tecnologías y entornos digitales, siendo algunos de estos los siguientes:

- **Grooming:** cuando un adulto finge ser un menor de edad para engañar y pedir imágenes íntimas, o concertar citas que pueden terminar en violencia sexual.
- **Sextorsión:** cuando un agresor utiliza las imágenes de otra persona, enviadas por ella misma, para obtener favores sexuales o dinero, bajo la amenaza de publicarlas.
- **Ciberbullying:** cuando un menor es acosado psicológicamente por otro menor de edad, a través de mensajes privados en las redes sociales, publicaciones ofensivas o con la difusión de fotos, videos o memes, donde se le avergüenza.
- **Exposición de datos personales:** 4 de cada 10 NNA admiten compartir información privada en redes sociales, aumentando su vulnerabilidad frente a delitos digitales.
- **Sharenting:** Aunque el 86% de los padres sabe que compartir fotos de sus hijos puede vulnerar su seguridad, el 40% aún lo hace, y la mitad no solicita permiso previo. Al respecto, el 80% de los NNA quisiera que sus cuidadores les pidan autorización antes de publicar contenido sobre ellos.

Las afectaciones señaladas lastimosamente no son atendidas por los padres, muchas veces por desconocimiento y falta de información, asimismo, cuando sucede una afectación de la integridad de un menor producto de la violencia digital no saben a dónde acudir ante una situación de riesgo en línea, por ejemplo, 2 de cada 10 padres tampoco conocen los mecanismos de denuncia.

La situación de la violencia digital genera consecuencias muy difíciles para las menores víctimas, pues en su mayoría no cuentan por vergüenza o por que son amenazados, originado que se encuentren preocupados y estresados bajando su rendimiento escolar, o angustiados y molestos cambiando su carácter, por ello es necesario las alertas ante los signos de alarma que podrían ser consecuencia de estar siendo agredido por medios digitales, siendo necesario que no solo la familia sino los espacios competentes como la escuela, los hospitales, etc., brinden información y orienten sobre las recomendaciones de seguridad para el uso de internet en niños y adolescentes.

1.2. NECESIDAD DE MODIFICAR LA LEY 30947 CON LA FINALIDAD DE FORTALECER LA PROMOCIÓN DE LA SALUD MENTAL

Es de conocimiento que el uso excesivo de los dispositivos electrónicos por niños es de alto riesgo para su salud mental, pues se encuentran expuestos a la violencia digital, así como a la adicción a los dispositivos electrónicos, por lo que la prevención, supervisión y regulación de su uso es necesaria e importante.

En ese contexto, hemos revisado el contenido de una de las normativas más importantes que regulan la salud mental, nos referimos a la Ley 30497, Ley de Salud Mental, la cual tiene por objeto establecer el marco legal para garantizar el acceso a los servicios, la promoción, prevención, tratamiento y rehabilitación en salud mental, como condiciones para el pleno ejercicio del derecho a la salud y el bienestar de la persona, la familia y la comunidad.

Asimismo, dicha norma señala que la atención de la salud mental considera el modelo de atención comunitaria, así como el respeto ineludible a los derechos humanos y dignidad de la persona, sin discriminación, y el abordaje intercultural, que erradique la estigmatización de las personas con problemas en su salud mental.

Es así que apreciamos que dicha norma requiere la inclusión de los conceptos de entornos y tecnologías digitales para que sea considerado como aspectos necesarios en la prevención, promoción y atención integral de la salud mental, pues las afectaciones producidas por dichos ámbitos son muy presentes, continuo y son atendidos aisladamente o bajo la discrecionalidad de las autoridades competentes, generando que no sea atendido de manera integral como parte de los problemas reales que genera la violencia digital y la afectación en la salud física y mental, sobre todo de los más vulnerables.

Por ello, consideramos importante formular la presente iniciativa legislativa que tiene como objeto modificar la Ley 30947, Ley de Salud Mental, en sus artículos 15, 17 y 34, con la finalidad de fortalecer la prevención y promoción de la salud mental incluyendo a los entornos y tecnologías digitales por su alta incidencia en la vida diaria de las personas, sobre todo por el uso cotidiano de niños y adolescentes que son más vulnerables a los peligros y riesgos de los espacios digitales.

II. ANÁLISIS COSTO BENEFICIO

La presente iniciativa no genera gastos al tesoro público ni impacta negativamente al Estado, por el contrario, coadyuvará a fortalecer la prevención y promoción de la salud mental de los niños y adolescentes respecto a los entornos y tecnologías digitales.

Esta propuesta de ley implica una atención integral y relevante respecto a las constantes afectaciones que genera el mal uso de las tecnologías digitales que vienen afectando directamente la vida y la integridad de las poblaciones más vulnerables, como son los niños y adolescentes, siendo positivo también para la protección de la familia y la sociedad.

III. EFFECTOS DE LA VIGENCIA DE LA NORMA EN LA LEGISLACIÓN NACIONAL

La presente ley no colisiona con norma alguna vigente, al contrario, se plantea una iniciativa legislativa que no contradice con lo dispuesto en la Constitución Política del Perú, pues afirma lo dispuesto en ella, al coadyuvar la presente norma con el derecho a la vida, la protección y a la dignidad humana. Asimismo, fortalece el artículo 4 de nuestra Carta Magna, respecto a la labor del Estado de proteger a la familia, con énfasis a los niños.

Asimismo, no contradice la norma a modificar, sino más bien la fortalece, así como las normativas relacionadas a la protección de los niños y adolescentes.

IV. VINCULACIÓN CON EL ACUERDO NACIONAL Y SUS POLITICAS NACIONALES

La presente iniciativa se enmarca en la siguiente política del Acuerdo Nacional:

16. Fortalecimiento de la Familia, Promoción y Protección de la Niñez, la Adolescencia y la Juventud¹

Asimismo, tiene vinculación con los objetivos de Agenda Legislativa para el periodo anual de sesiones 2024 -2025.²

¹ <https://acuerdonacional.pe/politicas-de-estado-del-acuerdo-nacional/politicas-de-estado/politicas-de-estado-castellano/>

² <https://comunicaciones.congreso.gob.pe/noticias/congreso-aprueba-agenda-legislativa-para-el-periodo-anual-de-sesiones-2024-2025/>