



**Bogotá D.C., 20 de julio de 2023**

Doctor

**JAIME LUIS LACOUTURE PEÑALOZA**

Secretario General

Cámara de Representantes

Ciudad

**REF: RADICACIÓN PROYECTO DE LEY**

En nuestra condición de miembros del Congreso de la República y en uso del derecho consagrado en el artículo 150 de la Constitución Política de Colombia, por su digno conducto nos permitimos poner a consideración de la Honorable Cámara de Representantes el siguiente proyecto de ley *“Por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (eSports) y las actividades Geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones.” (Ley de los eSports)*

Cordialmente,

**JUAN CARLOS LOZADA VARGAS**

Representante a la Cámara por Bogotá

Partido Liberal Colombiano



**Juan Sebastián Gómez Gonzáles**  
Representante a la Cámara por Caldas  
Nuevo Liberalismo



**Julio Alberto Elías Vidal**  
Senador de la República



**ELIZABETH JAY-PANG DÍAZ**  
Representante a la Cámara  
Departamento de San Andrés y Providencia



**DANIEL CARVALHO MEJÍA**  
Representante a la Cámara  
Coalición Verde-Esperanza




**WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ**  
**REPRESENTANTE A LA CÁMARA  
POR CALDAS**  
**GENTE EN MOVIMIENTO**



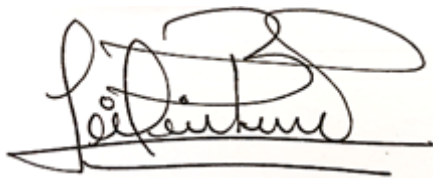
**ALEJANDRO VEGA PÉREZ**  
Senador de la República



**ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS**  
H.R. por el Departamento de Córdoba  
Partido Liberal Colombiano



**DAVID RICARDO RACERO MAYORCA**  
Representante a la Cámara por Bogotá  
Coalición Pacto Histórico



**LILIANA BENAVIDES SOLARTE**  
Senadora de la República de Colombia  
Partido Conservador Colombiano



**JENNIFER PEDRAZA SANDOVAL**  
Representante a la Cámara  
Dignidad & Compromiso



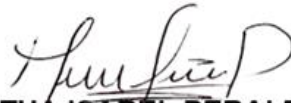
**ALEJANDRO GARCÍA RÍOS**  
Representante a la Cámara por  
Risaralda  
Partido Alianza Verde



**OLGA BEATRIZ GONZALEZ  
CORREA**  
Representante a la Cámara por Tolima  
Partido Liberal Colombiano



**FABIAN DIAZ PLATA**  
Senador de la República  
Partido Alianza Verde



**MARTHA ISABEL PERALTA EPIEYÚ**  
Senadora Pacto Histórico – MAIS



**ALVARO LEONEL RUEDA  
CABALLERO**  
Representante a la Cámara por  
Santander  
Partido Liberal Colombiano



## PROYECTO DE LEY N ° \_\_\_\_ DE 2023 CÁMARA

*“Por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (eSports) y las actividades Geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones.”*

### EL CONGRESO DE COLOMBIA

#### DECRETA:

#### CAPÍTULO I

##### DEFINICIONES DEL ÁMBITO DE DERECHO, SECTORES Y APLICACIONES

**ARTÍCULO 1°. OBJETO.** La presente ley tiene como objeto el reconocimiento de los *deportes electrónicos (eSports)* y las actividades Geek como una categoría deportiva en Colombia. También se pretende reconocer a las comunidades que desarrollan estas prácticas, con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional.

**ARTÍCULO 2°. DEFINICIONES.** Para efectos de lo previsto en esta ley y en las normas relativas a los deportes electrónicos (eSports) se entiende por:

- 1. eSports:** Los deportes electrónicos (eSports) son una forma de competencia, aficionada o profesional que se lleva a cabo en plataformas tecnológicas usando formatos virtuales como son los videojuegos. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.
- 2. Actividades Geek:** Actividades recreo competitivas digitales no profesionales que practica un individuo, tales como deportes electrónicos (eSports) y videojuegos, especialmente cuando abordan temas como la ciencia ficción.
- 3. VideoJuego:** Juegos de video por computador y/o simuladores, o consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares.

#### CAPÍTULO II

##### RECONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

**ARTÍCULO 3°. RECONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS - ESPORTS.** Reconózcense los deportes electrónicos (eSports) como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte.

**ARTÍCULO 4°. DEFINICIÓN DE DEPORTE ELECTRÓNICO.** Adiciónese un nuevo inciso al artículo 16° de la ley 181 de 1995, el cual quedará así:



**Deporte electrónico.** Los deportes electrónicos (eSports) son una forma de competencia, aficionada (actividades geek) o profesional que se lleva a cabo en plataformas tecnológicas, digitales, electrónicas y/o de ambientes virtuales, usando formatos como son los videojuegos. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías, siguiendo las reglas establecidas por las instituciones reconocidas por el Ministerio del Deporte a través de sus instituciones adscritas, el Comité Olímpico Colombiano.

**Parágrafo 1:** Los deportes electrónicos reconocidos por el COI Comité Olímpico Internacional y/o la federación internacional en esta materia serán los tenidos en cuenta para efectos de esta definición, los cuales son:

- a) Tiro con arco
- b) Béisbol
- c) Ajedrez
- d) Ciclismo
- e) Baile deportivo
- f) Automovilismo
- g) Vela
- h) Tenis
- i) Taekwondo

**Parágrafo 2:** Las actividades recreo competitivas digitales no profesionales (actividades Geek) serán reconocidas por mindeporte a través de su postulación por medio de las federaciones que reconozca el Ministerio del Deporte y sus instituciones adscritas.

### **CAPÍTULO III**

#### **DE LA APLICACIÓN, LA PROMOCIÓN Y LA ORIENTACIÓN LOS VIDEOJUEGOS**

**ARTÍCULO 5°. RECREACIÓN Y APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE CON COMPONENTE DIGITAL, VIRTUAL Y ELECTRÓNICO.** Adiciónese un nuevo inciso al artículo 5° de la ley 181 de 1995:

Recreación y Aprovechamiento del Tiempo Libre con componente digital, virtual y electrónico. Todas aquellas actividades Geek diseñadas, elaboradas y promovidas libremente por las personas en ambientes virtuales, utilizando componentes análogos y/o digitales relacionadas con la fantasía y el entretenimiento no comercial, aficionada y competitiva.

**Artículo 6°.** El Ministerio del Deporte promoverá y orientará la conformación de asociaciones, federaciones, grupos, clubes o equipos para la categoría de deportes electrónicos (eSports) y actividades Geek. Dichas asociaciones serán objeto de vigilancia y control, por parte de la autoridad nacional competente.

**Artículo 7°.** El Ministerio del Deporte, a través del Sistema Nacional del Deporte, reconocerá los diferentes organismos tales como: las ligas, equipos, profesionales e-



Sports y asociaciones recreo competitivas digitales no profesionales Geek que harán parte del sector deporte.

**Artículo 8°.** El Ministerio del Deporte podrá difundir y desarrollar actividades para la promoción y práctica de deportes electrónicos (eSports) y actividades Geek en el territorio nacional. Para este propósito, podrá celebrar convenios interadministrativos con entidades del orden nacional y local; así como la realización de alianzas con organismos internacionales de cualquier naturaleza para el desarrollo de este sector.

**Artículo 9°.** El Ministerio del Deporte acompañará a los entes territoriales en el diseño de planes para la creación de infraestructura, adecuación de escenarios y disposición de equipamientos para la práctica segura de los deportes electrónicos (eSports) y actividades geek, así como velar la inspección vigilancia y control, en temas de su mantenimiento y adecuación de la infraestructura, a fin de lograr permitir su práctica permanente.

**Artículo 10°.** El Ministerio del Deporte coordinará la vinculación de actores privados y población civil interesada del nivel local o nacional, en el diseño de planes, programas, proyectos y estrategias para la difusión y el fomento de los deportes electrónicos (eSports) y las actividades Geek, para su posicionamiento y liderazgo como acciones lúdico-recreativas.

## CAPÍTULO IV

### DISPOSICIONES FINALES

**Artículo 11°.** Los Organismos que integran el Sistema Nacional del Deporte, tendrán seis (6) meses contados a partir de la vigencia de la presente ley para acomodar sus diferentes planes, programas y proyectos a las nuevas disposiciones relacionadas a los deportes electrónicos eSports y de esta manera integrarlos plenamente al sistema.

**Parágrafo:** Autorícese a las Entidades competentes en actualizar y modificar el Plan decenal del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del tiempo libre, a fin de incluir en sus diferentes líneas de acción los deportes electrónicos (eSports) reconocidas por esta Ley, los cuales estarán de manera permanente y pertenecerán en ellos.

**Artículo 12°. *Financiación.*** El Gobierno Nacional apropiará en la Ley del Presupuesto General de la Nación, para cada vigencia fiscal, los recursos necesarios para cubrir los gastos tendientes a financiar las disposiciones de la presente Ley.

**Artículo 13°. *Vigencia.*** La presente Ley rige a partir de la fecha de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

Cordialmente,



**JUAN CARLOS LOZADA VARGAS**  
Representante a la Cámara por Bogotá  
Partido Liberal Colombiano

 <p><b>Juan Sebastián Gómez González</b> Representante a la Cámara por Caldas Nuevo Liberalismo</p>	 <p><b>Julio Alberto Elías Vidal</b> Senador de la República</p>
 <p><b>WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ</b> REPRESENTANTE A LA CÁMARA POR CALDAS GENTE EN MOVIMIENTO</p>	 <p><b>ALEJANDRO VEGA PÉREZ</b> Senador de la República</p>
 <p><b>MODESTO AGUILERA VIDES</b> REPRESENTANTE A LA CÁMARA DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO</p>	 <p><b>FABIAN DIAZ PLATA</b> Senador de la República Partido Alianza Verde</p>





## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

### 1. ANTECEDENTES

La importancia del deporte ha venido llamando la atención de los gobiernos por cuenta de cambios innegables en la salud de la población alrededor del mundo. Por una parte, se hace apremiante promover hábitos saludables y por otra ajustarse a la transición generacional, la cual ha traído consigo una visión diferente de los jóvenes frente a lo que es el deporte, el aprovechamiento del tiempo libre, las expresiones artísticas y los alcances que su práctica pueda tener.

Si bien es cierto que desde el año 2002 el informe de UNICEF, **“Deporte, Recreación y Juego”**, reconoce que estos tres aspectos influyen positivamente en la salud física y mental<sup>1</sup>; lo cierto es que las autoridades en la materia afrontan grandes retos por cuenta de los cambios que han acompañado a las versiones tradicionales del deporte, como el surgimiento de nuevas disciplinas, en otros niveles y de mayor exigencia.

A estas nuevas versiones se les suele conocer como deportes extremos, definidos como *“toda aquella actividad de ocio o de nivel profesional, que comporta una real o aparente peligrosidad por las condiciones difíciles o extremas en las que se practican”. Implican determinada dosis de exigencia física y mental, y en su mayoría se desarrollan al aire libre y son de práctica individual*<sup>2</sup>.

Sin embargo, es importante mencionar que, durante el trabajo de exploración realizado para la presentación de esta iniciativa, diferentes grupos que realizan este tipo de actividades han tenido la oportunidad de participar en competencias de índole internacional, por lo que es claro que la Denominación “General Electrical Engineering Knowledge” – GEEK por sus siglas en inglés, es una expresión anglosajona que varía su significado en Latinoamérica dependiendo del país y la cultura del mismo. Hoy en día, en pleno siglo XXI, podríamos decir que un geek es entusiasta de un tema o campo en particular, está orientado en coleccionar, reunir datos y recuerdos relacionados con su tema de interés; está obsesionado con lo más nuevo, lo más cool, lo más de moda que su tema tiene para ofrecer<sup>3</sup> principalmente para pasar su tiempo para ser “sociable”, las actividades lúdico recreativo en los

---

<sup>1</sup> Informe: *Deporte, Recreación y Juego*. UNICEF. 2004.

[http://www.unicef.org/spanish/publications/files/5571\\_SPORT\\_SP.pdf](http://www.unicef.org/spanish/publications/files/5571_SPORT_SP.pdf)

<sup>2</sup> <http://desportesextremos.blogspot.com/2008/11/definicion-de-deportes-extremos.html>

<sup>3</sup> Burr Settles

[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624\\_tecnologia\\_geek\\_nerd\\_definicion\\_diferencia\\_dp](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624_tecnologia_geek_nerd_definicion_diferencia_dp)



campos de: la cultura popular del 7mo arte-cine, las tiras o historietas cómicas, la literatura, las actividades de ocio, series de televisión, las actividades físicas competitivas electrónicas y los videojuegos, especialmente, cuando abordan temas como la ciencia ficción, con el sano uso de la tecnología y los medios virtuales; aunque estos no sean grandes expertos en la informática o la computación; y están aislados de la sociedad “normal” americana. Los grados de “Geekismo”, van desde los fans de la ciencia ficción, amantes de los videojuegos, los programadores y ordenadores, razón por la cual en lo sucesivo se adoptará esta expresión.

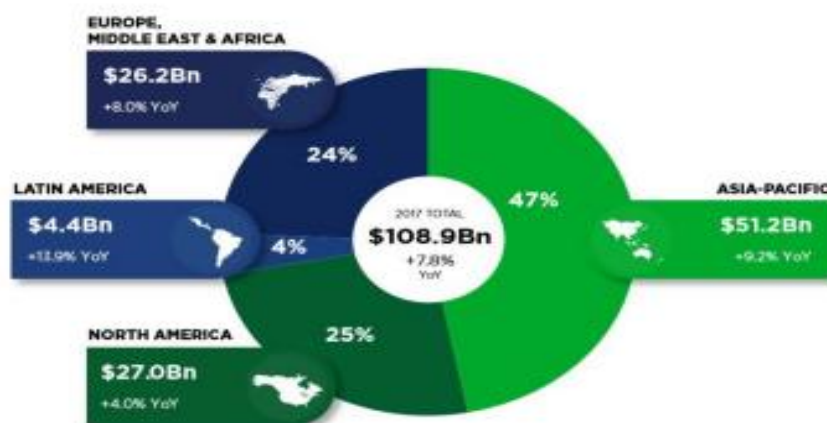
### 1.1. LOS VIDEOJUEGOS EN EL MUNDO- UNA INDUSTRIA ALTAMENTE EXITOSA

*Tomado de Mercado Global de Videojuegos por Región. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.*

De acuerdo con el informe anual del Mercado de Videojuegos elaborado por Newzoo, el mercado global de videojuegos para 2017 representó 108.9 billones de dólares y tuvo un crecimiento del 7.8% respecto al año anterior.

Este mercado está altamente concentrado en Asia Pacífico y Norte América. De acuerdo con datos de Newzoo, para 2017, Asia representaba el 47% del mercado, seguido por Norteamérica con un 25%, Europa y África con un 24% y América Latina, que solo representa un 4%.

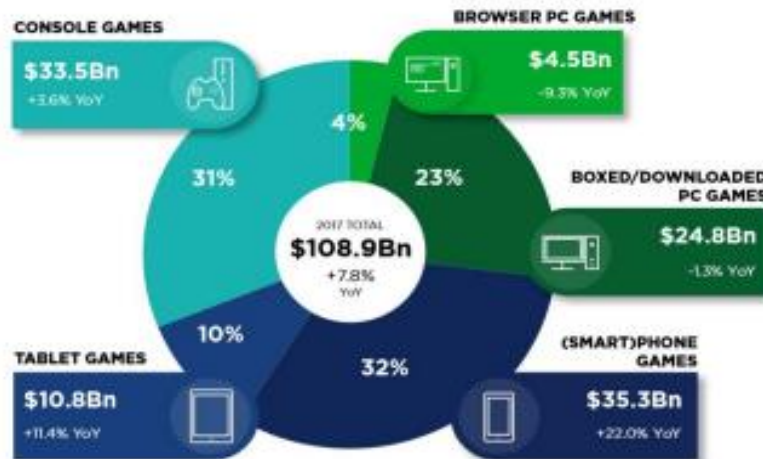
Si bien América latina es la región del mundo con menos participación en el mercado de videojuegos, es una de las de mayor crecimiento respecto al año anterior. Mientras Asia, creció un 9.2%, Europa, Medio Oriente y África un 8.0% y Norte América un 4.0%, Latinoamérica creció un 13.9%.



*Mercado Global de Videojuegos por Región. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.*

Por otra parte, 20 países representan el 89,8% del total de ingresos que genera esta industria, de los cuales los cuatro primeros, China con ingresos de \$27,5 billones de dólares, Estados Unidos con \$25 billones de dólares, Japón con \$12.5 billones de dólares y Alemania con \$4.4 billones de dólares, representan cerca del 63,7% del mercado mundial.

En cuanto al mercado por segmentos, por primera vez los videojuegos para smartphones superaron en ingresos al mercado de las consolas, que han venido disminuyendo los últimos años. Para 2017 el segmento de los videojuegos juegos móviles representó el 32% del mercado, seguido por videojuegos para consolas con un 31% y videojuegos para PC con 27% también. Con el auge de los smartphones, las consolas móviles han tenido un alto retroceso al punto de no representar una cuota significativa en el mercado.



*Mercado de Videojuegos por segmento. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.* Por último, las proyecciones del sector ponen las esperanzas en el segmento de los videojuegos para teléfonos inteligentes. Se proyecta que a 2020 el mercado global de videojuegos tendrá un valor de \$128.5 billones de dólares, donde un 40% corresponderá al segmento de juegos para móviles. Por su parte se prevé una estabilización de los juegos para PC y un lento decrecimiento del mercado de



consolas.

*Proyecciones del Mercado Global de Videojuegos por segmento. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.*

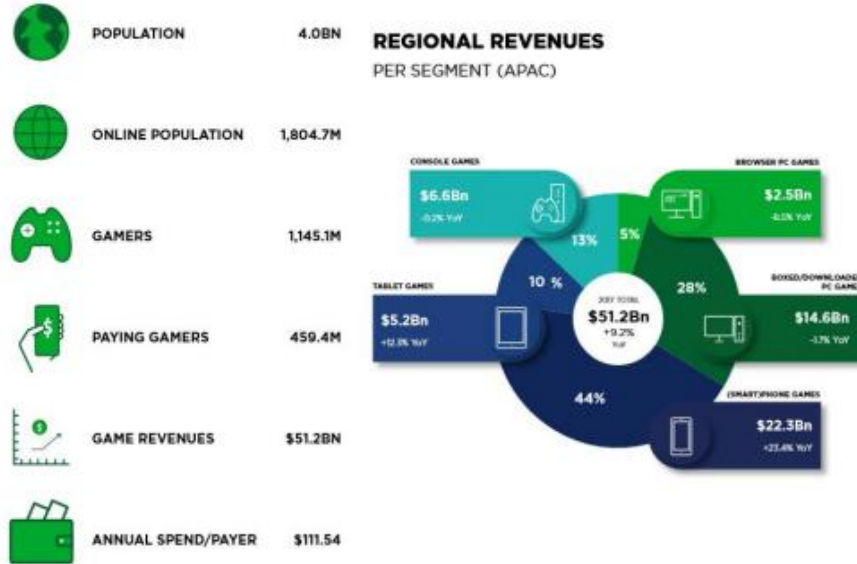
## 1.2. EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS POR REGIONES

### Asia – Pacífico

Como se mencionó anteriormente, la región con mayor participación en el mercado de videojuegos es Asia Pacífico (incluye a Australia). Se considera que esta región



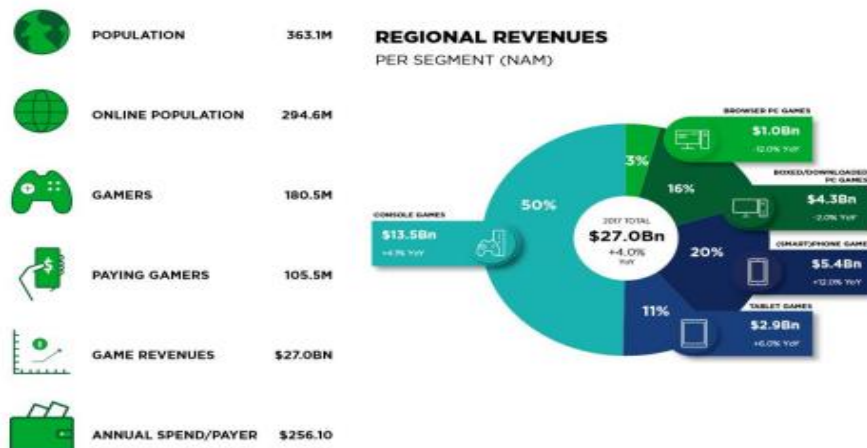
cuenta con 1.145 millones de jugadores, de los cuales 459 millones hacen pagos. Los ingresos para 2017 fueron de 52.2 billones de dólares y se estima que cada jugador que paga, gasta en promedio \$111 dólares al año. Se estima que Dentro de los países con más participación en el mercado están China (US\$27.5 Bn), Japón (US\$12.5Bn) y Corea del Sur (US\$4,2 Bn).



*Mercado de Videojuegos en Asia- Pacifico. 2017 Global Games Market Report, Newzoo*

### Norteamérica

Esta región es la segunda en importancia en el mundo. Se calcula que tiene 180.5 millones de jugadores, de los cuales 105 millones pagan por jugar. Los ingresos de la región para 2017 ascendieron a US\$27 Billones y se estima que cada jugador que paga, gastó en promedio US\$256 dólares por año. Sin embargo, es la de menor crecimiento en el mundo con un 4,0% respecto a 2016.



*Mercado de Videojuegos en Norte América. 2017 Global Games Market Report, Newzoo*



### Europa Occidental

Esta región muestra un crecimiento con respecto al 2016 de un 4.8%, y sus ingresos en el sector de videojuegos ascendieron a \$18.8 billones de dólares en 2017. Dentro de los países con mayor participación en el mercado están Alemania (\$4.0Bn), Reino Unido (\$3.8Bn), Francia (\$2.7 Bn) y España (\$1.8 Bn). Se calcula que esta región tiene 187.8 millones de jugadores, de los cuales 105 millones pagan por jugar. Así mismo, se estima que en promedio los jugadores que pagan gastaron \$179 dólares en 2017.

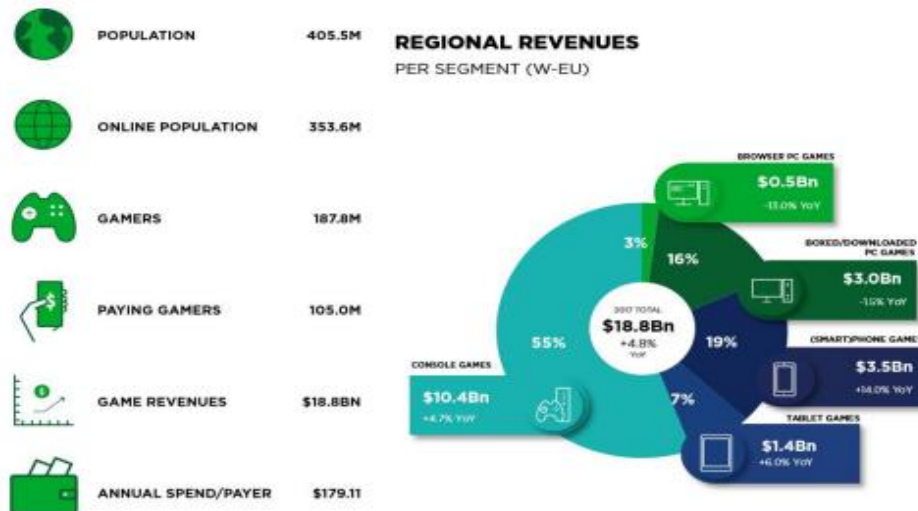
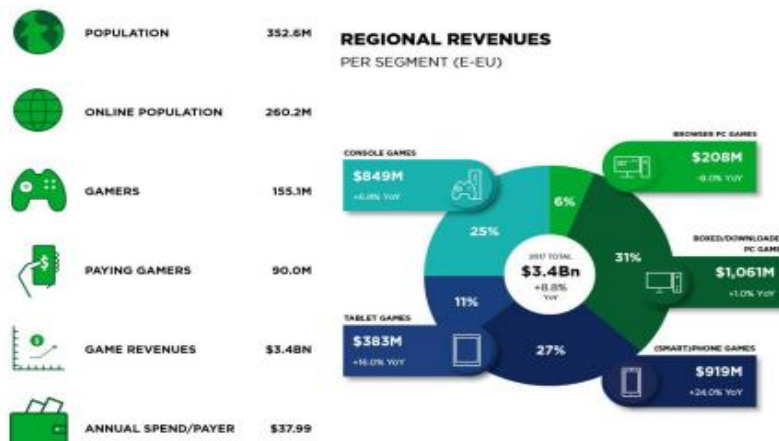


Figura 17. Mercado de Videojuegos en Europa Occidental. 2017 Global Games Market Report, Newzoo

### Europa Oriental

Esta región representa un 3% del total de ingresos de la industria, sin embargo, contó con un crecimiento de 8.8% respecto a 2016. Se calcula que cuenta con 155 millones de jugadores, de los cuales 90 millones pagan por jugar. En 2017 se estima que estos jugadores gastaron cerca de \$38 dólares. Dentro de los países con mayor participación están Rusia (US\$1.5Bn), Polonia (US\$489 Mn).



Mercado de Videojuegos en Europa Oriental. 2017 Global Games Market Report, Newzoo

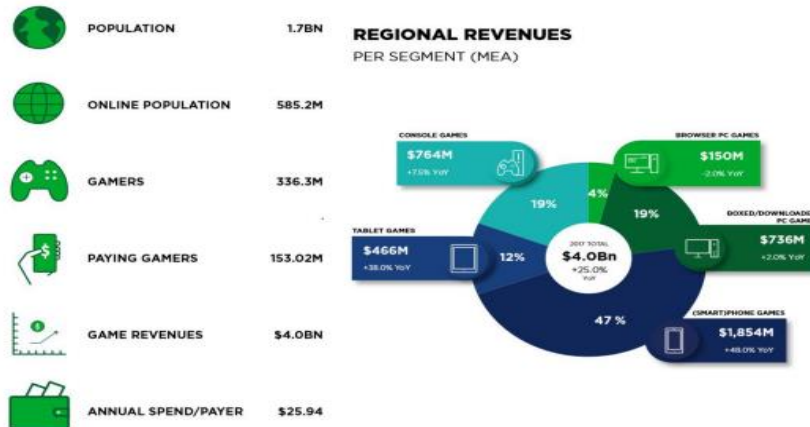
### Medio Oriente y África

Esta región es la de mayor crecimiento respecto a 2016 con un 25%. Sin embargo, la participación en el mercado está dominada por países de medio oriente. Dentro





de los principales países están Turquía (\$774 millones de dólares), Arabia Saudita (\$647 millones de dólares) e Irán (432 millones de dólares). Se calcula que la región cuenta con más de 336 millones de jugadores, de los cuales 153 millones pagan por jugar. En promedio estos jugadores gastaron \$25.94 dólares en 2017.



*Mercado de Videojuegos en África y Medio Oriente. 2017 Global Games Market Report, Newzoo*

### América Latina

La región representa el 4% del mercado global de videojuegos. Dentro de los países con mayor participación se encuentran Brasil (US\$ 1.3 Bn), México (US\$1.4Bn), Argentina (US\$423 Mn) y Colombia (US\$291 Mm). Se calcula que esta región cuenta con más de 205 millones de jugadores, de los cuales cerca de 110 millones pagan por jugar. Se estima que estos jugadores en promedio gastaron \$40 dólares



en 2017.

*Mercado de Videojuegos en América Latina. 2017 Global Games Market Report, Newzoo Colombia*

De acuerdo con datos de Newzoo para 2017, Colombia es el número 34 del ranking de países con mayor tamaño de mercado en el sector de videojuegos llegando a los 291 millones de dólares en 2017. Esta firma calculó que para 2017, el país contaba con 15 millones de jugadores aproximadamente, de los cuales ocho millones pagaban por jugar. En promedio, durante 2017 estos jugadores gastaron \$36 dólares durante el año.

En cuanto al tamaño de mercado por segmento, el más importante es el de los videojuegos para computador, seguido de los juegos para teléfonos inteligentes y los videojuegos para consolas. Sin embargo, el consumo de videojuegos desarrollados en Colombia no es habitual y suelen preferirse títulos extranjeros.

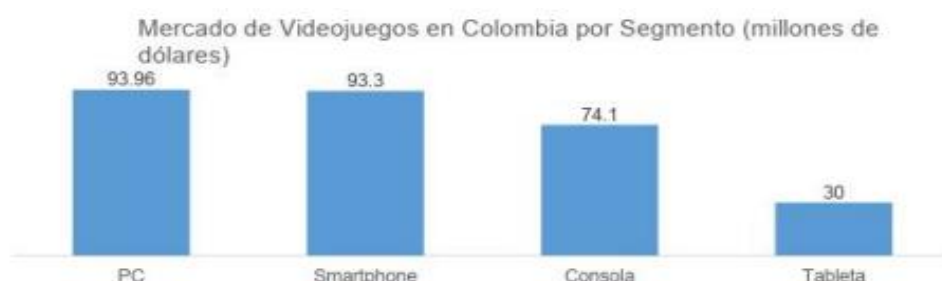


Figura 21. Mercado de videojuegos en Colombia por segmento. 2017 Global Games Market Report, Newzoo

### 1.3. DEPORTES ELECTRÓNICOS O VIRTUALES:

Los deportes electrónicos (eSports) “son una nueva variedad de los deportes de competición, que comenzó en el 90 con juegos de ‘arcade’, justo cuando estaban naciendo videojuegos (paralelo es posible)”<sup>4</sup>. Este tipo de deporte gira en torno a lo mismo que el deporte típico, llevando a cabo actividad física en un espacio físico determinado con realidad virtual aumentada para ver el hiperrealismo en competencia on-line, que son los individuos que compiten entre sí, ya sea como parte de un equipo o jugar en solitario, mediante el uso de herramientas como son los videojuegos.

*“En principio, algo tan específico como los deportes electrónicos no deberían tener repercusión en los medios. Sin embargo, en el 2011 y ahora, en el 2012, el fenómeno de los videojuegos competitivos ha crecido increíblemente. Medios como Forbes, Mashable y hasta msnbc se dieron cuenta que no era una coyuntura sino un fenómeno real que requería de su atención. Las competencias dejaron de ser 32 geeks en el garaje de la tía que conectaron sus computadores en una red para jugar Duke Nukem para ser hoy en día eventos de miles de personas con patrocinadores de primer nivel”<sup>5</sup>.*

Sobre estas disciplinas en particular, resulta valioso mencionar que el Gobierno Nacional ha propendido por fortalecer su Programa Vive Digital del Ministerio TIC, que busca entre otros aspectos brindarle herramientas a la juventud colombiana, para desarrollar sus potencialidades en torno al uso de las Tic. Este tipo de deportes virtuales integran la exigencia de la actividad física, el uso de las tecnologías y el sano esparcimiento.

La importancia del fomento en el uso de las tecnologías se evidenció recientemente

<sup>4</sup> <http://olafurandri.com/nyti/papers2012/TheFutureOfElectronicSports.pdf>

<sup>5</sup> <http://www.enter.co/entretenimiento/porque-los-deportes-electronicos-pueden-cambiar-la-television/>



en el país cuando se dio a conocer que un joven colombiano Santiago Jaramillo, hizo parte del equipo de desarrollo de Electronic Arts (EA), que ha sacado al mercado su nueva versión del mundialmente famoso videojuego **FIFA 14.**, lo anterior hace claro que el país no puede abstraerse o desconocer las nuevas tendencias que llaman la atención de los jóvenes en todo el mundo.

## **2. OBJETO DE LA LEY**

La presente ley tiene como objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) y las actividades Geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional.

- Fomentar las actividades recreo deportivas y de aprovechamiento del tiempo libre en el país.
- Garantizar el ejercicio de estas disciplinas en infraestructuras, escenarios adecuados y mediante el uso de implementos apropiados para su correcto y seguro desempeño.
- Lograr su reconocimiento como categoría deportiva, según criterios nacionales e internacionales.
- Incentivar la conformación de asociaciones, grupos, clubes o equipos, garantizando su incorporación al Sistema Nacional del Deporte.
- Institucionalizar el diseño y la implementación de planes y proyectos, por parte de entidades públicas, relacionados con estas actividades que no estaban reconocidas y que sean reconocidas nacionalmente.
- Fortalecer la implementación de protocolos de seguridad relacionados con los practicantes, la infraestructura y el equipamiento, necesarios para la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.
- Garantizar la vigilancia y control de las asociaciones recreo-deportivas conformadas en los diferentes sectores.

## **3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.**

En los últimos años, la llegada de las tics y el crecimiento de la tecnología ha creado nuevos espacios para la práctica de deportes, tanto a nivel aficionado (actividades Geek) como profesional. En efecto, los simuladores y los videojuegos son herramientas que configuran espacios digitales donde los individuos pueden mejorar sus habilidades físicas e interactivas a partir de dinámicas que replican diversas condiciones deportivas tales como: entrenamiento, competitividad, disciplina y cumplimiento de normas. Así las cosas, actualmente los campos de la tecnología y el





deporte están sincronizados para diversificar la oferta tradicional de actividades físicas y recreativas a las que tienen acceso niños, jóvenes y adultos.

En este sentido, los E-Sports han diversificado los escenarios deportivos tradicionales, en tanto que se basan en dinámicas de competición y entrenamiento de videojuegos a nivel mundial. Esto se puede evidenciar a partir de las experiencias de Corea del Sur, Francia, España y Estados Unidos en donde la práctica profesional de videojuegos se compone de una serie de factores inherentes a deportes tradicionales como el fútbol, el tenis y las carreras automovilísticas, entre otros.

La regularización de los E-Sports y su reconocimiento como un deporte determinan que este es un campo que se ha configurado a partir de procesos de organización de comunidades (federaciones, asociaciones y clubes) de jugadores que, en esencia, buscan competir en niveles profesionales y poder generar ingresos con los cuales mantener esta práctica en el corto y mediano plazo (Roncero, 2018). Efectivamente, la International Esports Federation, la European Esports Federation, la Federación Asiática de Deportes Electrónicos y la Fedegeek ejemplifican la organización profesional de los E-Sports a nivel internacional y demuestran cómo los organismos de representación son inherentes a la formación de estructuras y prácticas competitivas, con independencia de que se desarrollen en medios físicos y/o virtuales (Hutchins, 2008).

Es por lo anterior que es importante el reconocimiento de los deportes electrónicos eSports profesionales y no profesionales como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte.

#### **4. CONTEXTO**

Desde su creación los deportes electrónicos eSports han estado en un debate eterno sobre si son considerados o no un deporte profesional, debate que ha cambiado de rumbo con la llegada de las tecnologías de la información y el crecimiento tecnológico que ha afrontado el mundo en la última década.

Ya han sido reconocidos los deportes electrónicos eSports en España por la (Federación Española de Videojuegos y eSports), Rusia, Francia (Comité Nacional Olímpico y Deportivo Francés), Corea del sur (considerados disciplina olímpica por el KOC (Comité Olímpico Coreano), Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, Australia y Chile.

Los E-Sports representan un nuevo paradigma para las prácticas físicas y recreativas a nivel internacional. De hecho, los E-Sports son resultado de la transición de una sociedad industrial a una sociedad basada en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Wagner, 2006). Son un deporte que se presenta con un contexto de rápidos y constantes cambios y que, se hace difícil el proceso de regulación debido a ello, por lo que primeramente se tiene que aceptar como un



deporte con todas sus normas incluidas en las leyes colombianas para poder aplicar efectivos mecanismos de regulación tanto en lo deportivo como en lo administrativo de este deporte. Sin embargo, basados en los elementos que han tenido éxito en países ya consolidados (Como el caso de Corea del Sur y España) se sugiere varios elementos que pueden ser una constante y que permitan el reconocimiento de los E-Sports en Colombia.

#### **4.1. DEPORTES ELECTRÓNICOS RECONOCIDOS POR EL COI COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL**

Los eSports o deportes Electrónicos han sido reconocidos como un deporte por Comité Olímpico Internacional (COI) a partir del año 2022:

El desarrollo de los "eSports"

La Cumbre discutió el rápido desarrollo de lo que se denomina "deportes electrónicos" y la participación actual de varias partes interesadas del Movimiento Olímpico. La Cumbre acordó que:

- Los "deportes electrónicos" están mostrando un fuerte crecimiento, especialmente dentro de la demografía juvenil en diferentes países, y pueden proporcionar una plataforma para el compromiso con el Movimiento Olímpico.
- Los "deportes electrónicos" competitivos podrían considerarse como una actividad deportiva, y los jugadores involucrados se preparan y entrenan con una intensidad que puede ser comparable a la de los atletas en los deportes tradicionales.
- Para que el COI lo reconozca como deporte, el contenido de los "eSports" no debe infringir los valores olímpicos.
- Otro requisito para el reconocimiento por parte del COI debe ser la existencia de una organización que garantice el cumplimiento de las normas y reglamentos del Movimiento Olímpico (antidopaje, apuestas, manipulación, etc.).

## **5. FUNDAMENTOS JURÍDICOS DEL PROYECTO**

### **5.1. CONSTITUCIONALES**



**Artículo 52°.** "El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas".

## 5.2 LEGALES

- ✓ **Decreto 1387 de 1970** "Por el cual se dictan disposiciones sobre organización deportiva en el país"
- ✓ **Ley 181 de 1995:** "Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte", la cual determina en su articulado que el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona.
- **Decreto 1085 de 2015** "Decreto Único Sector Deporte"
- **Ley 582 de 2000:** "Por medio de la cual se define el deporte asociado de personas con limitaciones físicas, mentales o sensoriales, se reforma la Ley 181 de 1995 y el Decreto 1228 de 1995, y se dictan otras disposiciones".
- **Resolución 1440 de 2007:** "Criterios y el Procedimiento para la vinculación de nuevos deportes en el Sistema Nacional del Deporte". La cual resulta contraria a la ley 181 de 1995 y al decreto 4183 de 2011.
- **Resolución 547 de 2010:** "Por la cual se modifican las resoluciones 001947 del 23 de octubre de 2000 y 0000040 del 18 de enero de 2001" – Requisitos para la estructura de los órganos de administración de organismos deportivos.
- **Resolución 231 de 2011:** "Por la cual se reglamentan los requisitos que deben cumplir los Clubes Deportivos y Promotores para su funcionamiento"
- **Resolución 351 de 2011:** "Incentivo a medallistas y entrenadores"
- **Ley 1450 de 2011:** Plan Nacional de Desarrollo 2010 – 2014, contempla dentro de sus Políticas Integrales de Desarrollo y Protección Social, al **Deporte y la Recreación**, consideradas como una valiosa estrategia para el bienestar, la Salud, la educación y las políticas de inclusión, por su



contribución a los fines sociales del Estado.

- **Decreto 1670 de 2019** “*Por el cual se adopta la estructura interna de Mindeportes y se determinan su objetivo, estructura y funciones*” la cual determina en sus funciones específicamente en el artículo 33 “Impulsar y promover las prácticas y los deportes alternativos”.
- **Ley 1622 de 2013:** Por medio de la cual se expide el estatuto de ciudadanía juvenil y se dictan otras disposiciones, la cual determina el principio de la política de la juventud al **Deporte, la Cultura y los ambientes en que en esta se desarrollan**, consideradas como una valiosa estrategia para el bienestar, la Salud, la educación y las políticas de inclusión en el Sistema Nacional de Juventudes, por su contribución a los fines sociales del Estado.
- **Ley 1554 de 2012:** Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones..

## 6. JURISPRUDENCIA.

La Corte Constitucional se ha pronunciado respecto al tema que nos atañe en el presente proyecto de ley de la siguiente manera:

En la Sentencia T-851 de 2010, la Corte dice:

Acerca del derecho a la salud, la recreación y el deporte, la Corte ha señalado en la Sentencia C 449 de 2003 lo siguiente:

*“El fomento de la recreación y la práctica del deporte es uno de los deberes que corresponden al Estado dentro del marco del Estado social de derecho, en virtud de la función que dichas actividades cumplen en la formación integral de las personas, la preservación y el desarrollo de una mejor salud en el ser humano y que tal obligación se ve acentuada tratándose de los niños, respecto de quienes la Constitución ha previsto una protección especial en el artículo 44 donde se reconoció explícitamente la recreación como uno de sus derechos fundamentales”*. (Subrayado fuera de texto).

Sentencia T - 466 de 1992: ***“Es un deber social proporcionar a los colombianos de menores ingresos, las posibilidades mínimas de distensión, disfrute y desarrollo integral de sus potencialidades, mediante el otorgamiento de medios y alternativas de recreación. Además, se hace necesario brindar a los sectores populares las oportunidades para lograr una mayor integración, a través de la realización de actividades participativas de tiempo libre. Con ello se lograría estimular la organización de las comunidades, la mutua colaboración de los asociados y la posibilidad de acelerar el desarrollo social, mediante el trabajo y la presión conjunta por soluciones políticas más efectivas.*”**

*La recreación (...) es, pues, un quehacer que involucra la capacidad creadora del ser humano y se cristaliza a través de su virtud como productor, como hacedor de su mundo. El hombre, en su relación inicial con la naturaleza, se enfrenta a una naturaleza ya creada. Para poder manejar y darle frutos a esta relación, el hombre*



*necesita volver a crear. La recreación, entonces, cumple una labor definitiva en la adaptación del hombre a su medio.*

*(...) Una de las manifestaciones más importantes de la recreación es el juego. En él se encuentran incluidos todos los elementos mencionados anteriormente. Se crea un orden determinado en el cual se puede participar, tanto como jugador como espectador. Se imponen, como en cualquier orden, unos límites determinados y unas reglas de juego. A través del juego las personas no solo recrean un orden, sino que aprenden a moverse en ese orden, a adaptarse a él y a respetar sus reglas.*

**La recreación, por lo tanto, cumple un papel definitivo en el aprendizaje del individuo como miembro de una sociedad que posee su propio orden.** *Este papel educativo tiene especial relevancia cuando se trata de personas cuyo desarrollo es todavía muy precario. Así, la mejor manera como puede enseñarse a un niño a socializarse es mediante el juego. Es también mediante la recreación que se aprenden las bases de la comunicación y las relaciones interpersonales.*

*En el contexto constitucional, es claro que la recreación cumple un papel esencial en la consecución del libre desarrollo de la personalidad dentro de un marco participativo-recreativo en el cual el individuo revela su dignidad ante sí mismo y ante la sociedad”.*

Sentencia T – 05 de 1993: *“Debe comenzar esta Corte por precisar que el estudio que acometerá en el presente caso se circunscribirá a examinar la constitucionalidad de la prohibición consagrada en la norma impugnada. **La naturaleza, efectos y características de los juegos electrónicos en sí mismos considerados no serán materia de su análisis por cuanto la finalidad de la norma demandada no es la de prohibir el uso de los juegos electrónicos per-se, ya que estos se pueden utilizar dentro de actividades organizadas por instituciones educativas o en los hogares bajo la debida custodia de las personas responsables, sino la de evitar los riesgos que conlleva asistir a los establecimientos comerciales donde se practican dichos juegos.*** (Subrayado fuera de texto).

## **7. COMPETENCIA DEL CONGRESO.**

### **7.1. CONSTITUCIONAL:**

**ARTÍCULO 114.** Corresponde al Congreso de la República reformar la Constitución, hacer las leyes y ejercer control político sobre el gobierno y la administración.

El Congreso de la República, estará integrado por el Senado y la Cámara de Representantes

**ARTÍCULO 150.** Corresponde al Congreso hacer las leyes. Por medio de ellas ejerce las siguientes funciones:

1. Interpretar, reformar y derogar las leyes.



2. Expedir códigos en todos los ramos de la legislación y reformar sus disposiciones.
3. Aprobar el plan nacional de desarrollo y de inversiones públicas que hayan de emprenderse o continuar, con la determinación de los recursos y apropiaciones que se autoricen para su ejecución, y las medidas necesarias para impulsar el cumplimiento de los mismos.
4. Definir la división general del territorio con arreglo a lo previsto en esta Constitución, fijar las bases y condiciones para crear, eliminar, modificar o fusionar entidades territoriales y establecer sus competencias

## **7.2. LEGAL:**

### **LEY 5 DE 1992. POR LA CUAL SE EXPIDE EL REGLAMENTO DEL CONGRESO; EL SENADO Y LA CÁMARA DE REPRESENTANTES**

**ARTÍCULO 6°.** *Clases de funciones del Congreso. El Congreso de la República cumple:*

(...)

2. *Función legislativa, para elaborar, interpretar, reformar y derogar las leyes y códigos en todos los ramos de la legislación.*

### **LEY 3 DE 1992. POR LA CUAL SE EXPIDEN NORMAS SOBRE LAS COMISIONES DEL CONGRESO DE COLOMBIA Y SE DICTAN OTRAS DISPOSICIONES.**

**ARTÍCULO 2°** *Tanto en el Senado como en la Cámara de Representantes funcionarán Comisiones Constitucionales Permanentes, encargadas de dar primer debate a los proyectos de acto legislativo o de ley referente a los asuntos de su competencia.*

*Las Comisiones Constitucionales Permanentes en cada una de las Cámaras serán siete (7) a saber:*

*Comisión Primera.*

*Compuesta por diecinueve (19) miembros en el Senado y treinta y cinco (35) en la Cámara de Representantes, conocerá de: reforma constitucional; leyes estatutarias; organización territorial; reglamentos de los organismos de control; normas generales sobre contratación administrativa; notariado y registro; estructura y organización de la administración nacional central; de los derechos, las garantías y los deberes; rama legislativa; estrategias y políticas para la paz; propiedad intelectual; variación de la residencia de los altos poderes nacionales; asuntos étnicos. (Subrayado por fuera del texto).*

## **8. CONFLICTO DE INTERÉS:**





Dando alcance a lo establecido en el artículo 3 de la Ley 2003 de 2019, “*Por la cual se modifica parcialmente la Ley 5 de 1992*”, se hacen las siguientes consideraciones a fin de describir la circunstancias o eventos que podrían generar conflicto de interés en la discusión y votación de la presente iniciativa legislativa, de conformidad con el artículo 286 de la Ley 5 de 1992, modificado por el artículo 1 de la Ley 2003 de 2019, que reza:

**“Artículo 286. Régimen de conflicto de interés de los congresistas.** *Todos los congresistas deberán declarar los conflictos de intereses que pudieran surgir en el ejercicio de sus funciones.*

*Se entiende como conflicto de interés una situación donde la discusión o votación de un proyecto de ley o acto legislativo o artículo, pueda resultar en un beneficio particular, actual y directo a favor del congresista.*

- a) Beneficio particular: aquel que otorga un privilegio o genera ganancias o crea indemnizaciones económicas o elimina obligaciones a favor del congresista de las que no gozan el resto de los ciudadanos. Modifique normas que afecten investigaciones penales, disciplinarias, fiscales o administrativas a las que se encuentre formalmente vinculado.*
- b) Beneficio actual: aquel que efectivamente se configura en las circunstancias presentes y existentes al momento en el que el congresista participa de la decisión.*
- c) Beneficio directo: aquel que se produzca de forma específica respecto del congresista, de su cónyuge, compañero o compañera permanente, o parientes dentro del segundo grado de consanguinidad, segundo de afinidad o primero civil.*

*(...)*”

Sobre este asunto la Sala Plena Contenciosa Administrativa del Honorable Consejo de Estado en su sentencia 02830 del 16 de julio de 2019, M.P. Carlos Enrique Moreno Rubio, señaló que:

*“No cualquier interés configura la causal de desinvestidura en comento, pues se sabe que sólo lo será aquél del que se pueda predicar que es directo, esto es, que per se el alegado beneficio, provecho o utilidad encuentre su fuente en el asunto que fue conocido por el legislador; particular, que el mismo sea específico o personal, bien para el congresista o quienes se encuentren relacionados con él; y actual o inmediato, que concurra para el momento en que ocurrió la participación o votación del congresista, lo que excluye sucesos contingentes, futuros o imprevisibles. También se tiene noticia que el interés puede ser de cualquier naturaleza, esto es, económico o moral, sin distinción alguna”.*



Se estima que la discusión y aprobación del presente Proyecto de Ley su discusión o aprobación no configura un beneficio particular, actual o directo a favor de un congresista, de su cónyuge, compañero o compañera permanente o pariente dentro del segundo grado de consanguinidad, segundo de afinidad o primero civil, ya que el desarrollo de derechos consagrados en la Constitución Política, las disposiciones relativas a generar las condiciones jurídicas y financieras para el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) y actividades geeks en Colombia, no otorga privilegios de ninguna clase, no genera ganancias, no crea indemnizaciones económicas y no elimina obligaciones de ningún tipo.

Sin embargo, se considera que la discusión y aprobación del presente Proyecto de Ley podría generar conflictos de interés en razón de beneficios particulares, actuales y directos a favor de un congresista, de su cónyuge, compañero o compañera permanente o pariente dentro del segundo grado de consanguinidad, segundo de afinidad o primero civil, conforme a lo dispuesto en la ley, que tengan participación en empresas dedicadas a generar las condiciones jurídicas y financieras para el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) y actividades geeks en Colombia, sus agentes, sus procesos. Es menester señalar, que la descripción de los posibles conflictos de interés que se puedan presentar frente al trámite o votación del presente Proyecto de Ley, conforme a lo dispuesto en el artículo 291 de la Ley 5 de 1992 modificado por la Ley 2003 de 2019, no exime al Congresista de identificar causales adicionales en las que pueda estar incurso.

Cordialmente,

**JUAN CARLOS LOZADA VARGAS**

Representante a la Cámara por Bogotá  
Partido Liberal Colombiano

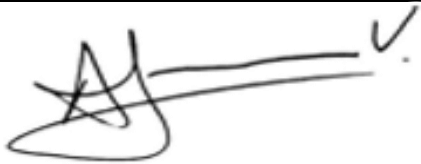




**Julio Alberto Elías Vidal**  
Senador de la República



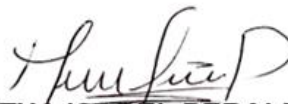
**WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ**  
**REPRESENTANTE A LA CÁMARA**  
**POR CALDAS**  
**GENTE EN MOVIMIENTO**




**ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS**  
H.R. por el Departamento de Córdoba  
Partido Liberal Colombiano



**FABIAN DIAZ PLATA**  
Senador de la República  
Partido Alianza Verde



**MARTHA ISABEL PERALTA EPIEYÚ**  
Senadora Pacto Histórico – MAIS